

DUNGEONS & DRAGONS

can be used
a future.



FIG. A



side view of key



separated view

forebay



top view of key
indicating the relation
to the forebay.

Reveil de Magie

FIG. B



View of Spine

FIG. C



Opened properly, the book reveals its contents
as well as a vast archive of arcane knowledge.

Sorts par ordre alphabétique

| | | | |
|-----------------------------------|----|------------------------------------|----|
| Abri de Léomund | 11 | Arme dissipatrice | 25 |
| Absorption | 11 | Arme en argent | 25 |
| Absorption d'arme | 11 | Arme magique | 25 |
| Absorption d'énergie | 12 | Arme magique suprême | 25 |
| Accord dissonant | 12 | Arme sonique | 26 |
| Acier silencieux | 12 | Arme spectrale | 26 |
| Affection | 12 | Arme spirituelle | 26 |
| Affûtage | 12 | Arme tueuse de morts-vivants | 27 |
| Agilité divine | 13 | Arme spectrale | 27 |
| Agrandissement | 13 | Armure de lumière | 27 |
| Agrandissement de groupe | 13 | Armure de lumière suprême | 27 |
| Aide | 13 | Armure de mage | 27 |
| Aiguille spirituelle | 13 | Armure de mage suprême | 28 |
| Aiguilles empoisonnées | 14 | Armure ectoplasmique | 28 |
| Ailes de feu | 14 | Armure spectrale | 28 |
| Alarme | 14 | Arrache-cœur | 28 |
| Aliénation mentale | 15 | Arrêt du temps | 28 |
| Alignement indétectable | 15 | Aspect céleste | 28 |
| Allegro | 15 | Aspect divin | 29 |
| Alléluia | 15 | Aspect divin mineur | 29 |
| Allié d'outreplan | 15 | Aspect divin suprême | 29 |
| Allié majeur d'outreplan | 16 | Aspersión acide | 29 |
| Allié suprême d'outreplan | 16 | Assaillants imaginaires | 30 |
| Altération de la parole | 16 | Assassin imaginaire | 30 |
| Altération intangible | 16 | Assistance divine | 30 |
| Amélioration de familier | 16 | Attaque du tireur d'élite | 30 |
| Amnésie programmée | 17 | Attaque spectrale | 30 |
| Analyse d'enchantement | 17 | Attirance | 30 |
| Anathème | 17 | Augure | 31 |
| Ancre dimensionnelle | 18 | Aura de lumière | 31 |
| Animal de cirque | 18 | Aura magique de Nystul | 31 |
| Animation de l'eau | 18 | Aura maudite | 32 |
| Animation des morts | 18 | Aura sacrée | 32 |
| Animation des plantes | 19 | Auréole de lumière | 32 |
| Animation d'objets | 19 | Avalanche vengeresse | 33 |
| Animation du bois | 19 | Avascularité | 33 |
| Animation du feu | 19 | Avatar de la nature | 33 |
| Animation suspendue | 20 | Aversion | 33 |
| Anneau de lames | 20 | Bagou | 34 |
| Annihilation de mort-vivant | 20 | Baie nourricière | 34 |
| Annulation de dépendance | 20 | Baiser de la goule | 34 |
| Annulation de douleur | 20 | Baiser du vampire | 34 |
| Annulation de fatigue | 20 | Bannissement | 34 |
| Annulation de nausée | 21 | Barbelures | 35 |
| Annulation d'enchantement | 21 | Barde dorée | 35 |
| Antidétection | 21 | Barrière de lames | 35 |
| Apaisement des animaux | 21 | Bastion du Bien | 35 |
| Apaisement des émotions | 22 | Bâton à sort | 35 |
| Apaisement du cœur | 22 | Bâton d'enchevêtrement | 36 |
| Appel de fidèles serviteurs | 22 | Bâton sylvanien | 36 |
| Appel de la foudre | 22 | Beauté aveuglante | 36 |
| Appel de la tempête | 23 | Beauté surnaturelle | 36 |
| Araignée mentale | 23 | Bénédictio | 37 |
| Arc de foudre | 23 | Bénédictio d'arme | 37 |
| Arc tueur | 23 | Bénédictio de Bahamut | 37 |
| Armageddon | 24 | Bénédictio de l'eau | 37 |
| Arme alignée | 24 | Berceuse | 37 |
| Arme de la divinité | 24 | Blasphème | 37 |
| Arme destructrice | 25 | Blessure critique | 38 |

| | | | |
|--------------------------------------|----|--|----|
| Blessure critique de groupe | 38 | Chandelle du cadavre | 53 |
| Blessure grave | 38 | Changement de forme | 53 |
| Blessure grave de groupe | 38 | Changement de plan | 53 |
| Blessure légère | 38 | Chant de discorde | 54 |
| Blessure légère de groupe | 38 | Chant serein | 54 |
| Blessure modérée | 38 | Char de nuage | 54 |
| Blessure modérée de groupe | 39 | Charme-animal | 54 |
| Blessure superficielle | 39 | Charme-monstre | 54 |
| Bois de fer | 39 | Charme-monstre de groupe | 54 |
| Bouche magique | 39 | Charme-personne | 55 |
| Bouclier | 39 | Char spirituel | 55 |
| Bouclier cacophonique | 40 | Châtiment de l'hérétique | 55 |
| Bouclier de feu | 40 | Châtiment sacré | 55 |
| Bouclier de feu de groupe | 40 | Châtiment vertueux | 56 |
| Bouclier de la foi | 40 | Chêne animé | 56 |
| Bouclier de la Loi | 41 | Chien de garde | 56 |
| Bouclier des archons | 41 | Chorus harmonieux | 56 |
| Bouclier entropique | 41 | Chute de comète | 57 |
| Bouclier lumineux | 41 | Clairaudience/clairvoyance | 57 |
| Boule de feu | 42 | Clignotement | 57 |
| Boule de feu à retardement | 42 | Clignotement supérieur | 58 |
| Bourrasque | 42 | Clone | 58 |
| Boursoufflure nécrotique | 42 | Cocon de jouvence | 59 |
| Branche à branche | 43 | Cocon enveloppant | 59 |
| Brillance céleste | 43 | Cœur de pierre | 59 |
| Brouillard dense | 43 | Coffre secret de Léomund | 60 |
| Brouillard gelant | 43 | Collet | 60 |
| Brouillard lumineux | 44 | Colonne de feu | 60 |
| Brume acide | 44 | Communication à distance | 60 |
| Brume de dissimulation | 44 | Communication avec les animaux | 61 |
| Brume de pureté | 44 | Communication avec les morts | 61 |
| Brume mentale | 45 | Communication avec les plantes | 61 |
| Brume meurtrière | 45 | Communion | 61 |
| Brume mortelle | 45 | Communion avec la nature | 62 |
| Brume sombre | 45 | Communion avec les esprits mineure | 62 |
| Cacophonie | 46 | Communion avec les esprits suprême | 62 |
| Cage de force | 46 | Compréhension des langages | 62 |
| Camouflage | 46 | Concentration accrue | 63 |
| Camouflage de groupe | 46 | Concentration suprême | 63 |
| Capture d'âme | 47 | Cône de froid | 63 |
| Carapace de tortue | 47 | Confusion | 63 |
| Caresse de la nuit | 47 | Confusion mineure | 63 |
| Caresse de Lastaï | 47 | Consécration | 64 |
| Caresse des tourments | 48 | Contact aliénant | 64 |
| Cauchemar | 48 | Contact avec les plans | 64 |
| Cécité/surdité | 48 | Contact contagieux | 65 |
| Cercle de mort | 48 | Contact d'adamantium | 65 |
| Cercle de téléportation | 49 | Contact glacial | 65 |
| Cercle de vigueur | 49 | Contact guérisseur | 65 |
| Cercle magique contre la Loi | 49 | Contact spectral | 65 |
| Cercle magique contre le Bien | 49 | Contagion | 66 |
| Cercle magique contre le Chaos | 49 | Contrat | 66 |
| Cercle magique contre le Mal | 49 | Contrat intermédiaire | 67 |
| Cerf fantôme | 50 | Contrat suprême | 67 |
| Cessation des hostilités | 51 | Contrecoup réciproque | 67 |
| Chaînes de constriction | 51 | Contrôle de l'eau | 67 |
| Chaîne de témoins | 51 | Contrôle des morts-vivants | 67 |
| Champ de force | 51 | Contrôle mineur des morts-vivants | 68 |
| Champ de goules | 52 | Contrôle des plantes | 68 |
| Champ phtisque | 52 | Contrôle des vents | 68 |
| Champ phtisque suprême | 52 | Contrôle du climat | 69 |
| Chance crépusculaire | 52 | Conversion de baguette | 69 |

| | | | |
|--|----|--|-----|
| Convocation d'alliés naturels I..... | 69 | Croissance animale | 85 |
| Convocation d'alliés naturels II | 70 | Croissance d'épines..... | 86 |
| Convocation d'alliés naturels III | 70 | Croissance végétale..... | 86 |
| Convocation d'alliés naturels IV | 70 | Cyclone | 86 |
| Convocation d'alliés naturels V | 70 | Cyclone suprême..... | 87 |
| Convocation d'alliés naturels VI..... | 70 | Danse irrésistible d'Otto | 87 |
| Convocation d'alliés naturels VII..... | 70 | Débilité..... | 87 |
| Convocation d'alliés naturels VIII | 70 | Déblocage | 88 |
| Convocation d'alliés naturels IX..... | 71 | Décharge électrique..... | 88 |
| Convocation de monolithe élémentaire | 72 | Déclamation | 88 |
| Convocation de morts-vivants I | 72 | Décomposition | 88 |
| Convocation de morts-vivants II | 72 | Décorporation | 89 |
| Convocation de morts-vivants III | 72 | Décorporation suprême | 89 |
| Convocation de morts-vivants IV | 72 | Décret..... | 89 |
| Convocation de morts-vivants V | 72 | Dédale | 90 |
| Convocation d'instrument | 73 | Défense magique..... | 90 |
| Convocation d'ombres | 73 | Déferlante..... | 90 |
| Convocation d'ombres suprême | 73 | Défiguration | 91 |
| Convocation de monstres I..... | 73 | Dégel..... | 91 |
| Convocation de monstres II..... | 74 | Déguisement | 91 |
| Convocation de monstres III | 74 | Délivrance | 92 |
| Convocation de monstres IV | 74 | Délivrance de la paralysie | 92 |
| Convocation de monstres V | 74 | Délivrance des malédictions | 92 |
| Convocation de monstres VI..... | 74 | Dépeçage..... | 92 |
| Convocation de monstres VII..... | 74 | Dépérissement..... | 92 |
| Convocation de monstres VIII | 75 | Déplacement | 92 |
| Convocation de monstres IX..... | 75 | Dernier souffle | 93 |
| Convocations parfaites | 76 | Désespoir foudroyant..... | 93 |
| Coquille antiplantes..... | 76 | Désintégration | 93 |
| Coquille antvie | 76 | Désorientation imaginaire..... | 94 |
| Corde animée | 77 | Destrier..... | 94 |
| Corde enchantée | 77 | Destrier ailé..... | 94 |
| Corps de fer..... | 77 | Destrier vaillant..... | 94 |
| Corps solaire..... | 78 | Destruction | 94 |
| Couleurs dansantes..... | 78 | Destruction de mort-vivant | 95 |
| Coup au but | 78 | Détection de l'invisibilité..... | 95 |
| Coup critique..... | 78 | Détection de la faune ou de la flore | 95 |
| Couronne de flamme | 78 | Détection de la Loi..... | 95 |
| Couronne de gloire..... | 79 | Détection de la magie..... | 95 |
| Couronne de gloire..... | 79 | Détection de la scrutation..... | 96 |
| Couronne de lumière | 79 | Détection de pensées | 96 |
| Courroux de l'ordre..... | 80 | Détection des collets et des fosses | 97 |
| Courroux du soleil de midi..... | 80 | Détection des ennemis jurés..... | 97 |
| Coursier fantôme | 80 | Détection des métamorphes | 97 |
| Création d'eau | 80 | Détection des morts-vivants | 97 |
| Création de Bogun..... | 81 | Détection des passages secrets | 98 |
| Création de mort-vivant..... | 82 | Détection des pièges..... | 98 |
| Création de mort-vivant dominant..... | 82 | Détection du Bien | 98 |
| Création de nourriture et d'eau..... | 82 | Détection du Chaos | 98 |
| Création de présences fantomatiques | 82 | Détection du Mal..... | 99 |
| Création de sentier..... | 83 | Détection du mensonge | 99 |
| Création majeure | 83 | Détection du poison | 99 |
| Création mineure | 83 | Détection faussée | 100 |
| Création véritable | 83 | Détermination de Phiéran..... | 100 |
| Créature axiomatique | 84 | Dévastation | 100 |
| Cri..... | 84 | Discours captivant..... | 100 |
| Cri d'Ysgard | 84 | Disjonction de Mordenkainen | 101 |
| Cri de guerre..... | 84 | Disque flottant de Tenser | 101 |
| Cri du héraut..... | 85 | Dissimulation d'objet..... | 101 |
| Cri guerrier..... | 85 | Dissimulation forestière | 102 |
| Cri suprême | 85 | Dissimulation suprême..... | 102 |
| Crocs ru roi vampire..... | 85 | Dissipation de la magie | 102 |

| | | | |
|---|-----|------------------------------------|-----|
| Dissipation voleuse | 103 | Esprit de l'archer | 118 |
| Dissipation suprême | 103 | Esprit des bois | 119 |
| Distorsion du bois..... | 103 | Esprit impénétrable | 119 |
| Distraktion d'assaillant | 104 | Etat gazeux | 119 |
| Divination..... | 104 | Etincelle de vie..... | 119 |
| Doigt de mort | 104 | Etoiles d'Arvandor..... | 120 |
| Domination..... | 104 | Etoile de sang..... | 120 |
| Domination d'animal..... | 105 | Etreinte du vampire..... | 120 |
| Domination nécrotique | 105 | Etreinte naturelle | 121 |
| Domination universelle | 105 | Eveil | 121 |
| Domination véritable..... | 105 | Eveil de groupe | 121 |
| Don des langues | 106 | Eveil de mort-vivant..... | 121 |
| Double illusoire | 106 | Exaltation | 122 |
| Duplication corporelle..... | 106 | Exécution | 122 |
| Eau empoisonnée..... | 107 | Exigence..... | 122 |
| Echange muet | 107 | Exploration des pensées | 122 |
| Echelle de fumée | 107 | Explosion de feu | 123 |
| Eclair | 107 | Explosion de feu suprême | 123 |
| Eclair de gloire | 107 | Explosion de flammes | 123 |
| Eclair de gloire | 108 | Explosion de force | 123 |
| Dégâts..... | 108 | Explosion de lumière | 123 |
| Eclair multiple | 108 | Explosion d'émeraude | 124 |
| Eclaire résonant | 108 | Explosion de piquants | 124 |
| Eclatement nécrotique | 108 | Explosion élémentaire | 124 |
| Ecoute télépathique | 109 | Explosion rayonnante d'Ayaila..... | 124 |
| Ecran | 109 | Expression de contentement..... | 125 |
| Ecran de dissipation d'Otiluke | 109 | Extasie empyréale | 125 |
| Ecran de dissipation suprême d'Otiluke..... | 110 | Extinction des feux..... | 125 |
| Effacement | 110 | Fabrication | 125 |
| Effritement | 110 | Façonnage de la pierre | 125 |
| Effroi | 110 | Façonnage du bois..... | 126 |
| Elève doué..... | 110 | Factotums..... | 126 |
| Eloignement du bois..... | 110 | Fatigue | 126 |
| Eloignement du métal et de la pierre..... | 111 | Faux-semblant..... | 126 |
| Emanation lumineuse | 111 | Faveur de la nature..... | 126 |
| Empire végétal..... | 111 | Faveur divine | 127 |
| Empoisonnement..... | 112 | Feinte intuitive | 127 |
| Emprisonnement..... | 112 | Ferromagnétisme..... | 127 |
| Enchevêtrement..... | 112 | Festin des héros..... | 127 |
| Endurance aux énergies destructives..... | 112 | Feu du phénix..... | 128 |
| Endurance de l'ours..... | 112 | Feu intérieur | 128 |
| Endurance de l'ours de groupe | 113 | Feuille morte | 128 |
| Endurcissement de familier | 113 | Feu noir | 128 |
| Energie de guérison..... | 113 | Feux purificateurs | 129 |
| Energie négative..... | 113 | Fin nécrotique | 129 |
| Enfièvrement du Mal..... | 113 | Flacon de fumée | 129 |
| Ennemi subconscient..... | 114 | Flammes de la foi..... | 130 |
| Enthousiasme | 114 | Flamme éternelle..... | 130 |
| Entrave | 114 | Flammes | 130 |
| Entrave d'ombre..... | 115 | Fléau..... | 130 |
| Epée animée | 115 | Fléau des plantes | 131 |
| Epée de conscience..... | 115 | Fléau des tombeaux..... | 131 |
| Epée de malchance | 116 | Fléau d'insectes..... | 131 |
| Epée de Mordenkainen..... | 116 | Fléau du golem..... | 131 |
| Epée des ténèbres | 116 | Flèche acide de Melf | 131 |
| Epée sainte | 117 | Flèche d'os | 132 |
| Epines empoisonnées | 117 | Flèches enflammées | 132 |
| Equilibre intuitif..... | 117 | Flétrissement végétal..... | 132 |
| Eruption nécrotique | 118 | Flétrissure..... | 132 |
| Escalade facilitée | 118 | Flou | 132 |
| Esclave monstrueux..... | 118 | Flux d'énergie négative..... | 133 |
| Espoir | 118 | Force de taureau | 133 |

| | | | |
|---|-----|---|-----|
| Force de taureau de groupe | 133 | Hymne de la discorde..... | 148 |
| Force du colosse | 133 | Hypnolame | 148 |
| Forme d'arbre | 134 | Hypnose | 148 |
| Forme d'éladrin | 134 | Hypnose des animaux | 148 |
| Forme d'ombre | 134 | Identification | 148 |
| Forme éthérée | 134 | Idiotie | 149 |
| Forme fantomatique | 135 | Illumination | 149 |
| Fosse illusoire | 135 | Image accomplie | 149 |
| Foudre céleste | 136 | Image imparfaite | 149 |
| Fouet d'énergie | 136 | Image miroir | 149 |
| Fouille instantanée | 136 | Image permanente | 150 |
| Foulard de décapitation | 136 | Image prédéterminée | 150 |
| Foulard d'enchevêtrement | 136 | Image programmée | 150 |
| Foulard de fer | 136 | Image silencieuse | 150 |
| Fou rire de Tasha | 137 | Immobilisation d'animal | 150 |
| Fracasement | 137 | Immobilisation de monstre | 150 |
| Frayeur | 137 | Immobilisation de monstre de groupe | 150 |
| Frisson de la tombe | 137 | Immobilisation de morts-vivants | 151 |
| Froid rampant | 137 | Immobilisation de personne | 151 |
| Froid rampant suprême | 138 | Immobilisation de personne de groupe | 151 |
| Fureur exaltée | 138 | Immunité contre les énergies destructives | 151 |
| Fureur vertueuse des fidèles | 138 | Immunité contre les sorts | 151 |
| Furie vaillante | 138 | Immunité contre les sorts suprêmes | 152 |
| Fusion dans la pierre | 138 | Implosion | 152 |
| Gardien sacré | 139 | Imprécation | 152 |
| Gemmes protectrices | 139 | Improvisation | 152 |
| Germes de feu | 139 | Infestation d'asticots | 152 |
| Geste de la goule | 140 | Injonction | 152 |
| Glissement de terrain | 140 | Injonction suprême | 153 |
| Globe d'invulnérabilité partielle | 140 | Inquisition | 153 |
| Globe d'invulnérabilité renforcée | 141 | Inspiration | 153 |
| Gloire aveuglante | 141 | Inspiration divine | 153 |
| Gloire du martyr | 141 | Interdiction | 153 |
| Glyphe de garde | 141 | Intuition auditive | 154 |
| Glyphe de garde suprême | 142 | Intuition divine | 154 |
| Glyphe de la goule | 142 | Intuition du guérisseur | 154 |
| Gourdin magique | 143 | Intuition nécrotique | 154 |
| Grâce féline | 143 | Inversion de la gravité | 155 |
| Grâce féline de groupe | 143 | Invisibilité | 155 |
| Grains douloureux | 143 | Invisibilité de groupe | 155 |
| Graisse | 143 | Invisibilité pour les animaux | 156 |
| Grand pas | 144 | Invisibilité pour les morts-vivants | 156 |
| Grand tertre | 144 | Invisibilité rapide | 156 |
| Grêle de pierre | 144 | Invisibilité supérieure | 156 |
| Griffes argentées | 144 | Invisibilité suprême | 156 |
| Griffes bestiales | 144 | Invocation instantanée de Drawmij | 156 |
| Guérison de destrier | 144 | Joie distillée | 157 |
| Guérison de la cécité/surdité | 145 | Joug de miséricorde | 157 |
| Guérison des maladies | 145 | Joyeux vacarme | 157 |
| Guérison suprême | 145 | Jugement dernier | 158 |
| Guérison suprême de groupe | 145 | Kyste nécrotique | 158 |
| Guerrier de terre cuite | 145 | Lame de douleur et de terreur | 158 |
| Halo vengeur | 146 | Lame de feu | 158 |
| Hébètement | 146 | Lame de feu | 158 |
| Hébètement de monstre | 146 | Lame de lumière | 159 |
| Héroïsme | 146 | Lame fulgurante | 159 |
| Héroïsme suprême | 146 | Lame maudite | 159 |
| Homochromie | 146 | Lame tourbillonnante | 159 |
| Horde de morts-vivants | 147 | Lance de Valarian | 160 |
| Horde de rats | 147 | Lancer de précision | 160 |
| Hurlement aliénant | 147 | Langueur | 160 |
| Hymne de Faerinaal | 147 | Lecture de la magie | 160 |

| | | | |
|--|-----|-----------------------------------|-----|
| Lenteur | 160 | Masse avasculaire | 175 |
| Leurre | 161 | Mauvais augure | 176 |
| Leurre imaginaire | 161 | Mauvais œil | 176 |
| Lévitacion | 161 | Mélopée infernale | 176 |
| Liberté de mouvement | 161 | Membres chancelants | 177 |
| Lien mental | 162 | Mémorisation de Rary | 177 |
| Lien spirituel | 162 | Menace imaginaire | 177 |
| Lien spirituel mineur | 162 | Message | 177 |
| Lien spirituel suprême | 162 | Messager aérien | 178 |
| Liens d'acier | 162 | Messager animal | 178 |
| Lien télépathique de Rary | 162 | Métal brûlant | 178 |
| Lien télépathique mineur | 163 | Métal gelé | 179 |
| Lien verbal | 163 | Métamorphose | 179 |
| Lierre empoisonné | 163 | Métamorphose animale | 180 |
| Limier de sang | 163 | Métamorphose diabolique | 180 |
| Lion de terre cuite | 163 | Métamorphose funeste | 180 |
| Localisation d'objet | 164 | Métamorphose universelle | 180 |
| Localisation de créature | 164 | Miasme | 181 |
| Localisation suprême | 164 | Miracle | 181 |
| Loge cachée de Leomund | 164 | Mirage | 182 |
| Loup fantôme | 165 | Mise à mal | 182 |
| Lueur d'arc-en-ciel | 165 | Mise à mort | 182 |
| Lueur féérique | 165 | Mission | 182 |
| Lueurs hypnotiques | 166 | Modification d'apparence | 183 |
| Lumière | 166 | Modification de mémoire | 183 |
| Lumière brûlante | 166 | Molosse funeste | 184 |
| Lumière de la goule | 166 | Moment de clarté | 184 |
| Lumière du jour | 166 | Moment de prescience | 184 |
| Lumières dansantes | 167 | Monnaie d'écoute | 184 |
| Lumière spectrale | 167 | Monture | 185 |
| Maelström d'énergie destructive | 167 | Monture du voyageur | 185 |
| Magie des ombres | 167 | Morsure du roi | 185 |
| Magie des ombres suprême | 168 | Morsure magique | 185 |
| Main broyeuse de Bigby | 168 | Morsure magique suprême | 185 |
| Main de maître | 168 | Mort à l'ennemi | 185 |
| Main du berger | 168 | Mort rampante | 186 |
| Main impérieuse de Bigby | 169 | Mot de pouvoir aveuglant | 186 |
| Main interposée de Bigby | 169 | Mot de pouvoir étourdissant | 186 |
| Mains brûlantes | 169 | Mot de pouvoir mortel | 186 |
| Main spectrale | 170 | Mot de rappel | 186 |
| Malchance | 170 | Motif scintillant | 187 |
| Malédiction | 170 | Mouvement accéléré | 187 |
| Malédiction de la lycanthropie | 170 | Mur d'épines | 187 |
| Malédiction de la malchance | 171 | Mur de fer | 188 |
| Malédiction de l'eau | 171 | Mur de feu | 188 |
| Malédiction suprême | 171 | Mur de force | 188 |
| Manipulation à distance | 171 | Mur de glace | 189 |
| Manipulation des sons | 171 | Mur de pierre | 189 |
| Manoir somptueux de Mordenkainen | 172 | Mur d'esprits | 190 |
| Manteau de bravoure | 172 | Mur de vent | 190 |
| Manteau de bravoure suprême | 172 | Mur de ténèbres | 190 |
| Manteau du Chaos | 172 | Mur d'ossements | 190 |
| Mante étoilée | 173 | Mur illusoire | 191 |
| Mante marine | 173 | Mur prismatique | 191 |
| Mante solaire | 173 | Mythes et légendes | 192 |
| Marche dans les airs | 173 | Nage | 192 |
| Marche des nuages | 174 | Nappe de brouillard | 192 |
| Marche sur l'onde | 174 | Négation de l'invisibilité | 193 |
| Marque de la justice | 174 | Neutralisation du poison | 193 |
| Marque du chasseur | 174 | Nova intangible | 193 |
| Marteau de vertu | 175 | Nuage draconique | 193 |
| Marteau du Chaos | 175 | Nuage incendiaire | 194 |

| | | | |
|-----------------------------------|-----|--|-----|
| Nuage nauséabond..... | 194 | Pluie d'aiguilles | 210 |
| Nuée d'élémentaires | 194 | Pluie de braises | 210 |
| Nuée de météores | 194 | Pluie de roses | 210 |
| Nuée grouillante..... | 195 | Pluie de tulipes noires | 210 |
| Nuée d'Otyughs..... | 195 | Poche à familial | 210 |
| Odorat..... | 195 | Poigne de Bigby | 211 |
| Œil de faucon | 196 | Poigne de pierre | 211 |
| Œil du mage | 196 | Poigne d'Orcus..... | 211 |
| Œil du tireur d'élite | 196 | Poigne tellurienne | 211 |
| Œil indiscret | 196 | Poing de Bigby..... | 212 |
| Œil indiscret suprême | 197 | Poing d'émeraude enflammé..... | 212 |
| Onde tellurique..... | 197 | Poing de pierre | 212 |
| Orage de fureur élémentaire | 197 | Portail..... | 212 |
| Orbe d'acide | 198 | Porte de phase | 213 |
| Orbe d'acide mineur..... | 198 | Porte dimensionnelle..... | 214 |
| Orbe d'électricité | 198 | Possession | 214 |
| Orbe d'électricité mineur..... | 198 | Posture enchantelame..... | 215 |
| Orbe d'énergie..... | 198 | Potion explosive..... | 215 |
| Orbe de feu | 198 | Pourriture végétale | 215 |
| Orbe de feu mineur..... | 199 | Poursuivant implacable | 216 |
| Orbe de froid | 199 | Poussière scintillante..... | 216 |
| Orbe de froid mineur | 199 | Précision bénie | 216 |
| Orbe de son | 199 | Précision meurtrière | 216 |
| Orbe de son mineur | 199 | Précision tactique | 217 |
| Orientation..... | 199 | Prémonition..... | 217 |
| Ours fantôme | 199 | Préservation des morts | 217 |
| Ouverture/fermeture | 200 | Prestidigitation | 217 |
| Pacte de regain | 200 | Prévoyance | 218 |
| Pacte de vigueur | 200 | Prière | 218 |
| Pacte du zélote..... | 200 | Profanation..... | 218 |
| Pacte mortel..... | 201 | Projectile magique | 219 |
| Page secrète..... | 201 | Projection astrale..... | 219 |
| Panoplie magique | 201 | Projection de diamants | 219 |
| Paralysie télépathique..... | 202 | Projection d'image | 220 |
| Parole du Chaos..... | 202 | Protection contre la Loi..... | 220 |
| Parole sacrée..... | 202 | Protection contre la mort..... | 220 |
| Passage dans l'éther | 202 | Protection contre la mort de groupe | 220 |
| Passage sans trace..... | 203 | Protection contre le Bien | 220 |
| Passe-muraille | 203 | Protection contre le Chaos | 220 |
| Pattes d'araignée | 203 | Protection contre le Mal..... | 220 |
| Pavillon de grandeur..... | 203 | Protection contre l'énergie négative..... | 221 |
| Paysage d'ombre | 204 | Protection contre l'énergie positive | 221 |
| Peau d'écorce | 204 | Protection contre les charmes..... | 221 |
| Peau de métal | 205 | Protection contre les énergies destructives..... | 221 |
| Peau de pierre | 205 | Protection contre les projectiles | 222 |
| Peau d'épines | 205 | Protection contre les sorts | 222 |
| Pénitence | 205 | Protection d'autrui..... | 222 |
| Perception de la mort..... | 206 | Protection duale | 222 |
| Perception de la nature | 206 | Puissance divine..... | 223 |
| Perception du climat..... | 206 | Purification de nourriture et d'eau | 223 |
| Périmètre d'immobilisation..... | 206 | Pyrotechnie | 223 |
| Permanence | 207 | Quête | 223 |
| Pétrification | 207 | Rabougrissement des plantes | 223 |
| Piège à feu | 207 | Racines inébranlables..... | 224 |
| Piège de la goule | 208 | Rafale de pluie | 224 |
| Piège de Léomund..... | 208 | Rafrâichissement..... | 224 |
| Piège spectral | 208 | Rage | 224 |
| Pierre magique..... | 209 | Rage aveugle | 225 |
| Pierres acérées | 209 | Rage tempête..... | 225 |
| Pierres commères | 209 | Ragoût d'Estanna..... | 225 |
| Plainte de la destinée | 209 | Ralentissement du poison..... | 226 |
| Plainte d'outre-tombe | 209 | Ramollissement de la terre et de la pierre | 226 |

| | | | |
|---|-----|---|-----|
| Rapetissement | 226 | Résistance aux énergies destructives de groupe..... | 239 |
| Rapetissement d'animal | 227 | Résistance nécrotique..... | 239 |
| Rapetissement de groupe..... | 227 | Résonance | 240 |
| Rapidité | 227 | Résonance céleste | 240 |
| Rapidité instantanée | 227 | Résonance céleste suprême..... | 240 |
| Rappel à la vie..... | 227 | Respiration aquatique..... | 240 |
| Rapport..... | 228 | Restauration | 240 |
| Rapport suprême | 228 | Restauration de groupe..... | 241 |
| Rayon affaiblissant..... | 228 | Restauration partielle | 241 |
| Rayon ardent | 228 | Restauration suprême..... | 241 |
| Rayon de givre | 228 | Restitution | 241 |
| Rayon d'ensorcellement..... | 229 | Résurgence | 241 |
| Rayon d'épuisement..... | 229 | Résurgence de groupe | 242 |
| Rayon de soleil..... | 229 | Résurrection | 242 |
| Rayon d'espoir | 229 | Résurrection suprême..... | 242 |
| Rayon lumineux | 229 | Retour macabre | 242 |
| Rayon polaire | 230 | Rideau de lumière | 242 |
| Rayon prismatique..... | 230 | Rire de Chaav..... | 243 |
| Rayons prismatiques | 230 | Ronces..... | 243 |
| Rayonnement incandescent..... | 230 | Rouille..... | 243 |
| Raz de marée | 230 | Rudolement | 244 |
| Réaction ectoplasmique..... | 231 | Rugissement de léonal | 244 |
| Réanimation de mort-vivant..... | 231 | Rugissement du lion..... | 244 |
| Réduction d'objet..... | 231 | Runes explosives..... | 244 |
| Reflets d'ombre | 232 | Rupture d'entrave..... | 244 |
| Refrain entêtant | 232 | Ruse du renard | 245 |
| Refuge | 232 | Ruse du renard de groupe..... | 245 |
| Refuge cadavérique | 232 | Sacrifice divin | 245 |
| Refuge de Léomund | 232 | Sagesse du hibou..... | 245 |
| Refuge sacré | 233 | Sagesse du hibou de groupe | 246 |
| Refus | 233 | Salaire du péché | 246 |
| Regain d'assurance..... | 233 | Sanctification | 246 |
| Regard de braise..... | 234 | Sanctification du félon | 246 |
| Regard vertueux | 234 | Sanctification maléfique | 247 |
| Régénération | 234 | Sanctuaire..... | 247 |
| Réincarnation | 234 | Sanctuaire de Mordenkainen..... | 247 |
| Rejet de la Loi | 235 | Sang bouillonnant | 248 |
| Rejet du Bien..... | 235 | Sang céleste..... | 248 |
| Rejet du Chaos | 235 | Sang du martyr..... | 248 |
| Rejet du Mal | 235 | Sarcophage d'ambre..... | 248 |
| Rejet élémentaire..... | 235 | Saut | 249 |
| Rejeton avorté | 236 | Sceau du serpent | 249 |
| Réjouissances sublimes | 236 | Scrutation | 249 |
| Remémoration de Mordenkainen | 236 | Scrutation nécrotique | 250 |
| Renvoi | 236 | Scrutation suprême..... | 250 |
| Renvoi des sorts | 236 | Second souffle..... | 250 |
| Réparation | 237 | Second souffle..... | 250 |
| Réparation de dégâts critiques..... | 237 | Séquestration..... | 251 |
| Réparation de dégâts importants | 237 | Serrurier instantané | 251 |
| Réparation de dégâts légers..... | 237 | Serviteur invisible | 251 |
| Réparation de dégâts superficiels | 237 | Shuriken de feu | 252 |
| Réparation de dégâts modérés..... | 237 | Signature magique | 252 |
| Réparation intégrale | 238 | Signe de scellement..... | 252 |
| Repérage..... | 238 | Signe de scellement suprême | 252 |
| Repli expéditif..... | 238 | Silence..... | 253 |
| Repli expéditif rapide..... | 238 | Simulacre | 253 |
| Repos bienfaisant | 238 | Simulacre de vie..... | 253 |
| Répulsif | 238 | Soins importants..... | 253 |
| Résistance..... | 238 | Soins importants de groupe..... | 254 |
| Résistance à la magie | 239 | Soins intensifs | 254 |
| Résistance à la magie de groupe..... | 239 | Soins intensifs de groupe | 254 |
| Résistance aux énergies destructives..... | 239 | Soins légers | 254 |

| | | | |
|--------------------------------------|-----|--|-----|
| Soins légers de groupe..... | 254 | Ténèbres profondes..... | 270 |
| Soins modérés..... | 254 | Ténèbres vivantes..... | 270 |
| Soins modérés de groupe..... | 254 | Tentacules noirs d'Evard..... | 270 |
| Soins superficiels..... | 254 | Terrain hallucinatoire..... | 271 |
| Sommeil..... | 254 | Terreur..... | 271 |
| Sommeil profond..... | 255 | Test de résistance..... | 271 |
| Songe..... | 255 | Texte illusoire..... | 271 |
| Son imaginaire..... | 255 | Tir assisté..... | 271 |
| Souffle de dragon..... | 255 | Toile dansante..... | 272 |
| Souffle de glace..... | 256 | Toile d'araignée..... | 272 |
| Souffle de sable..... | 256 | Tombe de lumière..... | 272 |
| Souffle de vapeur..... | 256 | Toile de ronces..... | 273 |
| Souffle enflammé..... | 256 | Tour orageuse..... | 273 |
| Souhait..... | 256 | Tourbillon..... | 273 |
| Souhait limité..... | 257 | Trait de glace..... | 274 |
| Sphère au vitriol..... | 258 | Transfert de sorts..... | 274 |
| Sphère de defenestration..... | 258 | Transfert de sorts au familier..... | 274 |
| Sphère de destruction ultime..... | 258 | Transformation de Tenser..... | 275 |
| Sphère d'invisibilité..... | 259 | Transformation en tueur des ombres..... | 275 |
| Sphère d'isolement d'Otiluke..... | 259 | Transmutation de la boue en pierre..... | 275 |
| Sphère de feu..... | 259 | Transmutation de la pierre en boue..... | 275 |
| Sphère glaciale d'Otiluke..... | 259 | Transmutation de la pierre en chair..... | 276 |
| Sphère téléguidée d'Otiluke..... | 260 | Transmutation de la pierre en lave..... | 276 |
| Sphère prismatique..... | 260 | Transmutation du métal en bois..... | 276 |
| Splendeur de l'aigle..... | 260 | Traversée des ombres..... | 277 |
| Splendeur de l'aigle de groupe..... | 260 | Tremblement de terre..... | 277 |
| Squamifère..... | 261 | Trombe d'eau..... | 278 |
| Statue..... | 261 | Trompe céleste..... | 278 |
| Stimulant..... | 261 | Tumeur nécrotique..... | 278 |
| Subversion planaire..... | 261 | Vague de limon..... | 279 |
| Suggestion..... | 261 | Vagues d'épuisement..... | 279 |
| Suggestion de groupe..... | 262 | Vagues de fatigue..... | 279 |
| Sustentation..... | 262 | Vague de tristesse..... | 279 |
| Supplice..... | 262 | Vengeance divine..... | 279 |
| Symbole d'aliénation mentale..... | 262 | Venin du cobra..... | 280 |
| Symbole d'étourdissement..... | 262 | Venin du crapaud..... | 280 |
| Symbole de douleur..... | 263 | Vent de murmures..... | 280 |
| Symbole de faiblesse..... | 263 | Vent divin..... | 280 |
| Symbole de mort..... | 263 | Ventriloquie..... | 281 |
| Symbole de persuasion..... | 264 | Vents paralysants..... | 281 |
| Symbole de sommeil..... | 264 | Vermine géante..... | 281 |
| Symbole de terreur..... | 264 | Verrou dimensionnel..... | 281 |
| Taille de géant..... | 264 | Verrou du mage..... | 282 |
| Taille de nain..... | 265 | Verrouillage..... | 282 |
| Tatouages animés..... | 265 | Vêtements exaltés..... | 282 |
| Télékinésie..... | 265 | Vêtements glorieux..... | 282 |
| Téléportation..... | 266 | Vigueur..... | 282 |
| Téléportation accélérée..... | 267 | Vigueur mineur..... | 283 |
| Téléportation anticipée..... | 267 | Vigueur mineur de groupe..... | 283 |
| Téléportation anticipée suprême..... | 267 | Vigueur suprême..... | 283 |
| Téléportation d'objet..... | 267 | Visage divin..... | 283 |
| Téléportation sans erreur..... | 268 | Visage divin mineur..... | 283 |
| Tempête céleste..... | 268 | Visage divin suprême..... | 283 |
| Tempête d'acier..... | 268 | Vision bénie..... | 284 |
| Tempête de feu..... | 268 | Vision dans le noir..... | 284 |
| Tempête de flèches..... | 268 | Vision dans le noir de groupe..... | 284 |
| Tempête de grêle..... | 268 | Vision des cieux..... | 284 |
| Tempête de neige..... | 269 | Vision du passé..... | 285 |
| Tempête de rayons..... | 269 | Vision lucide..... | 285 |
| Tempête vengeresse..... | 269 | Vision magique..... | 285 |
| Ténèbres..... | 269 | Vision magique suprême..... | 286 |
| Ténèbres maudites..... | 270 | Vision mystique..... | 286 |

| | |
|---------------------------|-----|
| Vision nocturne | 286 |
| Vitalité accrue | 286 |
| Voie de l'exalté | 286 |
| Voie végétale..... | 287 |
| Voile..... | 287 |
| Voile de la non vie | 287 |
| Vol..... | 287 |
| Vol de groupe | 288 |
| Vol rapide..... | 288 |
| Vol supérieur..... | 288 |

| | |
|----------------------------|-----|
| Volte-face..... | 288 |
| Voyage par les arbres..... | 289 |
| Yeux de l'avoral..... | 289 |
| Yeux du roi | 289 |
| Zèle | 289 |
| Zone d'antimagie | 290 |
| Zone de silence | 290 |
| Zone de vérité | 290 |

Abri de Léomund

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre -15° C et 35° C, la température intérieure reste stable à 20° C. En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de 1° C pour 1° C (s'il fait -25° C dehors, il fera donc 10° C dans les limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).

Composante matérielle : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

Absorption

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 9, Wuj 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : jusqu'à épuisement du potentiel ou 10 minutes/niveau

Les sorts et les pouvoirs magiques qui prennent le personnage pour cible sont absorbés et leur énergie est conservée jusqu'à ce qu'il les utilise pour jeter ses propres sorts. Cette abjuration ne fonctionne que contre les sorts à distance qui prennent directement le personnage pour cible. Les sorts de contact, les sorts à effet et les sorts de zone ne sont pas concernés.

Une fois le sort jeté, le personnage peut absorber 1d4+6 niveaux (le MD jette secrètement le dé et note le nombre exact). Le niveau de chaque sort absorbé est alors soustrait au total.

Si un sort est affecté partiellement (parce que son niveau est supérieur aux niveaux qu'il est encore possible d'absorber), divisez les niveaux restants par le niveau de sort original pour déterminer la fraction de l'effet qui franchit l'absorption. Pour les sorts infligeant des dégâts, le personnage subit cette fraction des dégâts. Pour les autres, le personnage a eu une chance proportionnelle à cette fraction d'être affecté.

Par exemple, il reste trois niveaux de sort à une absorption et le personnage est la cible d'une *domination* (sort du 5^e niveau). L'abjuration absorbe trois niveaux de sort et le personnage a 40 % de chances d'être affecté (2/5). Si tel est le cas, le personnage a toutefois droit à un jet de sauvegarde, du moins si le sort en autorise un habituellement. Si le personnage est frappé par une *désintégration* (sort du 6^e niveau) et qu'il lui reste quatre niveaux de sort d'absorption, il ne subit que 33 des dégâts normalement infligés (2/6).

Le personnage peut utiliser l'énergie magique absorbée pour jeter n'importe quel sort préalablement préparé, sans que la préparation disparaisse de sa liste, s'efface de sa mémoire ou compte dans le nombre de sorts auquel il a droit quotidiennement (il lui faut donc tenir un compte des niveaux de sort absorbés et utilisés). Les niveaux d'énergie magique accumulés doivent être supérieurs ou égaux au niveau du sort à jeter et le personnage doit être en possession des composantes matérielles requises pour ce sort, qui sont alors utilisées.

Absorption d'arme

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme touchée qui n'est pas en possession d'une autre créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; voir description

Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage peut sans danger absorber une arme qu'il touche (même si elle est empoisonnée) dans son bras, tant qu'elle n'est pas en possession d'une autre créature. L'arme doit être une arme légère pour le personnage au moment où il lance le sort. On ne peut pas sentir l'arme absorbée sous sa peau, et elle ne restreint en aucun cas ses mouvements. Une arme absorbée ne peut pas être détectée, même par une fouille minutieuse, mais un sort de *détection de la magie* révélera la présence d'une aura magique. La seule preuve de sa présence est une vague rougeur sur la peau, prenant approximativement la forme de l'arme.

Quand le personnage touche cette tache (une action qui équivalait à dégainer une arme) ou quand la durée du sort

expire, l'arme apparaît dans sa main et le sort s'achève. S'il attaque avec l'arme durant le même round que celui où il l'a sortie de sa cachette, il peut tenter d'effectuer un test de Bluff pour faire une feinte lors du combat au prix d'une action libre, et il gagne un bonus de +4 au test de Bluff. Les armes magiques intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde contre ce sort, mais pas les armes ordinaires.

Absorption d'énergie

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir la description d'*énergie négative*)

Ce sort est semblable à *énergie négative*, si ce n'est que la créature touchée gagne 2d4 niveaux négatifs et que l'effet dure plus longtemps.

Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu'un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Par contre, en cas d'échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente.

Si le rayon touche un mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Accord dissonant

Evocation (son)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon, centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le personnage émet une note assourdissante et terrifiante. Hormis lui, toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts de son par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8).

Acier silencieux

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 2, Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : une armure touchée par tranche de trois niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Tant que ce sort agit, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas aux tests de Déplacement silencieux et de

Discrétion. Seuls les individus formés au port de l'armure bénéficient de cet avantage quand ils portent une armure affectée. Le malus d'armure aux tests s'applique normalement aux autres tests.

Affection

Nécromancie [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3, Courroux 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature maléfique touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une affection choisie parmi la liste qui suit. Celle-ci le frappe sur-le-champ (pas de période d'incubation). Les affections ne nuisent qu'aux créatures maléfiques. Un sujet d'alignement mauvais subit les dégâts indiqués auxquels on ajoute son bonus de Charisme. Un élémentaire ou mort-vivant d'alignement mauvais subit 1 point de dégâts supplémentaire, contre 2 points pour un Extérieur ou prêtre maléfique. Les DD qui apparaissent ci-dessous correspondent aux jets de sauvegarde ultérieurs (pour ce qui est du jet de sauvegarde initial, reportez-vous au DD de sauvegarde normal de l'affection).

| Affection | DD | Effet* |
|--------------------|----|---------|
| Décadence anémiant | 18 | 1d4 For |
| Torpeur éternelle | 14 | 1d6 Dex |
| Désir hurlant | 15 | 1d3 Con |
| Passion dévorante | 17 | 1d4 Int |
| Tourmente du passé | 16 | 1d4 Sag |
| Orgueil vaniteux | 20 | 1d6 Cha |

* Pour plus de détails sur les affections, reportez-vous au Chapitre 3 du manuel *les chapitres sacrés*.

Affûtage

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19–20. Une zone de 19–20, passe à 17–20. Une zone de 18–20 devient 15–20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'*affûtage* de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il ait

atteint sa cible ou non. Pour ce qui est de ce sort, considérez les shuriken comme des flèches et non comme des armes de jet.

Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort *affûtage* et le don Science du critique). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.

Agilité divine

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Grâce au pouvoir de son dieu tutélaire, le lanceur confère à une créature vivante agilité et habileté au combat. La cible bénéficie d'un bonus de base aux jets de Réflexes semblable à celui d'un roublard du niveau global du lanceur, d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité et du don Attaque éclair pendant toute la durée du sort.

Agrandissement

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Force 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +2 en Force, d'un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et d'un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.

Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Si le sujet lâche l'un de ses objets *agrandis* (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que

les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets *agrandis* ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une *épée +1 agrandie* dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter un second *agrandissement* sur un humanoïde qui en profite déjà.

Agrandissement contre et dissipe *rapetissement*.

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort d'*agrandissement*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Agrandissement de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Cible : 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *agrandissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Aide

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Aide confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

Aiguille spirituelle

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 6 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un esprit

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le wu jen tend la main et projette une aiguille qui pénètre l'aura d'un esprit. S'il réussit une attaque à distance normale, l'esprit perd le bénéfice de son intangibilité et est cloué sur place (perte du bonus de Dextérité à la CA et

bonus de +4 aux jets d'attaque pour les assaillants). L'esprit ne peut donc plus se déplacer, mais il a le droit d'effectuer des actions simples et des actions complexes (ce qui inclut des attaques). Un esprit immobilisé est incapable d'utiliser les pouvoirs surnaturels et magiques susceptibles de le téléporter (comme *porte dimensionnelle* ou *téléportation*) ou d'altérer son état (comme *état gazeux* ou *forme éthérée*). L'esprit ne peut retirer l'aiguille qui l'immobilise, mais une autre créature peut y parvenir au prix d'une action simple.

Focaliseur : une longue aiguille en métal.

Aiguilles empoisonnées

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun et Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le wu jen tend un doigt vers la cible sur laquelle s'abat une pluie d'aiguilles empoisonnées. Si le personnage réussit une attaque à distance normale, la cible subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) et choisit l'un des trois effets ci-dessous.

- La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution sur-le-champ, puis un autre 1 minute après. À chaque fois, elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler les effets.
- La cible est paralysée pendant 2d6 minutes. Elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler l'effet.
- La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Dextérité sur-le-champ, puis un autre 1 minute après. À chaque fois, elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler les effets.

Composante matérielle : une longue aiguille en métal.

Ailes de feu

Transmutation [feu]

Source : Codex divin, Codex profane

Niveau : Dru 3, Wuj 3 (feu)

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort transforme les bras du lanceur en ailes de feu brillantes. Les flammes ne lui infligent pas de dégâts et ne nuisent en rien à son équipement. Par contre, ne disposant plus de ses bras, il ne peut rien tenir en main et se révèle incapable de lancer des sorts à composantes gestuelles. Cependant, les anneaux, bracelets et autres objets portés au niveau des bras ou des mains au moment de l'incantation fonctionnent bel et bien. Les ailes confèrent au lanceur une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (12 mètres s'il

porte une armure lourde ou intermédiaire) affublée d'une bonne manœuvrabilité. Il peut charger mais est incapable de courir tout en volant, et il ne saurait prendre les airs qu'avec une charge légère. L'utilisation de ce sort ne requiert pas davantage de concentration que s'il marchait, aussi le lanceur peut-il agir normalement.

Si le sort arrive à terme alors que le personnage se trouve dans les airs, il descend au rythme de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds, puis chute s'il n'a pas encore atterri. Cela vaut également en cas de dissipation du sort. Par contre, si le sort est annulé par une *zone d'antimagie*, le lanceur tombe comme une pierre.

Le personnage a le droit de porter des attaques à mains nues à l'aide des *ailes de feu*, mais on considère alors qu'il n'est pas formé à leur maniement (il subit donc un malus de -4 aux jets d'attaque). En cas de réussite, il inflige 2d6 points de dégâts de feu, qui viennent s'ajouter à ses dégâts d'attaque à mains nues habituels.

Les ailes sont éteintes (auquel cas le sort est annulé) par un sort *d'extinction des feux*, une immersion dans l'eau ou un vent de la force d'un ouragan.

Composante matérielle : une plume d'oiseau que le lanceur doit brûler lors de l'incantation.

Focaliseur : une amulette dorée représentant un phénix.

Alarme

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Alarme fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

Alarme mentale. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de *silence*.

Alarme audible. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de *silence* sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'*alarme*.

Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

Aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

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

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

Alignement indétectable

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

Allegro

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon, centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère au personnage et à ses compagnons une extraordinaire rapidité. Chaque créature située dans la zone d'effet du sort gagne un bonus d'altération de +9 mètres à sa vitesse de déplacement au sol de base, jusqu'à un maximum égal au double de sa valeur d'origine. Les créatures affectées bénéficient de cet effet pour toute la durée du sort, même si elles quittent la zone d'origine.

Composante matérielle : une plume de la queue d'un oiseau de proie.

Alléluia

Evocation [Bien, son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de sphère dont le rayon est égal à la portée, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage peut entonner une chanson exaltante et inspirée qui augmente temporairement de 2 le niveau effectif de lanceur de sorts de chaque lanceur de sorts divins d'alignement bon situé à portée. Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais améliore tous les effets des sorts qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. De plus, *alléluia* imite les effets d'un sort de *sanctification* en ce qui concerne le renvoi et l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone d'effet du sort, chaque lanceur de sorts divin d'alignement bon gagne un bonus de sainteté de +4 aux tests de Charisme destinés à renvoyer les morts vivants, et chaque lanceur de sorts divin d'alignement mauvais reçoit un malus de sainteté de -4 aux tests de Charisme destinés à intimider les morts-vivants.

Allié d'outreplan

Invocation (appel) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 élémentaire ou Extérieur appelé de 6 DV maximum

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre lançant ce sort demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un élémentaire ou d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si le personnage ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le prêtre connaît le nom d'une entité spécifique, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (ce qui ne garantit pas que c'est bien la créature souhaitée qui répondra à l'appel).

Le prêtre peut demander un service à la créature, à condition de lui en rendre un en retour. Ce service peut-être simple ("Sors-nous de ce gouffre", "Aide-nous à combattre ce monstre") ou plus compliqué ("Surveille nos ennemis", "Protège-nous lors de notre incursion dans le donjon"). Pour marchander, il faut être capable de communiquer avec la créature en question.

Cette créature exige donc d'être payée en échange de ses services. Ce traitement peut prendre la forme d'or ou d'objets magiques offerts à un temple allié, d'un présent, ou de quelque action allant dans le sens de l'alignement et des desseins de la créature. Dans tous les cas, le paiement doit être versé avant que la créature rende le service qu'on attend d'elle. Les négociations durent au moins 1 round, ce qui signifie que la créature ne peut commencer à agir qu'un round après son arrivée (au plus tôt).

Un service demandant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts engendre un paiement de 100 po par DV de créature appelée. Pour un service demandant jusqu'à 1 heure/niveau de lanceur de sorts, la créature exige un paiement de 500 po par DV. Pour ce qui est d'un service à long terme (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts), le paiement exigé s'élève à 1 000 po par DV.

Si le service n'implique aucun danger, réduisez le paiement indiqué de moitié. Par contre, s'il est particulièrement dangereux, le présent devra être plus important. Peu de créatures accepteront de rendre un service qui paraît suicidaire (souvenez-vous qu'une créature appelée meurt réellement quand elle est tuée, contrairement aux créatures convoquées). Néanmoins, si la tâche en question correspond à l'alignement de la créature, elle peut réduire le paiement exigé de moitié ou le passer à la trappe. Par exemple, une créature céleste appelée pour combattre des démons n'exigera sans doute que la moitié du paiement normal.

Une fois le service rendu, ou si la durée du marché arrive à expiration, la créature retourne dans son plan d'origine (après avoir fait son compte rendu au personnage, du moins si cela lui est possible).

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *allié d'outreplan* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler un élémentaire du Feu.

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Allié majeur d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 6

Effet : 1 ou 2 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Allié suprême d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 8

Effet : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

Altération de la parole

Transmutation (son)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage déforme la voix d'une créature. Celle-ci semble faussée et presque inintelligible. Pendant la durée de ce sort, le sujet a 50% de chances de rater ses sorts dotés d'une composante verbale, et à chaque fois qu'il parle (y compris pour utiliser des objets magiques à mot de commande), il y a 50% de chances pour que son discours soit complètement incompréhensible et par conséquent inefficace.

Altération intangible

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 mort-vivant intangible/niveau

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Les morts-vivants affectés par ce sort bénéficient d'un bonus de parade de +1 à la CA, d'un bonus de +1d8 points de vie, d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 en résistance au renvoi des morts-vivants. Chacun de ces bonus est doublé tous les 5 niveaux de lanceur de sorts. Ainsi, un lanceur de sorts de niveau 20 confère un bonus de parade de +4 à la CA, un bonus de +4d8 points de vie, un bonus d'altération de +4 aux jets d'attaque et un bonus de +8 en résistance au renvoi des morts-vivants.

Amélioration de familier

Transmutation

Source : Codex martial

Niveau : Ens/Mag 2, tourmenteur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) Cible : le familier du lanceur

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère au familier du lanceur un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, ainsi que la réduction des dégâts (5/magie) et un bonus de résistance de +2 sur les jets de sauvegarde.

Amnésie programmée

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m; 2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le mage peut détruire ou modifier les souvenirs de la cible comme il lui sied. L'incantation lui confère un accès illimité aux pensées et aux souvenirs du sujet et lui permet d'exécuter les effets suivants :

Effacement de souvenirs. Il est possible d'effacer tout ou partie des souvenirs du sujet, ce qui inclut événements, individus et lieux précis.

Implantation de souvenirs. Il est possible de créer de faux souvenirs dans l'esprit du sujet (amitié en guise de haine, événements imaginaires, trahison, etc.).

Niveaux négatifs. Le mage peut conférer un nombre de niveaux négatifs égal ou inférieur à la moitié du niveau global du sujet. Cet effet simule une éradication de connaissances et de formation propres à une classe. Ces niveaux négatifs ne peuvent se transformer en perte réelle de niveaux, mais il est impossible de s'en débarrasser via *restauration*. Ils perdurent donc jusqu'au terme du sort.

Façonnement de personnalité. En effaçant les souvenirs du sujet pour les remplacer par des faux, il est possible de bâtir un nouveau personnage, modifiant ainsi son alignement, ses croyances, ses valeurs et ses traits de personnalité. Certaines aptitudes de classe sont affectés par un changement d'alignement.

Déclenchement programmé. Le mage peut programmer le sujet de manière à retarder la mise en place des effets ci-dessus jusqu'à ce qu'un événement précis ait lieu, comme la réception d'un message codé, sa capture par des ennemis ou l'arrivée à une destination spécifique. De même, il est possible de faire disparaître certaines altérations suite à un événement.

La nature de l'*amnésie programmée* est telle qu'un sujet (consentant ou non) pourvu de nouveaux souvenirs peut soupçonner ceux-ci d'être faux, tout dépendant de la précision de la programmation. Par exemple, si un paladin soumis à un façonnement de personnalité devient neutre, il perd l'usage de ses aptitudes de classe. Si le mage n'implante pas un souvenir crédible en rapport avec ce

changement d'alignement, le personnage aura conscience de ce trou inexplicable dans ses souvenirs et pourra prendre des mesures (visant notamment à soigner son « amnésie ») susceptibles d'annuler les effets du sort (cf ci-dessous).

Habituellement, le sujet du sort est consentant ou attaché de manière à ne pas interférer avec l'incantation de cet enchantement. L'*amnésie programmée* est permanente, sauf si le mage précise la nature d'événements susceptibles d'y mettre un terme. Ses effets sont également annulés par un sort de restauration suprême ou de souhait.

Composante matérielle : un ensemble de lentilles cristallines enchâssées dans des boucles d'or d'une valeur de 500 po.

Analyse d'enchantement

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.

Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque *analyse d'enchantement* que ce soit pendant 24 heures.

Analyse d'enchantement ne fonctionne pas sur les artefacts.

Focaliseur : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une boucle d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

Anathème

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplît la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Ancre dimensionnelle

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *clignotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation* et *traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un *portail* ou un *cercle de téléportation*.

Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Animal de cirque

Enchantement (charme) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage augmente temporairement le nombre de tours qu'un animal connaît. Tant que dure ce sort, l'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (pour un maximum de 5). Pour plus d'informations concernant les tours et les animaux dressés, reportez-vous à la description de la compétence Dressage, page 100 de ce livre et page 75 du *Manuel des Joueurs*.

Ce sort ne modifie pas l'attitude d'un animal à l'égard du lanceur de sorts, et ne garantit pas non plus qu'il coopérera quand on lui demandera d'accomplir les tours appris de la sorte.

Animation de l'eau

Transmutation [eau]

Source : Codex profane

Niveau : Dru 1, Wuj 1 (eau)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 cube d'eau de 1,50 m d'arête max.

Ce sort est similaire à animation du bois, mais le personnage ne peut animer de l'eau pour un volume supérieur à celui qui est fixé ci-dessus. L'eau animée par ce sort a une solidité de 0 mais deux fois plus de points de résistance qu'un objet animé normal de sa taille.

Composante matérielle : une fiole remplie d'eau de source et d'huile de cinabre.

Animation des morts

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4, Mort 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le ou les cadavres touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Animation des morts transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombis, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombis, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort *profanation* double cette limite).

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite.

Squelettes. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant.

Zombis. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombi. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombis dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan.

Composantes matérielles profanes : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Animation des plantes

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7, Flore 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)

Durée : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre). Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Utilisez les caractéristiques des objets animés, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (sauf conditions particulières).

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).

Enchevêtrement. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtrement*. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Animation d'objets

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Chaos 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les objets inerts et leur donne un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre,

tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*animation d'objets*.

Animation du bois

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Dru 1, Wuj 1 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 1 objet en bois de taille P ou inférieure

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort insuffle mobilité et un semblant de vie à un objet en bois de taille P ou inférieure. L'objet animé attaque sur-le-champ la cible qu'on lui désigne, quelle qu'elle soit. Le bois animé a le profil d'un objet animé de taille P (cf page 206 du Manuel des Monstres).

Les objets animés par ce sort ont une solidité de 5. Par contre, il est impossible d'animer un objet tenu ou porté par une créature.

Composante matérielle : un mélange de poudre de cinabre et de noyaux de pêche.

Animation du feu

Transmutation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Dru 2, Wuj 3 (feu)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 cube de flammes de 1,50 m de côté max.

Ce sort est similaire à *animation du bois*, mais le personnage ne peut animer un feu dépassant le volume fixé ci-dessus. Le feu animé présente le sous-type Feu et l'attaque spéciale de départ de feu d'un élémentaire de Feu. Quand il réussit une attaque de coup, il inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu. De plus, il est capable d'embraser son adversaire (DD de sauvegarde égal à 12 ; cf. page 101 du *Manuel des Monstres*). Un feu animé par ce sort a une solidité de 0.

Composante matérielle : une poignée de charbon de bois, de soufre et de cristaux de soude.

Animation suspendue

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il y parvient, son adversaire se retrouve en état de stase. Le temps cesse alors de s'écouler pour lui, et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et nulle attaque ne peut lui faire du mal. L'*animation suspendue* se poursuit jusqu'à ce qu'une *délivrance* ou une *dissipation de la magie* réussie vienne y mettre un terme.

Composante matérielle : poudre multicolore constituée de poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po minimum.

Anneau de lames

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : mage de bataille 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort invoque un anneau horizontal de lames métalliques qui tourbillonnent autour du personnage. L'anneau s'étend à 1,50 mètre du sujet et couvre toutes les cases adjacentes à son espace occupé. De plus, il se déplace avec le sujet. À chaque round, au tour de jeu du sujet, les lames infligent 1d6 points de dégâts aux créatures situées dans la zone, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Les lames invoquées par un prêtre loyal sont en fer froid. Celles qui sont invoquées par un prêtre chaotique sont en argent et celles d'un prêtre neutre sont en acier.

Composante matérielle : une petite dague.

Annihilation de mort-vivant

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, M/FD

Zone d'effet : plusieurs morts-vivants situés dans un rayonnement de 12 m de rayon

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *cercle de mort*, si ce n'est qu'il détruit des morts-vivants.

Composante matérielle : la poudre d'un diamant écrasé d'une valeur de 500 po.

Annulation de dépendance

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 2, Prê 2, soeur de Valarian 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les dépendances dont souffre la cible (pour plus d'informations, reportez-vous à *Drogues*, page 41 des *chapitres Interdits*). La durée du sort est instantanée. Il ne protège donc pas contre les dépendances ultérieures.

Annulation de douleur

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 2, Prê 2, soeur de Valarian 2

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort annule sur-le-champ les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, il n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur.

Si la cible est victime d'un effet provoquant des dégâts continus, la douleur n'est soulagée que temporairement. Dans ce cas, *annulation de douleur* ne permet pas de passer outre le test de Concentration visant à lancer un sort (voir la 2^e ligne de la table de la page 70 du *Manuel des Joueurs*). Il ne permet pas davantage à une créature affectée par *mort perforante* d'agir normalement (car les dégâts du sort sont continus).

Annulation de fatigue

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 4, Prê 4, Plaisir 4

Composantes : G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature vivante touchée tous les deux niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures que touche le personnage jouissent des avantages de 8 heures de sommeil. Si les sujets étaient fatigués, ils ne le sont plus et les malus attendants disparaissent. S'ils étaient épuisés, ils ne sont plus que fatigués, mais n'ont besoin que de 1 heure de repos pour

éliminer cette fatigue. Enfin, s'ils étaient parfaitement frais, il ne leur est pas nécessaire de se reposer ou de dormir pour les 24 heures à venir. Cependant, les lanceurs de sorts profanes n'en doivent pas moins se reposer pendant 8 heures pour préparer leurs sorts.

Annulation de nausée

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 3, Prê 3

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort retape une créature nauséuse ou fiévreuse. Il n'est d'aucune utilité contre les maladies, le poison et autres effets.

Annulation d'enchantement

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions. *Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pétrification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.

Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5^e niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3^e niveau) ne peut pas être contré par *dissipation de la magie*, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.

Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfle un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

Antidétection

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Duperie 3, Ens/Mag 3, Rôd 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience*, *localisation d'objet* et autres *détections*. *Antidétection* protège également contre les *boules de cristal*. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé *antidétection*. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidétection*, tout son équipement est également protégé.

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédiction*, *espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute *confusion*. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'*apaisement des émotions* (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

Apaisement du cœur

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 3, soeur de Valarian 3, Plaisir 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Apaisement du cœur soigne les plaies émotionnelles comme *guérison suprême* soigne les blessures physiques. Les sujets sont donc débarrassés des effets de terreur, des effets de désespoir (comme le sort *désespoir foudroyant*) et autres effets mentaux similaires, ce qui exclut néanmoins les charmes et la coercition (comme *charme-personne*, *domination* et autres sorts de ce type). Il annule également les effets secondaires psychologiques liés à la torture (ce qui inclut l'efficacité accrue des instruments de torture tel que cela est décrit dans *Les Chapitres Interdits*). Il soigne la confusion, la folie et les affaiblissements temporaires de Sagesse (jusqu'à 2d4 points). Les cibles sont alors fraîches et dispos.

Appel de fidèles serviteurs

Invocation (appel) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 6, Célestes 6

Composantes : V, G, abstinence, céleste

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1d4 archons lumineux, coures ou mustévals

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage appelle jusqu'à lui 1d4 archons lumineux loyaux bons de Céleste, 1d4 coures chaotiques bons d'Arborée ou 1d4 mustévals neutres bons de l'Élysée. Ils le servent jusqu'à 1 an en qualité de gardes, de soldat, d'espions, etc. Quel que soit le nombre de fois où ce sort est lancé, le personnage ne saurait contrôler plus de 2 DV de célestes par niveau de lanceur de sorts. Si ce nombre est dépassé, les créatures nouvellement appelées passent sous son contrôle, mais une partie des serviteurs issus de convocations antérieures retournent dans leur plan d'origine.

Composante d'abstinence : le personnage ne doit pas avoir jeté le moindre sort d'Invocation durant les 3 jours précédents pour pouvoir lancer ce sort.

Appel de la foudre

Evocation [électricité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Appel de la tempête

Evocation [électricité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*appel de la foudre*, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

Araignée mentale

Divination [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 8, Pensée 7

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : jusqu'à huit créatures vivantes situées à portée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet, au prix d'une action simple, d'espionner les pensées de huit créatures (au maximum) à la fois. Le personnage peut entendre, s'il le désire :

- Le chaos incessant des pensées et des images superficielles.
- Les enchaînements d'idées de chaque individu, dans l'ordre souhaité par le lanceur.
- Des informations en provenance de tous les esprits concernés, à propos d'un sujet, d'un être ou d'un objet ; elles sont obtenues à raison d'un élément d'information par niveau du lanceur de sorts.
- Une étude approfondie des pensées et de la mémoire de l'une des créatures faisant partie du groupe ciblé par le sort.

Une fois par round, si le lanceur n'est pas en train d'utiliser cette dernière possibilité (l'étude approfondie et individuelle), il peut tenter, au prix d'une action simple, de formuler une suggestion dans l'esprit de l'une des créatures affectées. La créature peut alors effectuer un nouveau jet de Volonté pour y résister, avec le DD du sort d'*araignée mentale* (les créatures dotées d'une résistance aux enchantements peuvent en bénéficier contre l'effet de suggestion). Un tel jet, s'il est réussi, ne libère pas pour autant la créature des autres effets de l'*araignée mentale*.

Le personnage peut affecter les êtres intelligents de son choix se trouvant à portée (en respectant la limite de huit), en commençant par les créatures dont il connaît l'identité ou la présence. Le sort ignore la barrière du langage et le lanceur peut affecter des individus qu'il ne connaît pas personnellement (par exemple, il peut choisir « les huit gardes les plus proches en faction dans cette salle »). Le sort ne peut affecter les cibles qui réussissent un jet de Volonté.

Composante matérielle : une araignée de n'importe quel type (ou taille). Peu importe qu'elle soit morte, mais elle doit disposer de ses huit pattes.

Arc de foudre

Invocation (création) [électricité]

Source : Codex profane

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5, mage de bataille 5, Wuj 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : une ligne entre deux créatures

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Le personnage crée une conductivité naturelle entre deux créatures et un éclair forme un arc électrique entre elles. Cet éclair inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6) aux deux créatures mais également à tout ce qui se trouve entre elles.

Les deux sujets doivent se situer à portée et le personnage doit être à même de les prendre pour cibles (comme s'ils étaient les cibles du sort). Tracez une ligne allant d'un coin de l'espace de la première créature à un coin de l'espace de la seconde.

Composantes matérielles : deux baguettes en métal.

Arc tueur

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme à distance touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sort canalise l'énergie divine vers une arme à distance de son choix. L'arme gagne alors d'un bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, mais également la propriété spéciale tueuse (bonus d'altération de +7 aux jets d'attaque et de dégâts, +2d6 points de dégâts) contre les adversaires du type précisé lors de l'incantation. A ce sujet, le lanceur doit choisir l'un de ses ennemis jurés. Le sort est automatiquement annulé au bout de 1 round si le personnage lâche son arme. Enfin, celui-ci ne saurait jouir de plus d'un *arc tueur* à la fois.

Si le sort est lancé sur une arme magique, il prend le pas sur toutes les capacités de celle-ci, réprimant son bonus d'altération et ses propriétés jusqu'au terme de sa durée. Cette évocation n'est pas cumulable avec tout autre sort modifiant les armes d'une manière ou d'une autre.

Ce sort n'a aucun effet sur les artefacts.

Note. Le bonus aux jets d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulable avec un bonus d'altération magique à l'attaque. Les munitions tirées grâce à l'*arc tueur* perdent leurs propriétés magiques (adoptant ainsi celles du sort), mais elles conservent leur faculté matérielle à passer outre la réduction des dégâts. Par exemple, on peut parfaitement tirer des flèches en argent à l'aide d'un *arc tueur* pour passer outre la réduction des dégâts des lycanthropes.

Armageddon

Invocation (convocation) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Sanctifié 9

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : au moins 2 créatures convoquées, chacune ne pouvant se situer à plus de 9 mètres d'une autre

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts ouvre un portail menant vers l'un des plans supérieurs du Bien et appelle des célestes à l'aider à affronter les plus redoutables forces du Mal.

Le sort se déroule en plusieurs rounds. Au premier round, 2d4 avorals arrivent. Deux rounds plus tard, un ghaele se joint au combat. Enfin, deux rounds après, un déva astral fait son apparition. Une fois ces créatures présentes, elles servent le personnage pendant toute la durée du sort, qui débute au moment même où arrivent les premiers célestes. Les créatures invoquées disparaissent toutes en même temps au terme de l'invocation.

Les célestes ne répondent à l'appel que si le lanceur de sorts est d'alignement bon et s'il combat des adversaires maléfiques. Une fois présents, ils obéissent explicitement au lanceur de sorts et ne l'attaquent sous aucun prétexte, même si quelqu'un parvient à prendre le contrôle de leur esprit. De son côté, le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour conserver le contrôle des célestes. Il peut les renvoyer un par un ou dans leur totalité au moment qui lui paraît le plus opportun.

Sacrifice : 1 niveau de personnage.

Arme alignée

Transmutation [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte.

Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings.

L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

Arme de la divinité

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 4, Mysticisme 4

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Cible : l'arme du lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Pour pouvoir jeter ce sort, le personnage doit avoir en main l'arme de prédilection de son dieu. Il peut désormais se servir de l'arme comme s'il en connaissait le maniement, même si ce n'est normalement pas le cas. L'arme est dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, ainsi que d'une propriété spéciale supplémentaire (se reporter à la liste ci-dessous). Une arme double n'obtient ce bonus d'altération (et la propriété) que pour une seule de ses deux extrémités (au choix du lanceur de sorts).

Lorsque le personnage atteint le niveau 9 de lanceur de sorts, le bonus d'altération passe à +2. Au niveau 12, le bonus est de +3. Au niveau 15, il est de +4, avant d'atteindre +5 au niveau 18.

| Dieu | Arme |
|--------------------|--|
| Bahamut | Pic de guerre lourd +1 de froid |
| Boccob | Bâton +1 de stockage de sort |
| Corellon Larethian | Épée longue +1 acérée |
| Ehlonna | Épée longue +1 de froid |
| Érythnul | Morgenstern +1 d'enchaînement |
| Fharlanghn | Bâton +1 gardien |
| Gari Brilledor | Hache d'armes +1 de lancer |
| Gruumsh | Épieu +1 boomerang |
| Héronéus | Épée longue +1 de foudre |
| Hextor | Fléau d'armes lourd +1 d'enchaînement |
| Kord | Épée à deux mains +1 d'enchaînement |
| Kurtulmak | Épieu +1 de foudre |
| Lolth | Fouet +1 acéré |
| Moradin | Marteau de guerre +1 de lancer |
| Nérull | Faux +1 acérée |
| Obad-Hai | Bâton +1 gardien |
| Olidammara | Rapière +1 acérée |
| Pélor | Masse d'armes lourde +1 de feu |
| Saint Cuthbert | Masse d'armes lourde +1 d'enchaînement |
| Tiamat | Épée courte +1 gardienne |
| Vecna | Dague +1 de froid |
| Wy-Djaz | Dague venimeuse |
| Yondalla | Épée courte +1 gardienne |

| Alignement | Arme |
|------------|---------------------------------------|
| Bien | Marteau de guerre +1 de froid |
| Chaos | Hache d'armes +1 de foudre |
| Loi | Épée longue +1 de feu |
| Mal | Fléau d'armes léger +1 d'enchaînement |
| Neutralité | Masse d'armes lourde +1 gardienne |

Arme destructrice

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme de corps à corps

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme de corps à corps particulièrement meurtrière pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de DV que le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.

Arme dissipatrice

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sorts enveloppe une arme d'une légère lueur bleue. En plus d'infliger les dégâts habituels, elle dissipe d'un simple contact les créatures convoquées et quasi réelles appelées par un sort d'Invocation (convocation) ou Illusion (ombre). Pour ce faire, le personnage doit effectuer un test de dissipation (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau du personnage ayant convoqué ou créé la créature. Si l'*arme dissipatrice* oeuvre à distance, l'effet est transmis au projectile.

Une créature convoquée ou quasi réelle qui touche l'arme est également dissipée.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures appelées.

Arme en argent

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 1, Rôd 2

Composantes : V G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme ou 1 projectile touché

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Ce sort transforme l'arme ou le projectile que tient le lanceur de sorts en arme en argent. Il peut s'agir d'une arme ordinaire, de maître ou magique, mais elle doit avant tout se trouver entre les mains du lanceur de sorts au

moment de l'incantation. Il est impossible de lancer le sort sur une arme naturelle (reportez-vous à *griffes argentées*).

Il est également impossible de le lancer sur plusieurs armes ou projectiles. Si l'arme visée est faite dans un autre matériau spécial (fer froid ou adamantium, par exemple), elle perd les avantages de celui-ci pendant toute la durée du sort.

Il est possible d'user de *permanence* sur *arme en argent*.

Arme magique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Guerre 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.

On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir *morsure magique*). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

Arme magique suprême

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à *arme magique*, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).

Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.

Composantes matérielles profanes : poudre de chaux et de carbone.

Arme sonique

Transmutation [son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort recouvre temporairement une arme d'énergie sonique. Tant que dure le sort, l'arme affectée inflige 1d6 points de dégâts de son supplémentaires à chaque attaque réussie. L'énergie sonique ne blesse pas le porteur de l'arme. Les arcs, arbalètes et frondes affectées par ce sort transmettent l'énergie sonique à leurs projectiles.

Arme spectrale

Illusion (ombre)

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 3, Bard 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance magique : oui ; voir description

En utilisant de la matière issue du plan de l'Ombre, le personnage peut fabriquer une arme quasi réelle de n'importe quel type qu'il sait manier. Cette *arme spectrale* apparaît dans sa main et se comporte comme une arme normale de son type, à deux exceptions près. D'abord, le personnage résout les attaques portées à l'aide de son *arme spectrale* comme des attaques de contact au corps à corps au lieu d'attaques de corps à corps. Deuxièmement, tout adversaire qu'il touche a droit à un jet de Volonté pour reconnaître la nature réelle de l'arme d'ombre. En cas de succès, cet adversaire ne subit qu'un cinquième des dégâts normaux infligés par cette arme pour cette attaque et toutes les suivantes, et n'a que 20% de chances de subir n'importe quel effet spécial lié aux attaques du personnage (comme une attaque mortelle portée avec cette arme).

Le personnage ne peut avoir qu'une *arme spectrale* à la fois, et lui seul peut s'en servir. L'arme se dissipe quand il la lâche ou à expiration du sort s'il ne la lâche pas.

Arme spirituelle

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Guerre 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : arme magique de force

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du prêtre, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + son modificateur de Sagesse et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotées d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre (comme Arme de prédilection), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si l'*arme spirituelle* est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement). L'*arme spirituelle* ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, *dissipation de la magie*, *désintégration*, une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération* l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de l'*arme spirituelle* est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).

Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.

L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Voici les armes associées aux divers dieux et alignements :

| Alignement | Arme spirituelle |
|------------|--|
| Bien | Marteau de guerre (<i>Marteau de Justice</i>) |
| Chaos | Hache d'armes (<i>Hache du Changement</i>) |
| Loi | Épée longue (<i>Épée de Vérité</i>) |
| Mal | Fléau d'armes léger (<i>Flagelleur d'âmes</i>) |

Arme tueuse de morts-vivants

Transmutation

Source : Libris mortis

Niveau : Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 heure niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère la propriété spéciale *tueuse de morts-vivants* à une arme en plus des propriétés magiques ou ordinaires dont elle dispose normalement. Contre les morts-vivants, le bonus d'altération de cette arme (le cas échéant) augmente de +2 et elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le sort n'a aucun effet s'il est lancé sur une arme bénéficiant déjà de la propriété spéciale *tueuse de morts-vivants*. À partir du niveau 9 de lanceur de sorts (niveau 18 de paladin), l'arme bénéficie d'un bonus d'altération de +1 si elle n'est pas déjà magique.

Ce sort peut aussi être lancé sur 50 flèches, carreaux ou billes. Tous les projectiles affectés doivent être du même type et réunis (dans le même carquois ou empilés au même endroit).

Une fois utilisés, les projectiles perdent le bénéfice de la transmutation, ce qui n'est pas le cas des armes de jet.

On considère que l'arme est d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires de celui qui la manie. Toute arme sur laquelle ce sort est jeté brille d'une douce lueur grise offrant autant de lumière qu'une bougie.

Arme spectrale

Transmutation

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 arme ou 50 projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres lors de l'incantation)

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet à une arme de pouvoir infliger des dégâts normalement aux créatures intangibles, quel que soit son bonus d'altération. Ainsi, les 50 % de chances de rater habituelles ne s'appliquent pas aux attaques portées à l'aide de cette arme. Une arme à distance visée par ce sort ne confère pas la propriété à ses munitions.

L'arme peut être ramassée et déplacée par toute créature intangible. Un fantôme usant de manifestation peut même s'en servir contre des adversaires tangibles. En bref, l'arme est tangible ou intangible, au choix de celui qui la tient.

Armure de lumière

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature bonne touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort, qui compte parmi les préférés des éladrins qui se rendent dans le plan Matériel, enveloppe la cible d'une aura de lumière scintillante et protectrice. *L'armure de lumière* ressemble à un harnois éblouissant, mais il ne pèse rien et ne gêne ni les déplacements ni les mouvements de la cible. Elle offre tous les avantages d'une cuirasse (bonus d'armure de +5 à la CA) et ne présente ni bonus de Dextérité maximal, ni malus d'armure aux tests, ni risque d'échec des sorts profanes.

L'effet dégage autant de lumière que le sort *lumière du jour* et contre les sorts de ténèbres de 2^e niveau ou moins avec lesquels il entre en contact. De plus, en raison de son éclat, l'armure inflige un malus de -4 aux attaques de corps à corps des adversaires qui tentent de frapper son porteur. Ce malus est cumulable avec tout autre malus à l'attaque découlant d'une sensibilité à la lumière (comme celui dont sont victimes les elfes noirs, par exemple).

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Armure de lumière suprême

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 4

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*armure de lumière*, si ce n'est qu'il offre les avantages d'un harnois (bonus d'armure de +8 à la CA).

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Armure de mage

Invocation (création) [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une *armure de mage* ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures

intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

Focaliseur : morceau de cuir tanné.

Armure de mage suprême

Invocation (création) [force]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/ niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *armure de mage*, si ce n'est que son champ de force tangible confère un bonus d'armure de +6 à la CA.

Composante matérielle : une minuscule targe en platine d'une valeur de 25 po.

Armure ectoplasmique

Abjuration

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Le mage bénéficie d'un bonus d'armure de +5 à la CA, +1 tous les 4 niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximal de +9 au niveau 16). Ce bonus d'armure est uniquement valable contre les attaques de contact intangible. Ainsi, toutes les autres formes d'attaque l'ignorent totalement.

Armure spectrale

Transmutation

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : l'armure de la créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'armure du sujet gagne la propriété spéciale spectrale.

Composante matérielle : un minuscule bouclier en résine.

Arrache-cœur

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : assassin 4, Wuj 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cibles : une ou plusieurs créatures, aucune ne devant se situer à plus de 9 m d'une autre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

D'un revers de la main, le personnage lance des traits d'énergie invisibles vers ses cibles, tuant chacune en leur arrachant le cœur (Vigueur, annule). Arrache-cœur affecte un nombre de créatures dont le total de dés de vie est inférieur ou égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, aucune ne pouvant avoir plus de 4 DV. Ce sort affecte d'abord les créatures qui ont le nombre de dés de vie le plus faible. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont les premières affectées. Si le capital de dés de vie restant ne suffit pas pour affecter les dernières créatures, il est inutilisable et perdu. Les créatures dénuées d'anatomie (comme les vases) ou dont la survie ne repose pas sur un cœur (comme les morts-vivants et les créatures artificielles) ne peuvent être affectées par ce sort.

Arrêt du temps

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Duperie 9, Ens/Mag 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble arrêter le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de l'univers lui paraît figé. Il peut agir, seul, pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Qu'ils soient magiques ou non, feu, froid, gaz et autres l'affectent toujours. Tant qu'*arrêt du temps* dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et sorts du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts (comme *brume mortelle*) qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. La plupart des lanceurs de sorts profite de ce temps qui leur est alloué pour renforcer leurs défenses, convoquer des alliés ou fuir.

Le personnage ne peut pas non plus prendre ou endommager un objet en possession d'une créature affectée par le sort. Par contre, il fait ce qu'il veut des objets qui n'appartiennent à personne.

Le jeteur de sorts est indétectable jusqu'à la fin de la durée indiquée, mais il lui est impossible de pénétrer dans une *zone d'antimagie*.

Aspect céleste

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif) ; voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible adopte l'un des traits célestes figurant ci-dessous. Au prix d'une action libre, elle peut en choisir un autre, mais il lui est impossible d'en changer plus d'une fois au cours d'un même round.

Lame brachiale de l'archon glaive. L'un des bras du sujet prend la forme d'une lame qui fonctionne sur le même principe qu'une *épée longue +1 de feu* ou une *épée longue +1 sainte* (au choix du lanceur de sorts). S'il le souhaite, le lanceur de sorts peut créer une épée courte plutôt qu'une épée longue. La cible ne peut rien porter à l'aide du bras affecté. Il est impossible de désarmer ou de détruire celui-ci.

Yeux de firre. Des flammèches rougeoyantes emplissent les yeux de la cible. Une fois par round, au prix d'une action simple, elle peut infliger 2d6 points de dégâts de feu à une créature ou un objet situé dans un rayon de 18 mètres, simplement en le regardant (pas de jet d'attaque nécessaire).

Cornes du cervidal. Des cornes de bélier émergent du front de la cible, qui peut désormais charger en usant de ces armes meurtrières. En plus des effets inhérents à la charge, cette technique permet à la créature d'effectuer une attaque de cornes infligeant 1d8 points de dégâts auxquels on ajoute 1,5 fois son modificateur de Force. Toute créature convoquée ou appelée qui est frappée par les cornes est automatiquement renvoyée.

Ailes du déva astral. Des ailes d'ange apparaissent dans le dos du personnage, ce qui lui permet de voler à la vitesse de 30 mètres (manœuvrabilité bonne).

Bien que ces attributs modifient assurément l'apparence de la cible, les véritables célestes savent au premier coup d'œil qu'elle n'est pas des leurs (à moins qu'elle ne soit vraiment un céleste). Si la créature tente de se faire passer pour un céleste, reportez-vous au *Manuel des Joueurs* pour ce qui est du DD du test de Déguisement.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Aspect divin

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 6, mage exalté 6, Héraut 7

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*aspect divin mineur*, mais le personnage adopte toutes les particularités d'une créature céleste (pour plus de détails, reportez-vous à la page 41 du *Manuel des Monstres*).

- La peau du personnage a une couleur métallique et scintillante.
- Il bénéficie du pouvoir de châtiment du Mal, 1 fois par jour. Il peut donc porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son niveau global.
- Il jouit de la vision dans le noir sur 18 mètres.

- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (20), à l'électricité (20) et au froid (20).
- Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Enfin, il acquiert une résistance à la magie (25).

En revanche, son type ne change pas (il ne devient donc pas un Extérieur).

Aspect divin mineur

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 4, mage exalté 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Lorsque le personnage lance ce sort, son corps prend une forme qui se rapproche davantage de celle de son dieu (quoique de manière limitée). Il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme. En outre, il gagne une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10).

Aspect divin suprême

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 9, mage exalté 9, Héraut 9

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*aspect divin mineur*, mais le personnage adopte toutes les particularités d'un demi-céleste (pour plus de détails, reportez-vous aux pages 43 et 44 du *Manuel des Monstres*). En revanche, il ne gagne aucun des pouvoirs magiques de ce type de créature.

Son type devient Extérieur pendant toute la durée du sort. Cependant, contrairement aux Extérieurs habituels, il peut être rappelé à la vie s'il est tué sous cette forme.

Le personnage subit les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de plumes qui lui permettent de voler deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (manœuvrabilité bonne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1 ou bénéficie d'un bonus de +1 à l'armure naturelle dont il bénéficie déjà.
- Il acquiert la vision nocturne.
- Il bénéficie d'une immunité contre l'acide, l'électricité, le froid et les maladies.
- Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Aspersions acide

Invocation (création) [acide]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un projectile constitué d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.

Assaillants imaginaires

Illusion (fantasme) [mental, teneur]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction) puis Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée des images fantasmagoriques de créatures cauchemardesques dans l'esprit de la cible. Elles prennent la forme de silhouettes d'ombre pour le mage mais sont invisibles aux yeux d'autrui. Si la cible réussit son jet de Volonté initial, elle comprend que les images ne sont pas réelles et le sort échoue. Dans le cas contraire, les fantômes frappent le sujet, lui infligeant des affaiblissements temporaires de 4 points de Sagesse et de 4 points de Dextérité (réduits de moitié s'il réussit un jet de Vigueur). Si la cible réussit son jet de Volonté et possède un casque de télépathie, le sort est renvoyé à son auteur.

Assassin imaginaire

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour le sujet en donnant corps aux pires craintes de ce dernier. Seule la victime voit pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. Le sujet a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. S'il le rate, il est touché par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même s'il réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'il perd 3d6 points de vie.

Si la cible porte un *casque de télépathie* et réussit son jet de Volonté, elle peut retourner l'*assassin imaginaire* à l'envoyeur. C'est alors le mage qui doit effectuer un ou

deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

Assistance divine

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Attaque du tireur d'élite

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Quand il lance ce sort, le personnage affine et étend ses perceptions pour porter une attaque à distance dévastatrice. Sa prochaine attaque à distance (si elle est effectuée avant le début de son prochain tour) peut être une attaque sournoise, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible.

Ce sort ne confère pas au personnage l'aptitude d'attaque sournoise s'il n'en dispose pas déjà.

Attaque spectrale

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Quand le personnage lance ce sort, ses armes de corps à corps ou ses armes naturelles deviennent fantomatiques et presque transparentes pendant un bref instant. Tant que dure l'effet de ce sort, ses attaques de corps à corps sont résolues comme des attaques de contact au corps à corps au lieu d'attaques de corps à corps normales.

Attirance

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irréprensible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.

Attraction contre et dissipation aversion.

Composantes matérielles : de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

Augure

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que ses compagnons ou lui s'apprêtent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.

Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. On effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement " Rien ". Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des *augures* successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).

Composante matérielle : de l'encens pour une valeur de 25 po.

Focaliseur : jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

Aura de lumière

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1, 50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 personne/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts enveloppe ses alliés d'un halo bleu, convertissant leurs attaques en énergie éclatante.

Toutes les personnes affectées par cette aura émettent autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon). Les attaques de leurs armes (au corps à corps et à distance) ignorent toute matière non vivante ainsi que les bonus d'armure et de bouclier à la CA, comme si elles étaient portées par des armes de lumière. Ces attaques ne peuvent nuire aux morts-vivants, créatures artificielles et objets. Enfin, elles bénéficient d'un bonus d'altération aux dégâts égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Aura magique de Nystul

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Soumis à un sort de *détection*, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).

Si l'objet protégé par *aura magique de Nystul* est soumis à *identification* ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les

propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), *aura magique* reste sans effet.

Note. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.

Focaliseur : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

Aura maudite

Abjuration [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mal 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura de ténèbres se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement bon, et affaiblit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Bien*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures bonnes.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Bien*.

Enfin, lorsqu'une créature bonne réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (jet de Vigueur, annule).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Mal. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Aura sacrée

Abjuration [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura lumineuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Mal*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre le Mal*.

Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de *cécité/surdité*, jet de Vigueur, annule, mais contre le DD d'*aura sacrée*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré pour les forces du Bien. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Auréole de lumière

Evocation [lumière]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 1, Purification 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation (T)

Une aura de lumière scintillante enveloppe le lanceur, restant présente jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une explosion d'énergie divine. *L'auréole de lumière* produit autant de lumière qu'une lanterne, illuminant vivement dans un rayon de 9 mètres (et faiblement sur 9 mètres de plus).

Par une action de mouvement, le lanceur peut rassembler l'énergie du sort autour de son bras tendu puis, au prix d'une action simple, la libérer en direction d'un ennemi situé dans un rayon de 9 mètres. S'il réussit une attaque de contact à distance, *l'auréole de lumière* inflige 1d8 points de dégâts, +1 par round écoulé depuis l'incantation (jusqu'à un maximum égal au niveau du lanceur de sorts). Le fait d'attaquer à l'aide de cette forme d'énergie met un terme au sort, que la cible soit atteinte ou non.

Avalanche vengeresse

Invocation (création) [froid]

Source : Codex divin

Niveau : Froid 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : avalanche de neige de 6 m de rayon centrée n'importe où dans les limites de portée ; voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)

Résistance à la magie : non

Le lanceur convoque une avalanche de neige depuis les airs, ensevelissant ses adversaires et les expédiant outre-tombe en les transformant en glaçons.

L'avalanche vengeresse affecte les créatures selon l'endroit où elles se trouvent.

Dans un rayon de 6 mètres du point central. Les créatures subissent 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d8) et 1d6 points de dégâts de froid tous les deux niveaux. En outre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont ensevelies (cf page 90 du *Guide du Maître*). Toutes les cases situées dans un rayon de 6 mètres du point central sont victimes d'une lourde chute de neige (cf page 94 du *Guide du Maître*) qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Entre 6 et 12 mètres du point central. Les créatures subissent moitié moins de dégâts en raison de l'impact (Réflexes, annule). Celles qui ratent leur jet de sauvegarde doivent résister à la force de la neige comme si elles étaient victimes d'une tentative de bousculade. La neige a un bonus de +13 (+5 pour une Force effective de 20 et +8 pour sa taille G) au test de bousculade et elle repousse les sujets du point d'impact. Toutes les cases situées dans un rayon de 6 à 12 mètres du point central sont recouvertes de neige qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Relief et structures. L'avalanche déracine automatiquement les arbustes et laisse une traînée de décombres dans son sillage (cf page 91 du *Guide du Maître*) une fois la neige fondue. Les structures frappées par un tel sort subissent 1d6 x 10 points dégâts.

L'avalanche vengeresse éteint les flammes, magiques ou non, avec lesquelles elle entre en contact.

Avascularité

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 7, Sépulcre 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Un rayon d'énergie nécromantique part de la main tendue du personnage. Les vaisseaux sanguins de la cible lui sont alors brutalement arrachés et ressortent par la peau. Le

lanceur de sorts doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible. En cas de succès, le sujet perd la moitié de ses points de vie (arrondir à l'entier inférieur) et est étourdi pendant 1 round. Si le sujet réussit un jet de Vigueur, il n'est pas étourdi.

Avatar de la nature

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur imprègne le sujet de l'esprit de la nature. La créature affectée bénéficie d'un bonus de moral de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, de 1d8 points de vie temporaires par niveau de lanceur de sorts, mais également des effets du sort *rapidité*.

Aversion

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les "gobelinoïdes", ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

Aversion contre et dissipe *attirance*.

Composante matérielle profane : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

Bagou

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux test de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.

Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du barde. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

Baie nourricière

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Baiser de la goule

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde vivant touché

Durée : 1d6+2 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1d6+2 rounds le premier

humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps.

Si elle se trouve immobilisée (en cas de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'antre d'une goule.

Baiser du vampire

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Bannissement

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Bannissement est une version plus puissante de *renvoi* ayant pour effet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une entité, le jeteur de sorts doit leur présenter un objet ou une substance qu'elles craignent ou détestent. Chacun de ces objets confère un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a) et augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde. Par exemple, un prêtre lançant *bannissement* sur un démon haïssant la lumière et vulnérable à l'eau

bénite et aux armes en fer se munit de fer, d'eau bénite et d'une torche allumée. Les trois objets ajoutent +3 au test permettant de dépasser la résistance à la magie du démon, et le jet de Volonté de ce dernier devient nettement plus difficile (+6 au DD).

Certains objets rares peuvent bénéficier d'une efficacité doublée (+2 au test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie et +4 au DD du jet de sauvegarde).

Focaliseur profane : tout objet que le sujet n'apprécie guère (il s'agit d'une option, voir ci-dessus).

Barbelures

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : l'arme touchée, qui doit être en bois

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est similaire à *ronces*, mais l'arme affectée bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et sa zone de critique possible est doublée.

Barde dorée

Invocation (création) [force]

Source : Codex divin

Niveau : Che 1, Pal 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le destrier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur invoque une barde dorée et scintillante à l'intention de son destrier. La *barde dorée* n'a pas de malus d'armure aux tests et ne pénalise pas la vitesse de déplacement de la monture. La nature précise de la barde dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage.

2-3. Armure d'écailles (bonus d'armure de +4).

4-5. Cotte de mailles (bonus d'armure de +5).

6-7. Clibanion (bonus d'armure de +6).

8-9. Armure à plaques (bonus d'armure de +7).

10+. Harnois (bonus d'armure de +8).

La *barde dorée* étant constituée de force, les créatures intangibles ne sauraient l'ignorer.

Barrière de lames

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 6, Guerre 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mu de lames tourbillonnantes de 6 m de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m de rayon/2 niveaux ; 6 m de haut dans les deux cas

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ou Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur de lames acérées comme des rasoirs qui tourbillonnent autour d'un point central, créant ainsi une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Les créatures prises dans la zone d'effet de la *barrière de lames* lorsque celle-ci apparaît subissent également les dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes (il leur faut alors choisir de quel côté elles se retrouvent).

Quelqu'un se tenant derrière une *barrière de lames* bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques qui la traversent.

Bastion du Bien

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 7, Prê 7

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Zone d'effet : émanation sphérique de 6 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une auréole de lumière enveloppe le personnage, protégeant tout ceux qui l'entourent des sorts et attaques de créatures maléfiques. L'aura arrête automatiquement tous les sorts du niveau 0 au 3^e niveau, sur le même principe qu'un globe d'invulnérabilité partiel. En outre, elle protège les créatures situées en son sein comme un *cercle magique contre le Mal* dont la force est doublée. Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques portées par des créatures maléfiques. Ils sont également protégés contre la possession, le contrôle mental et les contacts corporels de créatures convoquées ou invoquées.

Composante d'abstinence : avant de lancer ce sort, le personnage doit jeûner pendant 24 heures.

Bâton à sort

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : bâton en bois touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un *bâton à sort*, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.

Focaliseur : le bâton stockant le sort.

Bâton d'enchevêtrement

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : contact

Cible : un bâton touché

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : oui (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage peut amener son bâton à produire des lianes qui lui permettent de facilement attraper et capturer des adversaires. A chaque fois qu'il réussit à toucher l'adversaire à l'aide de son bâton (une attaque de corps à corps normale), il inflige les dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte en tant qu'action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir Engager une lutte, page 157 du *Manuel des Joueurs*). Cette tentative de lutte ne nécessite pas d'attaque de contact séparée. Le personnage gagne un bonus de +8 aux tests de lutte qu'il provoque en frappant un adversaire à l'aide du bâton d'enchevêtrement. Il peut tenter de saisir des créatures dont la catégorie de taille est supérieure de un à la sienne.

En cas de réussite de son jet de lutte, les lianes du bâton ligotent l'adversaire, infligeant 2d6 points de dégâts (le personnage peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non létaux). Ensuite, il a deux options :

Relâcher la prise. Il peut libérer son adversaire. Quelques lianes restent accrochées à l'adversaire, le laissant enchevêtré jusqu'à l'expiration du sort. Il peut attaquer des ennemis différents lors des rounds suivants avec le *bâton d'enchevêtrement*, et les saisir pour les enserrer ou les immobiliser.

Maintenir la prise. Aux rounds suivants, il inflige des dégâts de constriction en réussissant un test de lutte. Il peut alors choisir de relâcher ou de maintenir la prise à nouveau.

Focaliseur : un bâton.

Bâton sylvanien

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : bâton touché

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvanien de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvanien. Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvanien se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvanien a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.

Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de 28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

Beauté aveuglante

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 4, Dru 4, Rôd 4, sœur de Valarian 4, Fées 4

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le personnage a la beauté physique d'une nymphe et bénéficie de certains avantages surnaturels. Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 18 mètres qui le regardent doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être à jamais aveuglés, comme s'ils étaient victimes du sort *cécité*. Pendant toute la durée du sort, le personnage peut réprimer ou réactiver l'effet aux prix d'une action libre, mais il reste particulièrement séduisant.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis une semaine pour pouvoir lancer ce sort.

Beauté surnaturelle

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 8, Fées 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *beauté aveuglante*, mais le personnage peut faire appel à un effet supplémentaire au prix d'une action libre. Ainsi, au moment de son choix, toute créature située dans un rayon de 9 mètres et le regardant droit dans les yeux doit réussir un jet de Volonté sous peine de mourir.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis 1 mois pour pouvoir lancer ce sort.

Bénédictio

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédictio contre et dissipe *imprécation*.

Bénédictio d'arme

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. Elle annule la réduction de dégâts dont bénéficient certaines créatures et frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1 (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, en particulier les Extérieurs mauvais (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projectile (arc, etc.) affectée ne transmet pas ses propriétés aux projectiles qu'elle tire.

En outre, elle réussit automatiquement les coups critiques (ce qui signifie que tout critique possible en devient un sans qu'il soit nécessaire de jeter le dé). Toutefois, cet effet ne peut pas affecter les armes bénéficiant déjà d'un effet magique lié aux coups critiques, comme c'est le cas pour les armes acérées ou les épées vorpales.

Bénédictio de Bahamut

Abjuration [Bien]

Source : Codex divin

Niveau : Pal 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

La peau du lanceur prend une teinte platine qui le protège des armes de ses ennemis. Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie) pendant toute la durée du sort.

Composante matérielle : une plume de canari jetée en l'air.

Bénédictio de l'eau

Transmutation [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *sommeil* tant que dure le sort. *Berceuse* dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

Blasphème

Evocation [Mal, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 7, Mal 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : créatures non mauvaises situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toute créature non mauvaise située dans la zone d'effet d'un *blasphème* est victime des effets suivants :

| Nombre de DV | Effet |
|---|--|
| Égaux au niveau du lanceur de sorts | Hébétément |
| Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -1 | Affaiblissement, hébétément |
| Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -5 | Paralysie, affaiblissement, hébétément |
| Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -10 | Mort |

Tous ces effets sont cumulatifs. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Hébétément. La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement si on l'attaque.

Affaiblissement. La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pour 2d4 rounds.

Paralysie. La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort. La créature périt sur le champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

En outre, si le prêtre se trouve dans son plan d'origine durant l'incantation, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que mauvais comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *blasphème*. Pour annuler l'effet de bannissement, il faut réussir un jet de Volonté (avec un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de dés de vie dépasse le niveau de lanceur de sorts ne sont pas affectées.

Blessure critique

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Blessure critique de groupe

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Blessure grave

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Blessure grave de groupe

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 7

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Blessure légère

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

Blessure légère de groupe

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour.

À l'instar des autres sorts de *blessure*, *blessure légère de groupe* soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de *blessure* de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de *blessure de groupe*.

Blessure modérée

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Blessure modérée de groupe

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Blessure superficielle

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 0

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.

Bois de fer

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute/500 g

Portée : 0 m

Cible : un objet en *bois de fer* pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *bois de fer* est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou *Artisanat* (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.

Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).

Composante matérielle : objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

Bouche magique

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenchée dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : "Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiera dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi."). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts *ténèbres* et *invisibilité*, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de *silence* contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant "Bouh !" à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une *bouche magique* ayant reçu comme instruction "Parle dès qu'une créature touche la statue" s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa *bouche magique* de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *bouche magique*.

Composantes matérielles : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

Bouclier

Abjuration [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les *projectiles magiques* prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Contrairement à un pavois normal, *bouclier* n'offre pas d'abri.

Bouclier cacophonique

Evocation (son)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière d'énergie sonore située à 3 mètres de lui. Les créatures situées de part et d'autre de la barrière entendent un bourdonnement très sonore mais inoffensif. Les sons non magiques (comme ceux produits par une pierre à tonnerre) ne traversent pas la barrière. Les sons ou effets sonores surnaturels ou basés sur des sorts ne pénètrent la barrière que si le lanceur de sorts ou la créature qui en est à l'origine réussit un test de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Toute créature qui franchit la barrière subit 1d6 points de dégâts de son + 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20) et doit réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être assourdie pendant 1 minute. Les vibrations sonores infligent aux projectiles traversant la barrière dans un sens ou dans l'autre un risque de rater de 20%. La barrière se déplace avec le personnage, mais il ne peut pas forcer une autre créature à la traverser (par exemple en se déplaçant à côté d'un ennemi). S'il force une créature à traverser la barrière, celle-ci n'a aucun effet sur elle.

Bouclier de feu

Evocation [feu ou froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4, Feu 5, Soleil 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort entoure le personnage d'un rideau de flammes infligeant des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Elles le protègent également contre les attaques à base de froid ou de feu (le choix devant être fait au moment de l'incantation).

Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle-même perd 1d6 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Ce sont des dégâts de feu ou de froid, selon la version de *bouclier* choisie. La résistance à la magie de la créature la protège normalement contre cette attaque. À noter que les armes bénéficiant d'une allonge exceptionnelle, telles que la pique, n'exposent pas leur utilisateur aux effets de *bouclier de feu*.

Au terme de l'incantation, le personnage s'embrase, mais les flammes qui l'entourent sont petites, presque intangibles, et éclairent deux fois moins qu'une torche (3 mètres). Leur couleur est déterminée aléatoirement (50 % de chances) : elles sont vertes ou bleues en cas de bouclier froid, et bleues ou violettes pour un bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque version sont les suivants :

Bouclier chaud. Les flammes sont chaudes au toucher. Contre les attaques basées sur le froid, le personnage encaisse des dégâts réduits de moitié. Si ces attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Bouclier froid. Les flammes sont froides et protègent contre les attaques à base de feu (dégâts réduits de moitié). Là encore, si les attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Composantes matérielles profanes : un peu de phosphore pour bouclier chaud, une luciole vivante pour bouclier froid (ou quatre lucioles desséchées).

Bouclier de feu de groupe

Evocation [feu ou froid]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cibles : un ou plusieurs alliés, aucun ne devant se situer à plus de 9 m d'un autre

Durée : 1 round /niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *bouclier de feu* (cf. page 206 du Manuel des Joueurs), mais il affecte plusieurs cibles.

Bouclier de la foi

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. *Bouclier de la foi* confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18).

Composante matérielle : un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

Bouclier de la Loi

Abjuration [Loi]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Loi 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura bleutée entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts du Chaos lancés par les créatures chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Chaos*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures chaotiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Chaos*.

Enfin, lorsqu'une créature chaotique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle court le risque d'être ralentie (effet similaire à celui de *lenteur*, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *bouclier de la Loi*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces de la Loi. Le reliquaire doit au moins valoir 500 po.

Bouclier des archons

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 7, Prê 7

Composantes : V, archon

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Effet : bouclier mobile

Durée : 1 round /niveau

Un bouclier mystique d'énergie bienfaitrice s'interpose entre le lanceur de sorts et l'attaque magique qui le vise. Celui-ci bloque tous les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels nuisibles. Il ne peut parer qu'une seule attaque par round et intercepte donc la première, mais pas les suivantes.

Si une attaque magique à cible frappe le bouclier, elle est dissipée mais a 5 % de chances par niveau de sort de le détruire. Les attaques dénuées de niveau de sort ont 5 % de chances tous les 2 niveaux de lanceur de sorts de le briser. L'attaque qui détruit le bouclier est dissipée sans faire le moindre mal au personnage.

Si le personnage se trouve dans la zone d'effet d'un sort qui ne le prend pas directement pour cible, le *bouclier des archons* lui confère un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Bouclier entropique

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chance 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, *flèche acide*, *rayon affaiblissant*, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

Bouclier lumineux

Evocation [Bien, électricité]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4, Courroux 4

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round /niveau (T)

Une aura lumineuse blanche et scintillante enveloppe le personnage et inflige des dégâts aux créatures qui l'attaquent au corps à corps. Celle-ci le protège également des attaques d'électricité.

Si une créature frappe le personnage à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle, elle lui inflige les dégâts habituels mais subit elle aussi 1d6 points de dégâts d'électricité, +1 par niveau de lanceur de sorts (la résistance à la magie est applicable).

Les attaques électriques infligent des dégâts réduits de moitié au personnage. Si l'attaque en question autorise un jet de Réflexes et si le personnage le réussit, il ne subit pas de dégâts.

La lueur dégage une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et faible dans un rayon de 3 à 6 mètres.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter un sort de ténèbres ou de Nécromancie depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Boule de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la *boule de feu* (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.

La *boule de feu* embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la *boule de feu* s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

Boule de feu à retardement

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Durée : jusqu'à 5 rounds (voir description)

Ce sort est semblable à *boule de feu*, si ce n'est que les dégâts qu'il inflige sont plus importants et que son explosion peut être retardée jusqu'à 5 rounds après le moment de l'incantation. L'explosion s'accompagne d'un bruit sourd et inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). La bille luisante peut exploser instantanément si le personnage le souhaite, mais il est également possible de

retarder l'explosion (jusqu'à un maximum de 5 rounds). Le mage choisit le moment du déclenchement durant l'incantation, après quoi il n'est plus possible de le modifier (sauf si quelqu'un touche la bille ; voir ci-dessous). La bille reste immobile jusqu'à l'instant choisi. N'importe qui peut s'en saisir et la lancer comme une arme de jet (facteur de portée de 3 mètres). Si quelqu'un saisit la bille dans le round précédent l'explosion, il y a 25 % de chances pour que la *boule de feu à retardement* explose avant qu'elle n'ait pu être jetée.

Bourrasque

Evocation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.

Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

La force de la *bourrasque* est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

On peut user de *permanence* sur *bourrasque*.

Boursoufflure nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3**Composantes :** V, C, F**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Cible :** créature vivante portant un kyste nécrotique**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Le kyste nécrotique du sujet se met à palpiter et à gonfler. Cette agitation a pour effet de déchirer les tissus et d'accroître considérablement la taille du kyste, infligeant ainsi d'importants dégâts internes au sujet. Ce dernier subit 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à 10d6), la moitié étant considérée comme des dégâts maléfiques (présentés dans les Chapitres Interdits) car le kyste se développe et assimile les tissus nécrosés. Le kyste recouvre cependant sa taille normale une fois les dégâts maléfiques soignés. Ces dégâts ne peuvent être soignés que par une magie lancée au sein de la zone d'effet d'une consécration ou d'une sanctification (ou d'une zone naturellement consacrée ou sanctifiée). Les points de dégâts maléfiques constituent une telle violation de l'esprit et du corps qu'ils ne peuvent être soignés que dans un lieu saint, à l'aide d'une magie sacrée.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du Libris Mortis).

Branche à branche

Transmutation

Source : Codex aventureux**Niveau :** Dru 2, Rôd 2**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** personnelle**Cible :** le lanceur de sorts**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

Le personnage gagne un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres. Tant qu'il reste à au moins 3 mètres au dessus du sol, il peut se balancer de branche en branche ou de liane en liane dans une forêt dense ou intermédiaire, mais pas dans une forêt clairsemée. Quand il se balance de la sorte, il gagne un bonus d'altération de 3 mètres à sa vitesse de déplacement au sol et ignore les restrictions de déplacement dus aux broussailles et autres caractéristiques du terrain. Il peut charger en se balançant, mais pas courir. Naturellement, certaines conditions locales comme les clairières, les zones clairsemées, les larges cours d'eau ou autres interruptions de la couverture de branchages de la forêt peuvent le forcer à redescendre au sol.

Brillance céleste

Evocation [Bien, lumière]

Source : Les chapitres sacrés**Niveau :** Ens/Mag 4, Prê 4, Gloire 4**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** objet touché**Durée :** 1 jour/niveau (T)**Jet de sauvegarde:** aucun**Résistance à la magie :** non

L'objet touché émet une lueur issue des royaumes célestes, plus vive encore que celle de la lumière du soleil. Celle-ci s'étend sur un rayon de 36 mètres. Elle éclaire vivement dans un rayon de 18 mètres et faiblement sur 18 mètres de plus.

Les créatures sensibles à la lumière subissent des malus doublés quand elles se trouvent dans un rayon de 36 mètres de l'objet. Les morts-vivants présents dans le rayon vivement éclairé subissent 1d6 points de dégâts par round. Les Extérieurs d'alignement mauvais et les morts-vivants particulièrement sensibles à la lumière du soleil subissent quant à eux 2d6 points de dégâts par round d'exposition dans ce même rayon.

Le sort *brillance céleste* lancé dans une zone de ténèbres magiques (et vice versa) est temporairement annulé, de sorte que les conditions de luminosité normales règnent de nouveau dans la zone du chevauchement.

Enfin, *brillance céleste* contre ou dissipe tout sort de ténèbres de niveau inférieur ou égal, comme *ténèbres profondes*.

Brouillard dense

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 4**Composantes :** V, G, M**Durée :** 1 minute/niveau**Résistance à la magie :** non

Ce sort est semblable à *nappe de brouillard*, mais le banc de brume constitué est si dense que les créatures tentant de se frayer un passage au travers voient leur vitesse de déplacement réduite à 1,50 mètre et que leurs jets d'attaque et de dégâts au corps à corps subissent un malus de -2. La brume rend toute attaque à distance impossible (sauf pour les rayons magiques). Une créature tombant dans une nappe de *brouillard dense* est fortement ralentie et les dégâts dus à la chute sont réduits de 1d6 points tous les 3 mètres parcourus dans la zone d'effet du sort. Une créature située dans un *brouillard dense* ne peut réaliser de pas de placement.

Ces nuées sont bien plus tenaces que celles d'un brouillard normal, à tel point qu'il faut un vent violent (au moins 50 km/h) pour les dissiper. Soumises à une telle bourrasque, elles sont dispersées en 1 round.

Composantes matérielles : une pincée de pois cassés séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brouillard gelant

Invocation (création) [froid]

Source : Codex profane**Niveau :** Ens/Mag 5**Composantes :** G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : émanation de brume de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

Un banc de brume glacée naît en un point désigné par le mage, réduisant la vision (ce qui inclut la vision dans le noir) à 1,50 mètre. Les créatures situées dans la première tranche de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage, contre un camouflage total pour celles qui se trouvent au-delà.

À chaque round, au tour de jeu du mage, le brouillard gelant inflige 1d6 points de dégâts de froid aux créatures et objets situés dans la zone. Le *brouillard gelant* est si épais que les créatures qui tentent de progresser en son sein avancent à une vitesse maximale de 1.50 mètre (quelle que soit leur vitesse de déplacement habituelle). De plus, elles subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts au corps à corps, mais également un malus de -6 aux jets d'attaque à distance (mais pas aux jets d'attaque à distance des sorts). Une cible tombant au sein du nuage de brume est ralentie, chaque tranche de 3 mètres de brouillard réduisant sa distance de chute de totale de 3 mètres. *Brouillard gelant* dépose également une fine couche de givre verglaçant sur toutes les surfaces situées en son sein. À chaque round, au tour de jeu du mage, les créatures présentes dans la zone doivent donc réussir un jet de Réflexes sous peine de chuter. Une créature parvenant à rester debout doit réussir un test d'Équilibre (DD 10) si elle souhaite se déplacer. Si elle rate ce test de 5 points ou plus, elle tombe. Enfin, les créatures situées au sein du *brouillard gelant* ne peuvent réaliser de pas de placement. Un vent violent (45 km/h ou plus) disperse la brume en 1 round. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Brouillard lumineux

Invocation (Bien, création)

Source : Les chapitres sacrés**Niveau** : Ens/Mag 4**Composantes** : V, G, abstinence**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet** : brume d'une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut**Durée** : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel (voir description)**Résistance à la magie** : oui (voir description)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *brouillard dense*, mais le nuage de brume scintille d'une lueur céleste. Les créatures situées au sein de la brume doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être éblouies, subissant alors un malus de -1 aux jets d'attaque tant qu'elles y restent, puis 1 minute par la suite. Les créatures sensibles à la lumière et aux lueurs vives sont aveuglées si elles ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures dénuées de vue ne sont pas affectées.

La résistance à la magie s'applique à la réduction de la vitesse de déplacement, aux jets d'attaque et de dégâts, et à l'éblouissement (ou l'aveuglement), mais pas au camouflage et aux attaques à distance.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter un sort de ténèbres ou de Nécromancie depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Brume acide

Invocation (création) [acide]

Source : Manuel des joueurs**Niveau** : Ens/Mag 6, Eau 7**Composantes** : V, G, M/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet** : brouillard s'étendant sur 6 m de rayon et 6 m de haut**Durée** : 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

Ce sort fait apparaître une nappe de brume semblable à celle générée par *brouillard dense*. Elle ralentit les créatures qui s'y trouvent et limite leur champ de vision. Mais étant très acide, elle inflige 2d6 "points de dégâts d'acide par round aux créatures et objets présents dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume de dissimulation

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs**Niveau** : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : 6 m**Effet** : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut**Durée** : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par *bourrasque*, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Brume de pureté

Abjuration

Source : Codex divin**Niveau** : Dru 5, Purification 5**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur s'entoure d'un nuage de brume tourbillonnante et purifiante de 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts. Celui-ci débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et d'éventuelles émanations empoisonnées. Les polluants non magiques, ce qui inclut les poisons inhalés, sont automatiquement annulés au sein du nuage. Les effets magiques, parmi lesquels *brume acide*, *brume mortelle* et le souffle d'un dragon vert, ne sont annulés que si le niveau du lanceur est supérieur au niveau de lanceur de sorts de l'effet (ou aux dés de vie du dragon). Dans le cas contraire, la *brume de pureté* confère tout de même à tous ceux qui s'y trouvent un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

La *brume de pureté* dépose un voile d'humidité sur tout ce qui se trouve à l'intérieur.

Brume mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds ; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.

Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

Brume meurtrière

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : nuage sur une étendue de 9 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée un nuage de vapeur brûlante se déplaçant en ligne droite, à la vitesse de 3 mètres par round. Les créatures situées au sein du nuage subissent 2d6 points de dégâts et sont à jamais aveuglées. Celles qui réussissent leur jet de Réflexes réduisent les dégâts de moitié et ne deviennent pas aveugles.

Toute créature prise dans le nuage bénéficie d'un camouflage. Le vent n'affecte ni la direction ni la vitesse du nuage. Toutefois, un vent modéré (15+ km/h) le disperse en 4 rounds et un vent fort (30+ km/h) en 1 round.

Brume mortelle

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de côté et 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une nappe de brouillard semblable à celle créée par *brouillard dense*, si ce n'est que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution). Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle ne constitue pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.

Contrairement à *brouillard dense*, la *brume mortelle* s'éloigne du mage à la vitesse de 3 mètres par round (calculez l'étendue de la nappe chaque round en partant du principe que son point d'origine se déplace de 3 mètres par round).

Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent même dans les trous et fissures. Ce sort est donc très approprié pour dévaster un nid de fourmis géantes. La *brume mortelle* ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

Brume sombre

Illusion (mirage)

Source : Codex divin

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 24 mètres

Effet : huit cubes de 3 m de côté s'étendant depuis le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur emplit une zone d'une brume noire et rampante faisant vaguement penser à un millier de minces tentacules mouvants. Lui et une créature qu'il touche sont immunisés contre les effets du sort et peuvent voir sans difficulté. Lorsque le lanceur jette le sort, il décide si l'effet reste stationnaire ou s'éloigne de lui à la vitesse de 3 mètres par round.

La brume obscurcit toute vision, y compris la vision dans le noir, au-delà d'une distance de 1,50 mètre. Toute créature située à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un abri (les attaques ont 20 % de chances de la rater). Les créatures plus éloignées bénéficient d'un abri total (50 % de chances de les rater et l'attaquant ne peut user de la vue pour localiser sa cible).

Un vent modéré (15 km/h ou plus) disperse la *brume sombre* en 4 rounds. Un vent important (30 km/h ou plus) la disperse en 1 round.

Enfin, les créatures situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde ou rester hébétées tant qu'elles demeurent dans le nuage.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Cacophonie

Evocation [son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déchaîne une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonique perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

Focaliseur profane : petit instrument de musique.

Cage de force

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cage à barreaux (cube de 6 m d'arête) ou cellule aveugle (cube de 3 m d'arête)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort fait apparaître une prison immobile et invisible dont les murs (ou les barreaux, au choix du personnage) sont constitués de force magique.

Les créatures prises dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, à moins qu'elles ne soient trop grandes pour la cage, auquel cas le sort échoue automatiquement. Il est possible de s'enfuir par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthéré, ce qui empêche de passer par là pour s'échapper.

Tout comme le *mur de force*, la *cage de force* résiste à *dissipation de la magie*, mais elle est vulnérable à la *désintégration* et peut être détruite par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*.

Cage. Cette cage prend la forme d'un cube de 6 mètres d'arête dont les barreaux sont constitués de force (le même type d'énergie qui constitue un *mur de force*). Ils font un peu plus de 1 centimètre de large et sont séparés d'autant. Les créatures capables de se faufiler peuvent s'en échapper, mais les autres sont prises au piège. Il est impossible d'attaquer une créature située dans la cage à l'aide d'une arme, sauf si celle-ci passe entre les barreaux. Face à de telles armes (ce qui inclut flèches et autres attaques à distance), la créature prisonnière dispose d'un abri. Les sorts et souffles agissent normalement.

Cellule. La cellule est un cube de 3 mètres d'arête sans la moindre issue. Ses parois sont six plans de force ne présentant pas le plus petit interstice.

Composante matérielle : poudre de rubis (1 500 po minimum) que le mage lance en l'air et qui disparaît au moment de l'incantation.

Camouflage

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts modifie la couleur de sa peau et de ses vêtements pour qu'elle se marie à son environnement. Pendant toute la durée du sort, cette couleur s'adapte automatiquement à son environnement, sans effort conscient de la part du lanceur. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

Camouflage de groupe

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)

Cibles : autant de créatures que désiré, aucune ne devant se trouver à plus de 18 mètres d'une autre

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *camouflage*, si ce n'est que l'effet se déplace avec le groupe. Toute créature s'éloignant de plus de 18 mètres du membre du groupe le plus proche perd le bénéfice du sort. Dans le cas où deux individus seulement sont camouflés, celui qui s'éloigne de l'autre perd son camouflage. Si les deux créatures s'éloignent l'une de l'autre, chacune redevient visible au moment où la distance les séparant dépasse 18 mètres.

Capture d'âme

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs**Niveau** : Ens/Mag 9, Prê 9**Composantes** : V, G, F**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : cadavre**Durée** : permanente**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule**Résistance à la magie** : non

Ce puissant sort permet de capturer l'âme d'un individu venant de mourir et de l'enfermer dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois emprisonnée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que *clone*, *rappel à la vie*, *réincarnation*, *résurrection* ou *résurrection suprême*, ni même *miracle* ou *souhait*. Ce n'est qu'en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).

Focaliseur : un saphir noir valant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation. (Même s'il est impossible de déterminer précisément le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être obtenue à force de recherches. Notez toutefois qu'elle peut évoluer si le sujet gagne un ou plusieurs dés de vie.)

Carapace de tortue

Transmutation

Source : Codex divin**Niveau** : Dru 6**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible/effet/zone d'effet** : la créature vivante touchée**Durée** : 10 minutes/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort confère une carapace de tortue au niveau du torse et un cuir épais sur le reste du corps. Le bonus d'armure naturelle du sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +6, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 11 (jusqu'à un maximum de +9 au niveau 20).

Le bonus d'altération octroyé par ce sort est cumulable avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec d'autres bonus d'altération à l'armure naturelle. Une

créature dépourvue d'armure naturelle a un bonus d'armure naturelle effectif de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Carapace de tortue ralentit les déplacements du sujet comme s'il portait une armure lourde. Par exemple, un elfe jouissant de ce sort aura une vitesse de déplacement de 6 mètres, ou de 18 mètres s'il court. Le sort n'affecte que la vitesse de déplacement de la créature. Il ne s'accompagne d'aucun malus d'armure aux tests ou risque d'échec des sorts profanes.

Caresse de la nuit

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis**Niveau** : Ens/Mag 5**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature touchée**Durée** : instantanée**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel**Résistance à la magie** : oui

D'un simple contact de la main, qui jette une ombre aussi noire qu'une nuit sans lune, le mage détruit l'énergie vitale d'une créature vivante. Ce contact inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6) et un affaiblissement temporaire de 1d6+2 points de Constitution. Un jet de Vigueur couronné de succès permet d'annuler les dégâts de Constitution.

Ce sort a un effet spécial sur les morts-vivants. La cible ne subit ni dégâts ni affaiblissement temporaire de Constitution, mais elle doit réussir un jet de Volonté sous peine de fuir, comme si elle était paniquée, pendant 1d4 rounds, +1 round par niveau de lanceur de sorts.

Caresse de Lastai

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés**Niveau** : Prê 2, Plaisir 2**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : 1 créature maléfique connue touchée**Durée** : 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : oui

Le contact du personnage emplit la cible d'amour et de compassion, et ébranle les créatures maléfiques. Si la cible n'est pas consentante, le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Pour que le sort fonctionne, le personnage doit savoir que le sujet est d'alignement mauvais.

La créature maléfique touchée par le sort doit lutter contre les sensations plaisantes évoquées. Lancez un dé sur la table ci-dessous à chaque round, au début du tour de jeu du sujet, pour voir l'effet qui s'applique.

| 1d4 | Effet |
|-----|----------------------------|
| 1 | Recroquevillé sur lui-même |
| 2 | Effrayé |
| 3 | Nauséux |
| 4 | Secoué |

Plutôt que de jeter un dé sur la table, le personnage peut décider de laisser la cible secouée pendant toute la durée du sort.

Composante matérielle : une graine de pêcher.

Caresse des tourments

Nécromancie

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le contact du personnage inflige une horrible douleur à un point vital de la créature effleurée. Le lanceur de sorts pose la main sur une créature et inflige 1d6 points de dégâts + 1 point par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de +10). De plus, s'il dispose de l'aptitude attaque sournoise, le personnage inflige également les dégâts d'attaque sournoise à la créature affectée, à moins que celle-ci ne soit immunisée contre les dégâts supplémentaires dus aux coups critiques. La créature subit quand même les dégâts du sort, même si les dégâts d'attaque sournoise ne s'appliquent pas. Contrairement à l'utilisation normale de l'attaque sournoise, la cible n'a pas besoin d'être prise en tenaille ou dans une situation où elle ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA pour subir les dégâts d'attaque sournoise de ce sort.

Cauchemar

Illusion (fantasme) [Mal, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

Connaissances

| | Modificateur au jet de Volonté |
|---|--------------------------------|
| Aucune* | +10 |
| Le personnage a entendu parler du sujet | +5 |
| Le personnage a déjà rencontré le sujet | +0 |
| Le personnage connaît bien le sujet | -5 |

* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

Lien

| | Modificateur au jet de Volonté |
|---|--------------------------------|
| Portrait | -2 |
| Possession ou vêtement | -4 |
| Dent, mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc. | -10 |

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.

Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout arrêter (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation, sans quoi le sort est perdu.

Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).

Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

Cécité/surdité

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

Cercle de mort

Nécromancie [mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cercle de mort souffle l'étincelle de vie des créatures prises dans la zone d'effet, pour qui la mort est instantanée.

Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 9 DV sont immunisées contre ce sort. Si les DV restants ne sont pas suffisants pour affecter la cible suivante, ils sont perdus.

Composante matérielle profane : une perle noire de 500 po minimum réduite en poudre.

Cercle de téléportation

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : cercle de 1,50 m de rayon téléportant ceux qui l'activent

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur n'importe quelle surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de *téléportation suprême*, toute créature se tenant à l'intérieur. Une fois la destination du cercle définie, il est impossible de la changer. Le sort échoue automatiquement si la destination est un objet solide, un autre plan ou un lieu que le mage ne connaît pas (une description précise suffit néanmoins dans ce cas)

Le cercle est presque indétectable. Si le personnage souhaite éviter que d'autres que lui l'actionnent accidentellement, il a intérêt à le signaler, par exemple en le plaçant sur une plate-forme surélevée.

On peut user de *permanence* sur le sort *cercle de téléportation*. S'il est mis hors service d'une manière ou d'une autre, il reste inactif pendant 10 minutes avant d'être de nouveau opérationnel.

Note. Les pièges magiques tels que *cercle de téléportation* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roubillard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour *cercle de téléportation*.

Composante matérielle : suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po).

Cercle de vigueur

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6, Prê 6

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (40 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure de groupe*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (3).

Cercle magique contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre la Loi* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.

Cercle magique contre le Bien

Abjuration [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Bien* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

Cercle magique contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3, Loi 3, Pal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Chaos* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

Cercle magique contre le Mal

Abjuration [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour tenir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de *protection contre le Mal*). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le *cercle magique* bénéficie également d'une fonction supplémentaire à *protection contre le Mal* ; il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon (comme celles issues des sorts de *contrat*, *contrat intermédiaire* et *contrat suprême*) pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du *cercle magique*. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le *cercle magique*, le sort se transforme en *protection contre le Mal* pour le sujet en question.

En tant que piège, *cercle magique* laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut rien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (*changement de plan*, *clignotement*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation*, *traversée des ombres* et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le personnage peut empêcher toute fuite extradimensionnelle en lançant *ancree dimensionnelle*, mais il doit jeter le sort avant que la créature agisse. En cas de réussite, l'*ancree* dure aussi longtemps que le *cercle magique*. Le sujet est incapable de traverser le *cercle magique*, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.

Pour rendre le *cercle magique* plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un diagramme spécial (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'Art de la magie (DD 20). On effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.

Grâce au diagramme, le personnage peut lancer *ancree dimensionnelle* sur le *cercle magique* durant le round précédant le sort de convocation. L'*ancree* retient les créatures appelées dans le *cercle magique* pendant 24 heures par niveau de lanceur de sorts. Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un *cercle magique* préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Si elle tente un test de Charisme pour se libérer du piège (voir la description du sort *contrat*), le DD augmente de 5 points. Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se

posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus).

Cercle magique contre le Mal et *protection contre le Mal* ne sont pas cumulatifs.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

Cerf fantôme

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : un cerf quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque un cerf tangible de taille G qui emmène l'individu désigné au combat ou sur longue distance. Le cerf fantôme est noir, pourvu de bois argentés et de sabots vaporeux et immatériels qui ne font aucun bruit en frappant le sol. Il n'a ni selle, ni bride, ni mors, mais il est particulièrement attentif au bon équilibre de son cavalier.

Le cerf fantôme a une CA de 20 (-1 taille, +5 Dex, +6 naturelle) et 40 points de vie, +5 par niveau de lanceur de sorts. Il attaque à l'aide de ses bois (+10 corps à corps, 1d8+9) et double les dégâts s'il réussit une action de charge. Il peut également piétiner les adversaires de taille M ou inférieure, qui doivent alors réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 1d8+9 points de dégâts au moment où la créature traverse leur espace occupé.

Un cerf fantôme a une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 90 mètres. Il peut porter le poids de son cavalier plus 5 kilos d'équipement par niveau de lanceur de sorts. Il ignore les obstacles propres au relief, comme la végétation, les décombres ou la boue qui, en temps normal, ralentiraient son déplacement.

Enfin, la créature acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau du lanceur de sorts. Tous sont cumulatifs. Ainsi, une monture créée par un druide de niveau 16 jouit également des pouvoirs correspondant aux niveaux 12 et 14 de lanceur de sorts.

Niveau 12. Le cerf fantôme peut user de *marque dans les airs* à volonté (comme le sort, pas d'action nécessaire pour l'activer) jusqu'à 1 round à la fois, après quoi il tombe au sol. Il bénéficie également d'un bonus de parade de +2 à la CA.

Niveau 14. Le cerf fantôme vole à sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne). Il bénéficie également d'un bonus de parade de +4 à la CA.

Niveau 16. Les bois du cerf fantôme acquièrent les propriétés spéciales sanglante et spectrale. Il bénéficie également d'un bonus de parade de +6 à la CA.

Niveau 18. Le cerf fantôme peut user de *passage dans l'éther* pour le compte de son cavalier (comme le sort ; niveau 18 de lanceur de sorts). Il bénéficie également d'un bonus de parade de +8 à la CA.

Cessation des hostilités

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 9, Prê 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 24 m

Zone d'effet : émanation de 24 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une aura de puissance divine invisible autour du personnage. Toutes les créatures intelligentes situées dans la zone d'effet sont soudainement conscientes que toute action hostile de leur part aura de graves conséquences.

Ainsi, si une créature présente dans la zone porte une attaque, elle subit 20d6 points de dégâts. Le lanceur de sorts choisit la nature des dégâts (létaux ou non-létaux) lors de l'incantation, mais il lui est impossible de changer d'avis une fois sa décision prise. Les créatures pourvues de plusieurs attaques subissent les dégâts après chacune d'elles.

Les créatures situées hors de la zone d'effet du sort ont le droit d'attaquer celles qui s'y trouvent sans subir de dégâts.

Chaînes de constriction

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, F, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait appel aux puissances célestes pour entraver une créature à l'aide de chaînes de lumière scintillantes. La victime est enchevêtrée, subissant un malus de -2 aux jets d'attaque et un malus de -4 en Dextérité. De plus, les chaînes sont ancrées à l'objet immobile le plus proche (il s'agit généralement du sol), ce qui empêche le sujet de se déplacer. Une créature enchevêtrée qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) sans quoi l'incantation échoue.

La constriction inflige automatiquement 3d6 points de dégâts non-létaux par round, sauf si le personnage ordonne aux chaînes (action libre) de ne pas le faire au cours d'un round donné.

Les *chaînes de constriction* ont une CA de 20, 5 pr par niveau de lanceur de sorts (maximum 100 pr) et une

réduction des dégâts (10/magie). Elles sont immunisées contre les attaques d'énergie destructive, les dégâts non-létaux et les sorts (à l'exception de dissipation de la magie et autres effets similaires). Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques. Enfin, la moitié des dégâts qui leur sont infligés sont transmis à la cible (arrondir à l'entier inférieur).

Un test de Force (DD 32) permet de les briser et met un terme au sort. Une créature enchevêtrée peut également tenter de leur échapper (ce qui demande 1 minute) en effectuant un test d'Evasion (DD 40).

Focaliseur : une petite chaîne en argent (10 po).

Sacrifice : diminution permanente de 1d2 points de Force.

Chaîne de témoins

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage utilise la vue d'une créature à la place de la sienne. Ce sort ne donne aucun contrôle sur les actions de ladite créature, mais à chaque fois qu'elle entre en contact physique avec un autre être vivant, le lanceur peut transférer sa perception à ce dernier. Ainsi, il est en mesure d'obtenir un aperçu visuel d'un endroit très bien gardé. Pendant son tour de jeu, le personnage peut employer une action libre pour passer de la vision « transférée » (dans la créature en cours) à sa vision normale ou inversement.

Champ de force

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 7, Protection 7

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : jusqu'à 3 m/niveau

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à

distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

Focaliseur profane : deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).

Champ de goules

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Faim 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation sphérique de 9 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre attire l'énergie vitale de toutes les créatures gravement blessées des environs et s'en sert pour créer des goules. À partir du moment où il lance ce sort, il dégage un champ de mort nécrophthisique. Toutes les créatures situées dans la zone qui ont moins de 0 point de vie et qui ratent leur jet de sauvegarde meurent aussitôt. Elles deviennent alors des goules placées sous le contrôle du prêtre. Elles le suivent ou restent là où elles ont été animées pour attaquer les créatures (ou une espèce de créatures) qu'elles aperçoivent. Ces goules restent actives jusqu'à leur destruction.

Les goules que le prêtre crée restent sous son contrôle indéfiniment. Cependant, quel que soit le nombre de créatures générées par ce sort, le personnage ne peut contrôler que 2 DV de morts-vivants par niveau de lanceur de sorts (cela inclut tous les morts-vivants qui sont sous son contrôle). Si ce nombre est dépassé, les créatures les plus récentes tombent sous son contrôle, mais les anciennes, qui viennent en excès, ne le sont plus (le personnage choisit celles qui sont libérées). Les morts-vivants contrôlés ou intimidés par ses facultés de prêtre ne comptent cependant pas dans le calcul.

Les créatures qui tombent à -1 point de vie ou moins une fois le sort lancé sont également sujettes à l'effet.

Aucune créature ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par round, quel que soit le nombre de fois où elle se retrouve dans la zone.

Champ phtisique

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation sphérique de 9 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre attire l'énergie vitale de toutes les créatures gravement blessées des environs et s'en sert pour nourrir ses pouvoirs. À partir du moment où il lance ce sort, il dégage un champ de mort phtisique. Toutes les créatures situées dans la zone qui ont moins de 0 point de vie et qui ratent leur jet de sauvegarde meurent aussitôt. De son côté, le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires par mort causée par le sort et +2 en Force jusqu'à la fin du sort.

En outre, le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage augmente de 1 point par décès causé par le sort, jusqu'à un bonus maximal égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts réel. Cela a évidemment pour effet de bonifier les effets magiques qui dépendent de son niveau de lanceur de sorts. Cet avantage ne lui donne cependant pas accès à davantage de sorts.

Les créatures qui tombent à -1 point de vie ou moins une fois le sort lancé sont également sujettes à l'effet.

Aucune créature ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par incantation, quel que soit le nombre de fois où elle se retrouve dans la zone.

Champ phtisique suprême

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *champ phtisique*, si ce n'est qu'il affecte les créatures ayant moins de 10 points de vie. Les créatures qui tombent à moins de 10 points de vie ou moins une fois le sort lancé sont également sujettes à l'effet.

Chance crépusculaire

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 1

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature non maléfique touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère à une cible non mauvaise une chance digne d'une fée. Le sujet bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde pendant toute la durée du sort.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber de l'alcool pendant 3 jours avant l'incantation du sort.

Chandelle du cadavre

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3, Wuj 3

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m 1,50 m/2 niveaux)

Effet : une main fantomatique et une chandelle

Durée : 1 minute/niveau (T) ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une main fantomatique portant une chandelle allumée apparaît à l'endroit désigné par le personnage. La chandelle émet de la lumière dans un rayon de 1,50 mètre. La main se déplace suivant la volonté du personnage (aucune concentration n'est requise) : en avant ou en arrière, vers le haut ou vers le bas, tout droit ou en tournant aux angles que forment les murs, etc. Elle se déplace à une vitesse maximale de 15 mètres par round. La main comme la chandelle sont intangibles et peuvent traverser les objets, ce qui en fait un outil très utile pour simuler une présence fantomatique. De plus, la *chandelle du cadavre* illumine les êtres et les objets cachés, éthérés et invisibles, qui prennent une apparence légèrement plus visible avec des contours incertains. Les créatures éthérées restent inaccessibles depuis le plan Matériel (sauf en ce qui concerne les effets de force), mais celles qui sont invisibles bénéficient simplement d'un camouflage (20% de chances de les rater) et perdent le bonus aux jets d'attaque découlant de l'invisibilité lorsqu'elles se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre de la chandelle. La lueur fantomatique a également pour effet de rendre les créatures et objets intangibles un peu plus matériels. Les êtres intangibles situés dans un rayon de 1,50 mètre de la *chandelle du cadavre* n'ont que 30% de chances d'éviter les dégâts infligés par des créatures tangibles (mais ils conservent tous les autres avantages relatifs à leur état).

La main, de taille Min, est dotée de 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts et d'une CA 14 + un bonus de parade égal au modificateur de Charisme du personnage. Ses jets de sauvegarde sont identiques à ceux de son invocateur et elle est immunisée contre les sorts qui n'infligent pas de dégâts. L'effet du sort se termine si la main est détruite. Enfin, elle disparaît si la distance la séparant du personnage excède la portée du sort.

Composante matérielle : une partie d'un cadavre n'ayant jamais été traité par un produit le préservant de la décomposition.

Changement de forme

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature

non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV). Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux.

Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.

Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.

Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de Déguisement.

Focaliseur : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

Changement de plan

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut en transporter jusqu'à huit d'un coup. Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver. Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans, mais on se matérialise à 8–800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.

Note. *Changement de plan* transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt. Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.

Focaliseur : une petite baguette métallique fourchue (semblable à une baguette de sourcier). Sa taille et le métal qui la compose déterminent le plan ou la dimension

d'arrivée. Il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan.

Chant de discorde

Enchantement (coercition) [mental, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entretuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.

Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

Chant serein

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnel

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute (T)

Le personnage peut utiliser *chant serein* pour éviter d'être distrait et focaliser son attention. Il gagne un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et de caractéristique pour la durée du sort. Il n'a pas besoin de se concentrer sur son *chant serein*, mais il doit continuer à psalmodier les syllabes du chant pour maintenir le sort. Par conséquent, il ne peut pas parler, utiliser des effets de musique de barde, ou lancer des sorts assortis de composantes verbales quand un sort de *chant serein* est actif.

Mettre un terme à un *chant serein* est une action immédiate.

Char de nuage

Invocation (création) [eau]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 8 (eau)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact et personnelle

Cibles : le lanceur de sorts et les créatures consentantes touchées

Durée : 10 minutes (T)

Ce sort permet au personnage et aux créatures consentantes touchées de planer sur un char constitué de nuages dans la direction choisie par le wu jen. Ce dernier peut emmener une créature de taille M ou inférieure (équipée jusqu'à concurrence de sa charge maximale) tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG compte comme deux créatures de taille G, etc.

Le *char de nuage* se déplace à la vitesse de 15 kilomètres par minute, si bien qu'il peut couvrir une distance de 150 kilomètres pendant la durée du sort. Le wu jen et ses passagers ne sentent rien des effets de la vitesse de déplacement et le voyage est des plus paisibles, même dans les pires conditions météorologiques. À la fin du sort, le nuage se pose doucement au sol et disparaît.

Si le sort arrive à terme alors que le *char de nuage* se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement, si bien que le nuage descend de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol durant ce laps de temps, l'atterrissage se fait en douceur. Dans le cas contraire, les passagers subissent des dégâts de chute correspondant à la distance les séparant du sol. Le *char de nuage* perd doucement de l'altitude s'il est dissipé mais disparaît instantanément s'il est annulé par une *zone d'antimagie*.

Composante matérielle : une boulette de coton.

Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.

Charme-monstre

Enchantement (charme) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

Charme-monstre de groupe

Enchantement (charme) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Cibles : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Charme-personne ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). 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 personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge "pendant quelques secondes". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

Char spirituel

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Che 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un destrier

Durée : 1 heure/niveau

Une fois l'incantation achevée, un char fantomatique se forme derrière le destrier du lanceur. Le char est vaste et ouvragé, constitué d'énergie transparente et légèrement luisante. Habituellement, le symbole religieux du lanceur est représenté sur les flancs du véhicule. Le destrier y est

convenablement harnaché. En plus du conducteur (habituellement le lanceur), le chariot peut accueillir une créature de taille M ou deux créatures de taille P.

Bien que le char semble grand et robuste, lui et ses occupants ne pèsent rien pour ce qui est de la charge du destrier, aussi ce dernier peut-il évoluer à sa vitesse maximale. S'il est détaché de la monture, il disparaît. Le conducteur du *char spirituel* bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Dressage. Le char est constitué de force magique et est immunisé contre les dégâts. Sa relation aux sorts est semblable à celle d'un *mur de force*. Les individus l'occupant jouissent d'un abri selon leur taille et la position des assaillants. Généralement, les voyageurs de taille M qui y prennent place bénéficient d'un abri (bonus de +4 à la CA, bonus de +2 aux jets de Réflexes).

Châtiment de l'hérétique

Invocation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Lorsque le paladin a recours à son aptitude de classe de châtiment du Mal contre un adversaire maléfique capable de jeter des sorts divins, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets d'attaque. De plus, l'attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 1) par niveau de paladin.

Châtiment sacré

Evocation [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée (1 round) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures neutres ou mauvaises sont affectées. celles qui sont d'alignement bon ne risquent rien.

Le sort aveugle les créatures mauvaises pour 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.

Pour leur part, les créatures neutres ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

Châtiment vertueux

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : mage exalté 7, Prê 7, Courroux 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m +3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage en appelle à la puissance divine pour châtier ses ennemis. Le sort ne nuit qu'aux créatures mauvaises et neutres, et n'affecte donc pas celles qui sont d'alignement bon.

L'Evocation inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) aux créatures maléfiques (ou 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d8, aux Extérieurs d'alignement mauvais) et les aveugle pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet de cécité.

Ce sort inflige demi-dégâts aux créatures neutres, qui ne sont par ailleurs pas aveuglées. Si elles réussissent un jet de Volonté, elles réduisent encore les dégâts de moitié.

Chêne animé

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : arbre touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.

Chêne animé doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, " Attaque aussitôt quiconque pénètre dans la clairière sans dire " gui sacré " ", est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvanien (dans certains cas, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.).

Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

Chien de garde

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : chien de garde spectral

Durée : 1 heure/niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à apparition, puis 1 round/niveau de lanceur de sorts (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un chien spectral que son créateur est le seul à voir. L'animal garde l'endroit où il se manifeste. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) approche à 9 mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de 9 mètres du chien quand il est convoqué peuvent se déplacer sans déclencher la moindre réaction de sa part, mais si elles s'éloignent, il se met à aboyer dès qu'elles pénètrent de nouveau dans la zone gardée). Le chien voit les créatures invisibles ou éthérées. Il ne réagit pas aux chimères, mais aux illusions de type ombre, oui.

Si un intrus approche à 1,50 mètre ou moins du chien, ce dernier cesse d'aboyer pour mordre (bonus de +10 au jet d'attaque, 2d6+3 points de dégâts perforants) une fois par round. Il bénéficie de tous les bonus appliqués aux créatures invisibles. Le chien est toujours prêt à mordre, ce qui signifie qu'il délivre sa première morsure lorsque vient le tour de jeu de la cible. Sa morsure est l'équivalent d'une arme magique pour ce qui est d'une éventuelle réduction de dégâts. On ne peut pas l'attaquer, mais il est par contre possible de le dissiper.

Le sort dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts, mais dès que le chien commence à aboyer sa durée restante passe à 1 round par niveau de lanceur de sorts. Il cesse aussitôt si le mage s'éloigne de plus de 30 mètres de l'endroit où il l'a appelé.

Composantes matérielles : un minuscule sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle.

Chorus harmonieux

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Chorus harmonieux permet au personnage d'améliorer les capacités magiques d'un autre lanceur de sorts. Pendant 1a durée du sort, le sujet gagne un bonus de moral de +2 au niveau de lanceur de sorts et un bonus de moral de +2 aux DD des jets de sauvegarde de tous les sorts qu'il lance.

Focaliseur : un diapason.

Chute de comète

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : masse de roche et de glace de 200 kilos

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque une comète scintillante qui apparaît au-dessus de ses ennemis avant de frapper le sol avec une force prodigieuse. Elle se matérialise à 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts au-dessus du sol ou au niveau du plafond (choisir le plus bas). La comète tombe instantanément, infligeant 2d6 points de dégâts tous les 3 mètres de chute à tout ce qui se trouve dans la zone de 3 m x 3 m située juste en dessous.

La force de la comète peut également renverser les victimes. Celles qui ratent leur jet de Réflexes sont sujettes à une tentative de croc-en-jambe. L'engin dispose d'un bonus de +11 (+7 pour une Force effective de 25, +4 parce qu'elle est de taille G) au test.

La comète se brise en morceaux au moment de l'impact, emplissant ainsi la zone de 3 m x 3 m de nombreux décombres (cf. page 89 du *Guide du Maître*).

Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Connaissance 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. *Clairaudience/clairvoyance* ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement.

Focaliseur : un petit cornet acoustique (pour *clairaudience*) ou un œil de verre (pour *clairvoyance*).

Clignotement

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquiveurs, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

Clignotement a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel.

Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *clignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).

Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris

et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

Clignotement supérieur

Transmutation

Source : Codex divin, Codex profane

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Célérité 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

À l'instar du sort de magie profane du 3^e niveau *clignotement*, ce sort fait passer et repasser son lanceur du plan Matériel au plan Éthéré. Toutefois, il lui permet de moduler la fréquence de son clignotement et, ainsi, d'en faire meilleur usage. Le *clignotement supérieur* a les effets suivants :

- Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, et le don Combat en aveugle n'y change rien. Si l'attaque peut atteindre une créature invisible ou intangible, elle n'a que 20 % de chances de rater. Si l'assaillant est capable de voir et de frapper les créatures éthérées, il ne subit aucun malus. Les attaques du personnage lui-même ne sont pas affectées.
- Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que l'assaillant ne puisse viser des créatures invisibles et éthérées. Les sorts du personnage lui-même ne sont pas affectés. Il ne subit que la moitié des dégâts infligés par les sorts de zone (sauf dans le cas des sorts qui s'étendent également au plan Éthéré). Le personnage bénéficie des avantages réservés à une créature invisible (+2 aux jets d'attaque, l'adversaire est privé de son bonus de Dextérité à la CA). De même, les chutes ne lui infligent que la moitié des dégâts ordinaires, puisqu'il n'est soumis à la gravité que la moitié du temps, quand il se trouve dans le plan Matériel.
- Le personnage peut préparer une action pour clignoter à l'abri d'une attaque spécifique, aussi bien physique que magique. Dans ce cas, l'attaque en question se solde automatiquement par un échec, à moins qu'elle n'affecte également les créatures éthérées.
- Le personnage peut se déplacer aux 3/4 de sa vitesse seulement, car les déplacements sont ralentis de moitié dans le plan Éthéré et le personnage y passe la moitié du temps. Le *clignotement supérieur* permet au personnage de passer (mais pas de voir) à travers un obstacle solide. Il ne risque pas de se matérialiser à l'intérieur sauf s'il achève son déplacement au milieu d'une masse solide, auquel cas il est instantanément téléporté vers l'espace disponible le

plus proche. Ce type de déplacement à travers la matière inflige tout de même 1d6 points de dégâts au personnage par tranche de 1,50 mètre parcourue.

- Comme le personnage passe la moitié du temps dans le plan Éthéré, il est en mesure de voir et même d'attaquer les créatures éthérées. Ses interactions avec elles sont à peu près les mêmes que celles qu'il a avec les créatures matérielles (leurs attaques ont 50 % de chances de le rater, et ainsi de suite).

Clone

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 clone

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si l'individu reproduit est mort, son âme passe automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts ; voir Ramener les morts à la vie). Le corps original n'est plus alors qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt avait atteint sa limite d'âge, le clonage échoue automatiquement.

Pour créer le double, il faut posséder l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire). Ce lambeau de chair n'a pas besoin d'être frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple, à l'aide du sort *préservation des morts*). Une fois l'incantation achevée, le clone doit incuber en laboratoire, ce qui prend 2d4 mois.

Quand le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'occuper (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est semblable à l'original. En outre, il a sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, traitez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de niveau ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1). Si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement. Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone a un niveau de moins qu'à l'instant de sa mort.

Le sort reproduit seulement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement.

Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un amas de chairs inertes qui pourrissent rapidement si l'on ne fait pas le nécessaire pour les préserver.

Composantes matérielles : le lambeau de chair et diverses substances chimiques (1 000 po minimum).

Focaliseur : matériel de laboratoire très spécifique (valeur 500 po).

Cocon de jouvence

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature consentante touchée

Durée : 2 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le lanceur crée un cocon d'énergie temporaire qui enveloppe une créature, lui conférant soins et protection. Une fois le sort lancé, le cocon se forme autour de la cible. Cette enveloppe jaune-vert et luisante est constituée de force, mais elle reste souple et répond aux pressions qu'on exerce depuis l'intérieur de la coquille. Le cocon se forme à une dizaine de centimètres de la cible, mais il est suffisamment malléable pour que le sujet puisse chercher un objet situé dans son sac à dos, lancer un sort à composantes gestuelles, tirer une arme de son fourreau ou réaliser quelque autre action de ce type. Tant qu'elle se trouve dans le cocon, la cible ne peut néanmoins pas se déplacer. Si elle souhaite quitter son enveloppe avant la fin du sort, elle doit user de magie de téléportation ou lui infliger suffisamment de dégâts.

Le cocon a une solidité de 10 et 10 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. S'il est détruit, le sort prend fin. Un round après la formation de l'enveloppe, celle-ci entreprend de soigner le sujet à hauteur de 10 points de vie par niveau du lanceur de sorts et le débarrasse de tout poison ou maladie. A la fin du 2^e round, le *cocon de jouvence* se dissipe et la cible en émerge, à même de se déplacer et d'agir normalement.

Composante matérielle : un cocon de papillon.

Cocon enveloppant

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : cocon de force autour d'une créature de taille G ou inférieure

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Un cocon d'énergie bleu-vert et scintillante enferme une créature de taille G ou inférieure pendant toute la durée du sort ou jusqu'à sa destruction. L'objet présente une solidité de 10 et 10 points de résistance par niveau de lanceur de sorts.

Le *cocon enveloppant* empêche le sujet de se déplacer ou de lancer des sorts à composantes gestuelles. En outre, l'espace qu'il offre est restreint et permet simplement à la victime de porter des attaques à l'aide d'armes naturelles ou légères (sachant qu'elle ne peut de toute façon s'en prendre qu'au cocon).

Le lanceur peut pourvoir le cocon d'un second sort en le lançant directement sur celui-ci. Dans ce cas, ce sort affecte automatiquement le sujet (pas de jet de sauvegarde, mais résistance à la magie applicable le cas échéant) au moment où la durée du *cocon enveloppant* s'achève ou lorsqu'on y met un terme. Par contre, si le cocon est détruit, le second sort disparaît.

Voici la liste des sorts qu'il est possible d'ajouter au *cocon enveloppant* : *colonne de feu*, *contagion*, *désorientation imaginaire*, *domination d'animal*, *empoisonnement* (la cible rate son jet de sauvegarde initial mais peut tenter d'effectuer le second), *flétrissement végétal*, *infestation d'asticots*, *langueur*, *métamorphose funeste*, *miasme*.

Composante matérielle : une chenille vivante.

Cœur de pierre

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F, PX

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 an

Le mage échange son cœur contre une pierre parfaite, altérant ainsi la nature même de son corps. Son cœur, encore vivant, peut alors être rangé ou caché où bon lui semble, mais il ne cesse de battre pendant la durée du sort.

Tant qu'il jouit de *cœur de pierre*, le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (5/-) et d'une résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5). Toutefois, il est sujet aux désavantages qui suivent. Premièrement, son rythme de guérison naturelle est réduit à 1 point de vie par jour (quel que soit son niveau global et la durée de ses plages de repos). Deuxièmement, toute tentative visant à le soigner via un sort d'Invocation (guérison), ou un pouvoir magique ou surnaturel reproduisant un tel effet, passe par un test de niveau de lanceur de sorts (DD 10 + niveau de lanceur de sorts du mage). Enfin, le cœur palpitant du personnage est vulnérable. S'il est abîmé ou détruit, le mage meurt sur-le-champ.

Cœur de pierre peut être dissipé. Dans ce cas, le cœur du mage retrouve instantanément sa place dans la cage thoracique du personnage alors que la pierre est téléportée là où se trouvait le cœur palpitant. De même, les deux cœurs échangent leurs places si le mage pénètre au sein d'une *zone d'antimagie* (annulant temporairement l'effet du sort), mais le sort reprend son cours dès que le personnage en ressort. *Transmutation de la pierre en chair* met également un terme au sort, mais le mage bénéficie tout de même d'un jet de Vigueur pour y résister.

Focaliseur : une pierre sculptée en forme de cœur d'une qualité exceptionnelle (jade, obsidienne ou marbre veiné d'or) et d'une valeur de 5 000 po.

Coût en PX : 1 000 PX.

Coffre secret de Léomund

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 coffre et jusqu'à 30 dm³ de possessions/niveau de lanceur de sorts

Durée : 60 jours ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de cacher un coffre dans le plan Éthéré pendant 60 jours et de le récupérer à volonté. Il peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on met un être vivant dans le coffre, le sort a 75 % de chances d'échouer purement et simplement. Une fois le coffre parti, le personnage peut le récupérer en se concentrant (ce qui compte pour une action simple) ; le coffre apparaît alors à côté de lui.

Le coffre doit être confectionné sur commande par des maîtres artisans. Si sa matière principale est le bois, il faut impérativement qu'il s'agisse d'un bois coûteux (ébène, palissandre, bois de santal, teck, etc.), tandis que ses coins, ses clous et sa serrure seront en platine. Si on préfère le tailler dans l'ivoire, toutes les pièces métalliques doivent être en or. Enfin, si on le fabrique en bronze, cuivre ou argent, coins et autres doivent être en argent ou en électrum (ou tout autre métal précieux). Quoi qu'il en soit, le coût total du coffre ne peut être inférieur à 5 000 po. Une fois ce coffre achevé, il faut en effectuer une réplique parfaite (utilisant les mêmes matériaux et fidèle jusque dans ses moindres détails), ce qui nécessite une dépense supplémentaire de 50 po. Il est impossible de posséder plusieurs exemplaires de ce type de coffre en même temps (même un *souhait* ne permet pas de contourner cette règle absolue). Le coffre n'est pas magique ; on peut le barder de cadenas, le piéger, etc.

Pour cacher le coffre, on lance le sort en touchant l'original et sa réplique. Le coffre disparaît alors dans le plan Éthéré. La copie est nécessaire pour le rappeler. Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances (cumulatives) par jour que le coffre soit irrévocablement perdu. Si la réplique est détruite, même un *souhait* ne permet pas de récupérer l'original. Il reste toutefois possible de lancer une expédition dans le plan Éthéré pour aller le rechercher. Les êtres vivants contenus dans le coffre continuent de vieillir. Ils doivent manger et dormir, et risquent de mourir de faim ou de soif (voire de périr étouffés si le coffre ne laisse pas passer assez d'air).

Focaliseur : le coffre et sa réplique.

Collet

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roubillard peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collet a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Colonne de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives (feu)* ou *bouclier de feu* (bouclier froid).

Communication à distance

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 créature

Durée : 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de contacter, à n'importe quelle distance, une créature connue du personnage et de lui envoyer un message ne dépassant pas 30 mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message reçu. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) peuvent comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Le sujet n'est pas obligé de répondre au message qu'on lui envoie.

Si le destinataire ne se trouve pas dans le même plan que l'expéditeur, il y a 5 % de chances pour que le message ne lui parvienne pas (dans certains cas, les conditions en vigueur dans certains plans peuvent augmenter ce risque de façon considérable).

Composante matérielle : un petit bout de fil de cuivre fin.

Communication avec les animaux

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

Communication avec les morts

Nécromancie [langage]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).

Si le défunt a déjà été soumis à *communication avec les morts* au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état bon pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.

Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Communication avec les plantes

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.

Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

Communion

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu spécifique, il contacte une divinité de même alignement que lui). Il a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. "Inconnu" est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas nécessairement omniscientes. Dans le cas où une réponse en un seul mot

pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, on peut la rallonger (cinq mots maximum).

Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s'achève aussitôt.

Composantes matérielles : de l'encens et de l'eau bénite (ou maudite).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Communion avec la nature

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Communion avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

Communion avec les esprits mineure

Divination

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes **Portée** : 3 m

Cible : 1 esprit mineur

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au wu jen d'entrer en contact avec n'importe quel esprit de l'endroit ayant 4 DV maximum. Le personnage doit connaître l'identité de cet esprit et se trouver dans un rayon de 3 mètres de lui. Le wu jen peut alors lui poser une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Les connaissances de l'esprit contacté sont limitées aux sujets traitant des environs (par exemple, l'esprit d'un grand arbre du village ne saura rien de ce qui se passe hors de la communauté). De plus, les questions

doivent appeler des réponses d'un mot. « Possible » ou « incertain » sont des réponses plausibles car les esprits ne sont pas nécessairement omniscients. Cependant, si une réponse d'un mot est contraire aux intérêts de l'esprit ou susceptible d'induire les personnages en erreur, le MD peut répondre par une phrase courte (cinq mots maximum).

Si l'esprit a déjà été contacté par *communion avec les esprits mineure* (ou *communion avec les esprits suprême*) au cours de la semaine écoulée, le sort n'a aucun effet. Si l'alignement de l'esprit est différent de celui du wu jen, il a droit à un jet de Volonté pour résister au sort. Les questions non posées sont perdues si le sort cesse de faire effet.

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande d'une valeur de 10 po.

Communion avec les esprits suprême

Divination

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M, PX

Cible : 1 esprit

Ce sort est identique à *communion avec les esprits mineurs*, si ce n'est qu'il permet d'entrer en contact avec n'importe quel esprit, quel que soit son nombre de dés de vie. Le wu jen peut lui poser une question par niveau de lanceur de sorts.

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande d'une valeur de 25 po.

Coût en PX : 100 PX.

Compréhension des langages

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, *compréhension des langages* le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que *page secrète* et *texte illusoire*) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de *permanence* sur *compréhension des langages*.

Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

Concentration accrue

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/mag 5, Wuj 5

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration, jusqu'à 20 minutes/niveau ; voir description

Le personnage lance ce sort au prix d'une action rapide (cf. page 86 du *Codex profane*) et augmente ses facultés de concentration sur un sort qu'il a déjà jeté. Cette abjuration compte parmi les rares sorts (*concentration suprême* en étant un autre) qu'il est possible de lancer tout en maintenant la concentration nécessaire à un autre. *Concentration accrue* confère au personnage un bonus de circonstances de +10 aux tests de Concentration visant à maintenir sa concentration sur l'autre sort. Ses effets durent tant qu'il reste ainsi concentré sur le premier sort (jusqu'à un maximum de 20 minutes).

Concentration suprême

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 8

Durée : 10 minutes (T)

Ce sort est semblable à *concentration accrue*, si ce n'est que le wu jen n'a plus besoin de se concentrer de façon consciente sur le sort lancé juste avant celui-ci. En effet, son inconscient maintient la concentration nécessaire. Le wu jen peut donc entreprendre d'autres actions, parmi lesquelles se déplacer, attaquer et même lancer d'autres sorts. À moins de le tuer, seuls des sorts mentaux (comme *confusion* ou *débilité*) sont susceptibles de perturber sa concentration sur le premier sort. Néanmoins, il est également possible de le convaincre de mettre un terme à la *concentration suprême* (et au sort attendant) en usant de charme ou de suggestion.

Cône de froid

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Eau 6, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Cône de froid génère une vague de froid intense débutant à la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet voient

leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).

Composante matérielle : un tout petit cône en verre ou en cristal.

Confusion

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Duperie 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les cibles de ce sort sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

1d100 Comportement

| | |
|--------|--|
| 01-10 | Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible). |
| 11-20 | Agit normalement. |
| 21-50 | Ne fait rien et babille de manière incohérente. |
| 51-70 | Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible. |
| 71-100 | Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet). |

Un personnage *confus* qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage *confus*. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours *confus*. Veuillez noter qu'un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.

Composantes matérielles : trois coquilles de noix.

Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible *confuse* pendant 1 round. Reportez-vous à la description du sort *confusion*, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

Consécration

Evocation [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu *consacré*.

Si l'endroit *consacré* contient un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (bonus de sainteté de +6 aux tests de renvoi, malus de -2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.

Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la *consécration* le maudit, rompant ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.

Consécration contre et dissipe *profanation*.

Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

Contact aliénant

Enchantement [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Folie 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts peut brouiller les idées de sa cible (une créature vivante) en réussissant une attaque de contact. Si le jet de Volonté de la victime échoue, elle est désormais hébétée et ne peut accomplir la moindre action pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. La créature n'est pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de se déplacer, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

Contact avec les plans

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration

Ce sort permet de se projeter mentalement dans un autre plan d'existence afin d'aller y chercher des conseils (voir la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Les dieux de ces plans répondent dans un langage que le mage comprend, mais ils détestent être dérangés et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par "oui", "non", "possible", "jamais", etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), ce qui lui permet de poser une question par round. La réponse lui parvient avant la fin du round. Il a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

Il est possible de contacter un plan élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contactée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre temporairement de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux lointains ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Une fois les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la divinité qui conditionne les effets (dans certains cas, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influencer sur le résultat).

Il arrive (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux.

Contact avec les plans

| Plan contacté | Int/Cha | Réponse exacte | Réponse inconnue | Mensonge | Réponse aléatoire |
|---|------------------|----------------|------------------|----------|-------------------|
| Plan élémentaire (directement concerné) | DD 7/1 semaine | 01-34 | 35-62 | 63-83 | 84-00 |
| Plan positif/négatif | (DD 7/1 semaine) | (01-68) | (69-75) | (76-98) | (99-00) |
| Plan Astral | DD 8/1 semaine | 01-39 | 40-65 | 66-86 | 87-00 |
| Plan extérieur, demi-dieu | DD 9/1 semaine | 01-44 | 45-67 | 68-88 | 89-00 |
| Plan extérieur, dieu mineur | DD 10/2 semaines | 01-49 | 50-70 | 71-91 | 92-00 |
| Plan extérieur, dieu intermédiaire | DD 12/3 semaines | 01-60 | 61-75 | 76-95 | 96-00 |
| Plan extérieur, dieu supérieur | DD 14/4 semaines | 01-73 | 74-81 | 82-98 | 99-00 |
| | DD 16/5 semaines | 01-88 | 89-90 | 91-99 | 00 |

Int/Cha. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. En cas d'échec, ces deux valeurs tombent à 8 et le personnage ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Si un tel incident se produit, il a lieu dès la première question posée et le personnage ne reçoit pas la moindre

réponse (les données entre parenthèses concernent le plan élémentaire concerné).

Résultat en cas de jet d'Intelligence réussi. On jette 1d100 et se conforme à la table.

Réponse exacte. Le personnage reçoit une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible de répondre aussi brièvement, la réponse devient aléatoire.

Réponse inconnue. L'entité avoue qu'elle ignore la réponse.

Mensonge. L'entité ment intentionnellement.

Réponse aléatoire. L'entité ne connaît pas la réponse, mais en donne tout de même une au hasard, dans le but d'abuser le personnage.

Contact contagieux

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au moment de l'incantation, le lanceur choisit une maladie parmi celles qui suivent : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, mal rouge, mort vaseuse ou tremblote (cf. Maladie, page 294 du *Guide du Maître* pour plus de détails). Pendant toute la durée du sort, si le personnage touche une créature vivante en effectuant une attaque de contact au corps à corps, il infecte celle-ci comme si elle était frappée d'une contagion. La cible contracte alors sur-le-champ la maladie choisie, sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Il est impossible d'infecter plus d'une créature par round.

Contact d'adamantium

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Ce sort confère à une arme toutes les propriétés de l'adamantium. Elle bénéficie donc d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque (comme s'il s'agissait d'une arme de maître) et ignore une solidité inférieure à 20 quand elle frappe un objet ou détruit une arme. De plus, les points de résistance de l'arme augmentent d'un tiers pendant toute la durée du sort.

Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle (les attaques à mains nues ne sauraient donc en bénéficier). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent néanmoins profiter de ce sort.

Si l'arme visée est faite dans un autre matériau spécial (fer froid ou argent, par exemple), elle perd les avantages de celui-ci pendant toute la durée du sort.

Il est impossible d'user de permanence sur *contact d'adamantium*.

Contact glacial

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau) (jusqu'à 1/niveau)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.

Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Contact guérisseur

Nécromancie [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts transfère une partie de son énergie vitale à une autre créature afin de la soigner. Il peut ainsi lui restituer jusqu'à 1d6 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) et doit décider du nombre de dés à jeter au moment où il lance le sort. Il subit alors un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de vie récupérés par la cible. Le nombre de points de vie transférés ne peut dépasser 10 + le total actuel du jeteur de sorts, soit juste assez pour tuer ce dernier sur le coup.

Contact spectral

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 6**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cibles :** jusqu'à 1 créature touchée/niveau**Durée :** 1 round/niveau (T) ; cf. description**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule**Résistance à la magie :** oui

La main du mage crépite soudainement d'une énergie noirâtre qui affaiblit les créatures vivantes qu'il est amené à toucher. Chaque contact canalise de l'énergie négative conférant 1 niveau négatif à la cible et octroyant 5 points de vie temporaires au mage. Le niveau négatif et les points de vie temporaires perdurent jusqu'à 1 heure. Si la cible réussit un jet de Vigueur, elle annule le niveau négatif et le mage ne gagne évidemment pas de points de vie temporaires. Le personnage peut recourir à cette attaque de contact au corps à corps 1 fois par round pendant un nombre de rounds égal à son niveau. Les charges inutilisées sont perdues au terme du sort.

Si la cible est un mort-vivant, ce dernier gagne 5 points de vie temporaire et le mage en perd autant (pas de jet de sauvegarde). Les points de vie temporaires ainsi gagnés perdurent jusqu'à 1 heure.

Contagion

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature vivante touchée**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule**Résistance à la magie :** oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la *contagion* pour résister au sort).

| Maladie | DD | Dégâts |
|-------------------|----|--------------------|
| Bouille-crâne | 12 | 1d4 Int |
| Croupissure | 16 | 1d4 For * |
| Fièvre des marais | 12 | 1d3 Dex et 1d3 Con |
| Fièvre gloussante | 16 | 1d6 Sag |
| Mal rouge | 15 | 1d6 For |
| Mort vaseuse | 14 | 1d4 Con |
| Tremblote | 13 | 1d8 Dex |

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrat

Invocation (appel) [voir description]

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 5**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 10 minutes**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)**Cible :** 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule**Résistance à la magie :** non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la piéger jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.

Le piège en question prend la forme d'un *cercle magique*, lancé par le personnage et dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit indiquer le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.

La cible a droit à un jet de Volonté. Si elle le réussit, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est instantanément attirée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle peut en sortir si elle possède des pouvoirs de déplacement dimensionnel (*téléportation*, etc.) ou en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut faire appel à chacune de ces trois méthodes une fois par jour. Si elle parvient à se libérer, elle a le choix entre s'enfuir ou attaquer le mage. *Ancre dimensionnelle* l'empêche de se libérer du cercle à l'aide de sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir *cercle magique contre le Mal*).

Si l'entité n'arrive pas à s'échapper, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en le lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en échange. Le personnage et l'entité effectuent alors un test de Charisme. On attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'ajoute au résultat du test du mage. Si la créature l'emporte, elle refuse. Il est possible de lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la même) 24 heures plus tard. La procédure peut être répétée jusqu'à ce que l'entité accepte ou parvienne à se libérer, à moins que le personnage ne décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service impossible ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 (avant modification) au test de Charisme, son prisonnier s'échappe du *cercle magique*, ce qui lui permet de s'enfuir ou d'attaquer.

Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle s'est acquittée de sa tâche et repart instantanément chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui assigne une mission illimitée dans le temps (comme "Attends ici" ou "Protège cet endroit contre toute attaque"), le sort dure 1 jour par niveau du mage et la créature a la possibilité d'y échapper instantanément (en utilisant l'une des trois méthodes indiquées plus haut). Notez qu'une entité suffisamment

intelligente peut déformer les instructions de son “ maître ” en les interprétant comme cela l’arrange.

Un sort d’appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d’air ou d’eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, contrat est un sort d’eau quand on s’en sert pour appeler un élémentaire de l’Eau.

Contrat intermédiaire

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Cibles : jusqu’à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une entité ayant jusqu’à 12 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 12. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s’échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrat suprême

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Cibles : jusqu’à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une entité ayant jusqu’à 18 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 18. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s’échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrecoup réciproque

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d’incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature ou objet

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts puis Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Le mage manipule l’aura magique d’une créature ou d’un objet, créant ainsi une réaction profane dangereuse. La cible subit 1d6 points de dégâts par niveau de sort de chacune des sorts et pouvoirs magiques qui l’affectent (jusqu’à un maximum de 25d6). Par exemple, une créature jouissant de *rapidité* (3^e niveau), de *vol* (3^e niveau) et de *peau de pierre* (4^e niveau de magicien) subit 10d6 points

de dégâts Volonté. 1/2 dégâts). Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle doit réussir un jet de Vigueur sous peine d’être hébétée pendant 1d6 rounds.

Seuls les sorts visant précisément la cible sont concernés par le *contrecoup réciproque*. Les sorts de zone (comme *sphère d’invisibilité* et *brouillard dense*) ne rentrent donc pas dans le cadre de ce sort. De même, les effets persistants ou continus d’objets magiques n’infligent pas de dégâts réciproques. Par exemple, le sort ne peut exploiter la magie d’une *cape de résistance*. Par contre, il peut infliger des dégâts via un sort jeté par une baguette d’invisibilité.

Composante matérielle : une minuscule boucle en cuivre obturée.

Contrôle de l’eau

Transmutation [eau]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d’incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d’effet : toute l’eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d’augmenter ou de diminuer la quantité d’eau affectée.

Abaissement des eaux. Le niveau de l’eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu’à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d’un parallélepède rectangle dont les côtés font jusqu’à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d’eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s’arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l’Eau ou une autre créature à base d’eau, *abaissement des eaux* fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.

Élévation des eaux. Le niveau de l’eau (ou de tout liquide similaire) s’élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d’eau ainsi créé. Si la zone d’effet se trouve tout près d’une plage ou du bord d’une rivière, l’eau peut provoquer une inondation lorsqu’elle retombe.

Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l’une des dimensions horizontales en réduisant l’autre de moitié.

Composantes matérielles profanes : une goutte d’eau (pour *élévation des eaux*) ou une pincée de poussière (pour *abaissement des eaux*).

Contrôle des morts-vivants

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de *silence*), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

Composantes matérielles : un fragment d'os et un petit bout de viande crue.

Contrôle mineur des morts-vivants

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 mort-vivant

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir *charme-personne*).

Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme "Viens ici", "Va là-bas", "Combats", "Reste là", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

Composantes matérielles : un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

Contrôle des plantes

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Flore 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

Contrôle des vents

Transmutation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 5, Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m/niveau

Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).

Direction du vent. Le joueur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.
- Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

Force du vent. Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur

de sorts. Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.

Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.

S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.

Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.

Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.

Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

Contrôle du climat

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes (voir description)

Portée : 3 km

Zone d'effet : zone de 3 km centrée sur le jeteur de sorts (voir description)

Durée : 4d12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

| Saison | Climat possible |
|----------------|--|
| Printemps | Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud |
| Été | Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle |
| Automne | Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue |
| Hiver | Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges |
| Fin de l'hiver | Ouragan ou printemps précoce (zones côtières) |

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.

Contrôle du climat permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

Conversion de baguette

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : baguette touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme temporairement une baguette magique en baguette de guérison pourvue d'un même nombre de charges. Une fois le sort terminé, la baguette recouvre son effet original et les charges dépensées le restent. Le niveau de sort de la baguette détermine sa puissance comme le montre la table ci-dessous :

| Niveau de sort | Nouveau type de baguette |
|----------------|------------------------------|
| 1 | Baguette de soins légers |
| 2 | Baguette de soins modérés |
| 3 | Baguette de soins importants |
| 4 | Baguette de soins intense |

Par exemple, un prêtre de niveau 10 peut transformer une *baguette d'éclair* (sort de 3^e niveau) en *baguette de soins importants* pendant 10 minutes.

Convocation d'alliés naturels I

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Rôd 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

Convocation d'alliés naturels III

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels IV

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Rôd 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels V

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VI

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VII

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VIII

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou

d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels IX

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels

Niveau 1

Aigle (animal)
Chouette (animal)
Marsouin* (animal)
Pieuvre* (animal)
Rat sanguinaire
Serpent venimeux, taille P (animal)
Singe (animal)

Niveau 2

Blaireau sanguinaire
Calmar* (animal)
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)
Élémentaire (au choix), taille P
Glouton (animal)
Hippogriffe
Ours noir (animal)
Requin, taille M* (animal)
Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3

Aigle géant [NB]
Belette sanguinaire
Gorille (animal)
Hibou géant [NB]
Lion
Loup sanguinaire
Requin, taille G* (animal)
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]
Serpent constrictor (animal)
Serpent venimeux, taille G (animal)
Thoqqua

Niveau 4

Arrawak, jeune
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille M
Félin marin*
Glouton sanguinaire

Gorille sanguinaire
Licorne [CB]
Requin, taille TG (animal)
Salamandre, flamion [NM]
Sanglier sanguinaire
Serpent venimeux, taille TG (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, jeune
Xorn, petit

Niveau 5

Arrawak, adulte
Élasmosaure* (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille G
Griffon
Jann (génie)
Lion sanguinaire
Nixe (esprit follet)
Orque épaulard (animal)
Ours polaire (animal)
Rhinocéros (animal)
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]
Serpent constrictor géant (animal)
Tojanida, adulte*

Niveau 6

Élémentaire (au choix), taille TG
Éléphant (animal)
Girallon
Mégaraptor (dinosaur)
Ours sanguinaire
Pieuvre géante* (animal)
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Salamandre commune [NM]
Baleine*
Xorn, moyen

Niveau 7

Arrawak, ancien
Cachalot* (animal)
Calmar géant* (animal)
Djinn (génie) [NB]
Élémentaire (au choix), noble
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Tigre sanguinaire
Traqueur invisible
Tricératops (dinosaur)
Tyrannosaure (dinosaur)
Xorn, grand

Niveau 8

Requin sanguinaire*
Rukh
Salamandre, noble [NM]
Tojanida, ancien

Niveau 9

Élémentaire, seigneur
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]
Licorne, destrier céleste

Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible*]

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocation de monolithe élémentaire

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Codex profane

Niveau : Dru 9, Ens/mag 9, Prê 9, Wuj 9

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : monolithe élémentaire convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque une créature particulièrement puissante connue sous le nom de monolithe élémentaire (cf. page 157 du *Codex profane*). Celle-ci apparaît à l'endroit désigné et agit sur-le-champ, attaquant les adversaires du lanceur de sorts au mieux de ses facultés. Si le personnage parle la langue de la créature et est suffisamment proche pour communiquer avec elle, il peut lui ordonner de ne pas attaquer, de s'en prendre à un ennemi précis ou de réaliser quelque autre action. Le monolithe ne saurait être convoqué dans un environnement qui lui est hostile (par exemple, on ne peut appeler un monolithe du Feu sous l'eau ou un monolithe de la Terre dans les airs).

Un sort de convocation invoquant une créature de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre est considéré comme un sort du même type.

Composante matérielle : une gemme d'une valeur de 100 po (aigue-marine pour l'air, perle pour l'eau, grenat pour le feu et tourmaline pour la terre).

Convocation de morts-vivants I

Invocation (convocation) [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : chevalier noir 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler des morts-vivants.

Le sort convoque donc une des créatures issues de la liste de 1e niveau (cf. table de convocation des morts-vivants, ci-dessous). Le jeteur de sorts choisit le type de créature invoquée à chaque fois qu'il lance le sort. Les créatures ainsi convoquées ne comptent pas dans le total de dés de vie de morts-vivants que le jeteur de sorts peut contrôler via animation des morts et autres facultés de contrôle des morts-vivants du personnage.

Focaliseurs : une minuscule besace, une petite bougie (éteinte) et un os d'humanoïde ciselé.

Convocation de morts-vivants II

Invocation (convocation) [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : chevalier noir 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort est identique à *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 2e niveau ou deux morts-vivants du même type de la liste de 1e niveau.

Convocation de morts-vivants III

Invocation (convocation) [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : chevalier noir 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort est identique à *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 3e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste 2e niveau ou quatre morts-vivants du même type de la liste de 1e niveau.

Convocation de morts-vivants IV

Invocation (convocation) [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : chevalier noir 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort est identique à *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 4e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste de 3e niveau ou quatre morts-vivants du même type d'une liste de niveau inférieur.

Convocation de morts-vivants V

Invocation (convocation) [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort est identique à *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de 5e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste de 4e niveau ou quatre morts-vivants du même type d'une liste de niveau inférieur.

Convocation de morts-vivants

1^{er} niveau

Squelette de taille M

Zombi de taille P

2^e niveau

Squelette de taille G
Zombi de taille M

3^e niveau

Goule
Squelette de taille TG
Zombi de taille G

4^e niveau

Allip
Blême
Zombi de taille TG

5^e niveau

Momie
Nécrophage
Ombre
Vampirien

Convocation d'instrument

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

Effet : 1 instrument portable convoqué

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

Convocation d'ombres

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction) ; variable (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3^e niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de

l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.

Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide*, ont leur effet normal à moins que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester. Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5^e) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume de dissimulation*, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).

Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Convocation d'ombres suprême

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet de reproduire les invocations d'ensorceleur ou de magicien jusqu'au 6^e niveau et que les créatures, objets ou effets magiques qu'il permet de créer ont 60 % de leur potentiel habituel (au lieu de 20 % seulement).

Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

Focaliseur profane : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1

(quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IV

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres V

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VI

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VIII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IX

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 9, Chaos 9, Ens/Mag 9, Loi 9, Mal 9, Prê 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres

Niveau 1

| | |
|--|----|
| Chien céleste | LB |
| Chouette céleste | LB |
| Marsouin céleste* | NB |
| Punaie de feu géante céleste | NB |
| Blaireau céleste | CB |
| Singe céleste | CB |
| Corbeau fiélon | LM |
| Rat sanguinaire fiélon | LM |
| Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M | NM |
| Scorpion monstrueux fiélon, taille P | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille P | CM |
| Faucon fiélon | CM |
| Pieuvre fiélonne* | CM |
| Serpent venimeux fiélon, taille P | CM |

Niveau 2

| | |
|--|----|
| Abeille géante céleste | LB |
| Chien de selle céleste | NB |
| Scarabée géant céleste | NB |
| Aigle céleste | CB |
| Calmar fiélon* | LM |
| Lémure (diable) | LM |
| Loup fiélon | LM |
| Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G | NM |
| Requin fiélon, taille M | NM |
| Scorpion monstrueux fiélon, taille M | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille M | CM |
| Serpent venimeux fiélon, taille M | CM |

Niveau 3

| | |
|-------------------|----|
| Ours noir céleste | LB |
| Bison céleste | NB |

| | |
|---|----|
| Blaireau sanguinaire céleste | CB |
| Hippogrieffe céleste | CB |
| Élémentaire (au choix), taille P | N |
| Belette sanguinaire fiélonne | LM |
| Gorille fiélon | LM |
| Molosse satanique | LM |
| Serpent constricteur fiélon | LM |
| Chauve-souris sanguinaire fiélonne | NM |
| Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG | NM |
| Sanglier fiélon | NM |
| Crocodile fiélon | CM |
| Dretch (démon) | CM |
| Glouton fiélon | CM |
| Serpent venimeux fiélon, taille G | CM |

Niveau 4

| | |
|---|----|
| Archon lumineux | LB |
| Hibou géant céleste | NB |
| Aigle géant céleste | CB |
| Lion céleste | CB |
| Méphite (au choix) | N |
| Guêpe géante fiélonne | LM |
| Loup sanguinaire fiélon | LM |
| Chien de Yeth | NM |
| Mante religieuse géante fiélonne | NM |
| Requin fiélon, taille G* | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille G | CM |
| Hurlleur | CM |
| Serpent venimeux fiélon, taille TG | CM |

Niveau 5

| | |
|--------------------------------------|----|
| Archon canin | LB |
| Ours brun céleste | LB |
| Charançon géant céleste | NB |
| Félin marin céleste* | NB |
| Griffon céleste | CB |
| Élémentaire (au choix), taille M | N |
| Achaïeraï | LM |
| Deinonychus fiélon | LM |
| Diable barbu | LM |
| Gorille sanguinaire fiélon | LM |
| Requin sanguinaire, taille TG | NM |
| Sanglier sanguinaire fiélon | NM |
| Molosse d'ombre | NM |
| Scorpion monstrueux fiélon, taille G | NM |
| Crocodile géant fiélon | CM |
| Glouton sanguinaire fiélon | CM |
| Tigre fiélon | CM |

Niveau 6

| | |
|--|----|
| Ours polaire céleste | LB |
| Orque épaulard* | NB |
| Bralani (éladrin) | CB |
| Lion sanguinaire céleste | CB |
| Élémentaire (au choix), taille G | N |
| Jann (génie) | N |
| Chaosien | CN |
| Diable à chaînes | LM |
| Xill | LM |
| Mille-pattes monstrueux fiélon, taille Gig | NM |
| Rhinocéros fiélon | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille TG | CM |

| | |
|-----------------------------------|----|
| Élasmosaure fiélon* | CM |
| Serpent constricteur géant fiélon | CM |

Niveau 7

| | |
|---------------------------------------|----|
| Éléphant céleste | LB |
| Avoral (guardinal) | NB |
| Baleine céleste* | NB |
| Djinn (génie) | CB |
| Élémentaire (au choix), taille TG | N |
| Traqueur invisible | N |
| Diable osseux | LM |
| Mégaraptor fiélon | LM |
| Scorpion monstrueux fiélon, taille TG | NM |
| Babau (démon) | CM |
| Girallon fiélon | CM |
| Pieuvre géante fiélonne* | CM |

Niveau 8

| | |
|---|----|
| Ours sanguinaire céleste | LB |
| Cachalot céleste | NB |
| Tricératops céleste | NB |
| Lilende | CB |
| Élémentaire (au choix), noble | N |
| Calmar géant fiélon | LM |
| Chat d'enfer | LM |
| Mille-pattes monstrueux fiélon, taille C | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille Gig | CM |
| Tigre sanguinaire fiélon | CM |
| Tyrannosaure fiélon | CM |
| Vrock (démon) | CM |

Niveau 9

| | |
|---|----|
| Couatl | LB |
| Léonal (guardinal) | NB |
| Rukh céleste | CB |
| Élémentaire (au choix), seigneur | N |
| Diable barbelé | LM |
| Requin sanguinaire fiélon* | NM |
| Scorpion monstrueux fiélon, taille Gig | NM |
| Tormante | NM |
| Araignée monstrueuse fiélonne, taille C | CM |
| Bébilith (démon) | CM |
| Hezrou (démon) | CM |

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocations parfaites

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage délimite une zone au sein de laquelle seules les créatures du Bien peuvent être magiquement

convoquées. Quel que soit le sort de convocation que lance ensuite un individu, il appelle forcément une version bonne de la créature voulue (par exemple, la version céleste d'une créature fiélon) ou son équivalent du Bien (un archon plutôt qu'un formien).

Si l'intéressé tente de convoquer une créature neutre ou mauvaise, la créature du Bien qui apparaît n'est pas obligée d'obéir à ses ordres ou d'attaquer ses ennemis. D'ailleurs, elle traite avec le convocateur comme elle l'entend et risque donc de s'en prendre à lui. Le sort de convocation ne saurait être révoqué, mais il peut être dissipé. Le sort de *convocations parfaites* peut également être dissipé tout à fait normalement.

Convocations parfaites contre et dissipe perversion des convocations (qui figure dans *Les Chapitres Interdits*) et vice versa.

Coquille antiplantes

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Coquille antivie

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Faune 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.

Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection

disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Corde animée

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié. Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont "Enroule-toi" (elle se range par terre en un joli tas), "Enroule-toi et noue-toi", "Forme une boucle", "Forme une boucle et noue-toi", "Attache" et toutes les instructions inverses ("Déroule-toi", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).

La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait.

Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

Corde enchantée

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache.

Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugier à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.

Note. Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.

Composantes matérielles : de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

Corps de fer

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Terre 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort transforme le corps du personnage en fer organique, ce qui lui confère plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes.

Le jeteur de sorts gagne une réduction des dégâts de (15/adamantium). Il devient immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration, pour la bonne et simple raison que son organisme cesse de fonctionner normalement tant que dure le sort. L'acide et le feu (sous toutes ses formes) ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Par contre, il devient vulnérable aux attaques spéciales affectant les golems de fer.

Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé par un malus équivalent (-6) en Dextérité (sans que cette caractéristique

puisse toutefois tomber en dessous de 1). Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. S'il est mage, il a 50 % de chances de rater ses sorts profanes et subit l'équivalent d'une pénalité d'armure de -8 (comme s'il portait un harnois complet). Il ne peut rien boire (ce qui l'empêche d'utiliser les potions) et il lui est également impossible de jouer d'un instrument à vent.

Ses attaques à mains nues infligent des dégâts égaux à un gourdin conçu pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et l'on considère alors qu'il est armé.

Le poids du personnage est décuplé, ce qui fait qu'il coule à pic s'il est plongé dans un liquide. Son organisme modifié lui permet toutefois de résister à la plus terrible pression qui soit... du moins, jusqu'à la fin du sort.

Composantes matérielles profanes : un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre.

Corps solaire

Transmutation [feu]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,50 m

Zone d'effet : une émanation de 1,50 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

En puisant dans la puissance du soleil, le lanceur parvient à dégager des flammes depuis son corps tout entier. Celles-ci s'étendent dans toutes les directions sur un rayon de 1,50 mètre, illuminant la zone et infligeant 1d4+1 points de dégâts de feu (jet de Réflexes pour demi-dégâts) à toutes les créatures qui touchent le personnage (sans affecter ce dernier).

Couleurs dansantes

Illusion (mirage) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV :

Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement

pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).

3 ou 4 DV. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.

5 DV ou plus. Étourdissement pendant 1 round.

Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par *couleurs dansantes*.

Composantes matérielles : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

Coup au but

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

Focaliseur : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

Coup critique

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 1, Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que ce sort fait effet, les attaques de corps à corps du personnage sont plus susceptibles de toucher un point vital de l'ennemi. Lorsqu'il effectue une attaque de corps à corps contre un adversaire pris en tenaille ou qui se voit privé de son bonus de Dextérité à la classe d'armure, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires, la zone de critique possible de son arme est doublée (comme si elle était sous l'effet du sort *affûtage*) et il gagne un bonus d'intuition de +4 aux jets de confirmation des coups critiques. La zone de critique accrue conférée par ce sort n'est pas cumulative avec d'autres effets qui augmentent la zone de critique des armes. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont aussi contre les dégâts supplémentaires infligés par les attaques du personnage.

Couronne de flamme

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : mage exalté 5, Prê 6, Gloire 5

Composantes : V, archon

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage dégage une incroyable puissance de Bien qui brûle les Extérieurs, morts-vivants et fées maléfiques situés dans un rayon de 3 mètres. Les créatures affectées subissent 2d6 points de dégâts par round.

Couronne de gloire

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Gloire 8

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : 36 m

Zone d'effet : émanation de 36 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplent le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Le lanceur bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme pendant toute la durée du sort.

Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou DV cessent toute activité et font face au lanceur. Celles qui souhaitent entreprendre une action hostile contre le lanceur doivent réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont captivées pour la durée du sort (comme si elles étaient affectées par un sort de *discours captivant*) tant qu'elles se trouvent dans la zone de l'effet. Du reste, elles ne font rien pour la quitter de leur chef. Les créatures qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Lorsque le personnage prend la parole, toutes les créatures le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue. Tant que dure le sort, le personnage peut faire jusqu'à trois suggestions aux créatures dotées de moins de 8 DV situées à portée, comme s'il usait du sort *suggestion de groupe* (jet de Volonté pour annuler). Les créatures de 8 DV ou plus ne sont pas affectées par cet effet. Seules les créatures situées à portée au moment de la *suggestion* sont affectées par celle-ci

Composante matérielle : une opale d'une valeur de 200 po.

Couronne de gloire

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés,

Niveau : Gloire 8, Héraut 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 3 m/niveau

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau centrée sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère temporairement une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplent le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou dés de vie cessent toute activité et font face au personnage. Lorsque celui-ci prend la parole, considérez qu'il use de suggestion et que toutes le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue.

Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas impressionnées et continuent d'agir comme elles l'entendent. Celles qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Composante matérielle : une opale d'une valeur d'au moins 200 po que le personnage porte pendant toute la durée du sort. Elle tombe en morceaux une fois l'Evocation terminée. Enfin, le sort s'achève prématurément si elle est brisée.

Ce sort fut publié pour la première fois dans *Les Gardiens de la Foi*.

Couronne de lumière

Evocation [Bien, lumière]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, M, archon

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 6 m

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Une auréole ardente de lumière dorée entoure la tête du prêtre. Les créatures qu'il affronte au corps à corps doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde et les sujets dont la cécité arrive à terme n'en restent pas moins éblouis tant qu'ils se battent au corps à corps contre le personnage.

Les créatures sensibles à la lumière et celles que la lumière du soleil blesse (comme les vampires) doivent réussir un jet de Volonté si elles se trouvent dans la zone d'effet du sort. En cas d'échec, elles doivent en sortir sur-le-champ. De leur côté, les morts-vivants subissent 1d6 points de dégâts par round d'exposition au sein de la zone.

Composante matérielle : une opale d'une valeur de 100 po au moins que le personnage porte pendant toute la durée du sort. Elle tombe en morceaux une fois l'Evocation terminée. Enfin, le sort s'achève prématurément si elle est brisée.

Courroux de l'ordre

Evocation [Loi]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Loi 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : toutes les créatures non loyales atteintes par un rayonnement emplissant un cube de 9 m d'arête

Durée : instantanée (1 round ; voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le prêtre canalise et libère la puissance de la Loi contre ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille tridimensionnelle d'énergie pure. Il affecte toutes les créatures d'alignement neutre ou chaotique (mais pas loyal).

Les créatures chaotiques atteintes perdent 1d8 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts pour les Extérieurs chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6), et sont hébétées pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi annule l'hébetement et réduit les dégâts de moitié.

Les créatures neutres sont moins affectées (dégâts réduits de moitié, pas d'hébetement). Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts qu'elles subissent tombent au quart du total indiqué par les dés.

Courroux du soleil de midi

Evocation [lumière]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : toutes les créatures douées de vision situées dans un rayonnement de 3 m centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (ou demi-dégâts ; voir description)

Résistance à la magie : oui

Le sort génère un flash de lumière aveuglant. Les créatures situées dans la zone d'effet et capables de voir le lanceur doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être temporairement aveuglées. L'aveuglement dure pendant 1 minute par niveau de lanceur de sorts.

Un mort-vivant pris dans la zone d'effet subit 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts sont néanmoins réduits de moitié si la victime réussit un jet de Réflexes. En cas d'échec, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables à la lumière du soleil (comme les vampires).

Les ultraviolets générés par le sort infligent des dégâts aux limons, moisissures, thallophytes et vases comme s'il s'agissait de morts-vivants.

Coursier fantôme

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 équidé quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de niveau 12 possédera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).

Niveau 8 : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

Niveau 10 : il use de *marche sur l'onde* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

Niveau 12 : il use de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.

Niveau 14 : le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

Création d'eau

Invocation (création) [eau]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois

plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

Création de Bogun

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : une création artificielle de taille TP

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Création de bogun permet d'imprégner de magie de la vie une petite poupée créée à partir de matière végétale. Il s'agit de l'ultime sort dans le processus de création d'un bogun. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de cette créature, ci-dessous.

Composante matérielle : la poupée à partir de laquelle est créé le bogun.

Coût en PX : 25 PX.

Bogun

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-5

Attaque : piquants (+1 corps à corps, 1d4-2 plus venin)

Attaque à outrance : piquants (+1 corps à corps, 1d4-2 plus venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : traits des créatures artificielles

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 7, Dex 16, Con —, Int 8, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +9, Discrétion +10

Dons : Discret

Environnement : quelconque (forêts habituellement)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : neutre (toujours identique à celui de son créateur)

Evolution possible : 3-6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : -

Un bogun est un petit serviteur de la nature créé par un druide. A l'instar de l'homoncule, il s'agit d'une extension de son créateur, qui partage l'alignement et le lien à la nature de ce dernier. Un bogun ne combat pas très bien, mais il est capable de réaliser des actions simples, comme attaquer, porter un message ou pousser une porte. En

général, le bogun suit les instructions de son créateur à la lettre. Cependant, puisqu'il s'agit d'une créature consciente et douée de sa propre volonté (pour toute limitée qu'elle soit), son comportement n'est pas toujours prévisible. Parfois (5 % du temps), le bogun refuse d'accomplir sa mission. Dans ce cas, le créateur doit effectuer un test de Diplomatie (DD 11) pour convaincre la créature de coopérer. En cas de succès, le bogun accomplit finalement la tâche qui lui a été assignée. En cas d'échec, il fait l'inverse de ce qu'on lui a demandé ou refuse de faire quoi que ce soit durant 24 heures (au bon vouloir du MD).

Un bogun est incapable de parler, mais le processus de conception le lie de façon télépathique à son créateur. Il en sait autant que ce dernier et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend, jusqu'à une portée de 450 mètres. Un bogun ne sort jamais de cette portée de son plein gré, mais on peut l'en arracher par la force. Dans ce cas, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour rétablir le contact avec son créateur. Une attaque qui terrasse le bogun inflige également 2d10 points de dégâts à son créateur. Si ce dernier est tué, le bogun meurt également et son corps se transforme en un tas de végétation pourrie.

Un bogun ressemble à un monticule de compost vaguement humanoïde. Le créateur détermine ses caractéristiques physiques précises, mais un bogun typique mesure environ 45 centimètres de haut et porte des ailes d'une envergure de 60 centimètres. Sa peau est couverte de piquants et de brindilles.

Combat. Le bogun attaque en frottant ses adversaires de ses solides piquants, qui délivrent un venin irritant.

Venin (Ext). Piquants ; jet de Vigueur (DD 11). Effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 Dex/1d6 Dex. Le créateur du bogun est immunisé contre ce venin.

Traits des créatures artificielles. Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), les effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent aussi les objets ou soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Ne peut guérir naturellement de ses blessures mais peut être réparé. Vision dans le noir (18 m) et vision nocturne.

Création. Contrairement à l'homoncule, le bogun est créé à partir de matériaux naturels que l'on trouve dans toutes les forêts. Cela explique que sa création ne s'accompagne d'aucun coût en pièces d'or. Ainsi, tous les matériaux utilisés font partie intégrante et définitive du bogun.

Pour façonner un bogun, le créateur doit être de niveau 7 au moins et posséder le don Création d'objets merveilleux. Avant de lancer le moindre sort, une forme physique doit être conçue à partir de matière végétale vivante (ou jadis vivante) qui va renfermer l'énergie magique. Une partie du créateur, comme des mèches de cheveux ou une goutte de sang, doit également être incorporée à cette grossière poupée. Le créateur peut assembler le corps

personnellement ou charger quelqu'un d'autre de le faire. Pour créer la poupée, il faut réussir un test d'Artisanat (tissage ou vannerie) (DD 12).

Une fois le corps terminé, le créateur doit l'animer en entreprenant un complexe rituel magique long d'une semaine. Il lui faut travailler 8 heures par jour au moins, tout seul et dans un bosquet. S'il est interrompu par une créature consciente, la magie est annulée. Si le créateur tisse lui-même le corps du bogun, cela rentre dans le cadre de la semaine de rituel.

Quand il ne travaille pas activement au rituel, le créateur doit se reposer et ne peut réaliser d'autre action que manger, dormir ou parler. S'il s'arrête ne serait-ce qu'une journée, tout est à refaire. Il lui faut alors reprendre le rituel depuis le début, mais il a le droit d'exploiter le corps déjà façonné et le même bosquet.

Durant la dernière journée du rituel, le créateur doit personnellement lancer empire végétal, façonnage du bois et création de bogun. Si le créateur le souhaite, ces sorts peuvent être issus de sources extérieures (de parchemins par exemple), ce qui lui évite de les préparer.

Création de mort-vivant

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Mal 6, Mort 6, Prê 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 cadavre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bien plus puissant qu'*animation des morts* permet de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage :

| Niveau de lanceur de sorts | Mort-vivant créé |
|----------------------------|------------------|
| 11 ou moins | Goule |
| 12-14 | Blême |
| 15-17 | Momie |
| 18 ou plus | Mohrg |

S'il le souhaite, le personnage peut donner naissance à des morts-vivants plus faibles que ce que son niveau autorise. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut créer une goule ou un blême plutôt qu'une momie. Une telle tactique est peut-être souhaitable, car le mort-vivant qui se forme n'est pas automatiquement sous le contrôle de son créateur. Celui-ci peut tenter de lui imposer sa volonté au moment où il se constitue.

Ce sort ne peut être lancé que de nuit.

Composantes matérielles : deux pots en argile contenant, l'un, de la terre prélevée sur une tombe, et l'autre, de l'eau croupie. Le sort doit être jeté sur un cadavre, et on peut imposer certaines restrictions en fonction du type de mort-vivant que l'on souhaite obtenir. Quoi qu'il en soit, le prêtre doit glisser un onyx noir valant au moins 50 po par

DV de mort-vivant créé dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Création de mort-vivant dominant

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens-Mag 8, Mort 8, Prê 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *création de mort-vivant*, si ce n'est qu'il permet d'animer des créatures plus puissantes : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

| Niveau de lanceur de sorts | Mort-vivant créé |
|----------------------------|------------------|
| 15 ou moins | Ombre |
| 16-17 | Âme-en-peine |
| 18-19 | Spectre |
| 20 ou plus | Dévoreur d'âme |

Création de nourriture et d'eau

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : assez de nourriture et d'eau pour 3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau

Durée : 24 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent immangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de *purification de la nourriture et de l'eau* (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de croupir.

Création de présences fantomatiques

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : morts-vivants compris dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme des morts-vivants (tangibles ou intangibles) en présences fantomatiques (cf page 6 du Libris Mortis). Il convertit ainsi 1d4 DV de morts-vivants

par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les morts-vivants ayant le moins de dés de vie sont les premiers affectés. En cas d'égalité, on tient d'abord compte des créatures les plus proches du centre de l'effet. Les morts-vivants ayant plus de 8 DV ne sont pas affectés. Enfin, si les dés de vie restants ne suffisent pas à affecter une créature, ils sont perdus.

Composante matérielle : une pincée de poudre de crâne.

Création de sentier

Abjuration

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage irradie d'une énergie qui repousse doucement les plantes, lui permettant d'avancer sans mal et de dissimuler son passage.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet de ce sort (y compris le personnage) voit la végétation s'écarter sur son passage. Cela permet de créer un sentier dans n'importe quel type de sous-bois, réduisant les malus aux déplacements issus des broussailles (voir Table 9-5 : terrains et déplacements sur longue distance, page 164 du *Manuel des Joueurs*). Une fois les effets du sort terminés, les plantes reprennent leur forme initiale. Le DD requis pour pister quiconque a voyagé dans la zone de ce sort augmente de 5 (c'est comme si la piste avait été dissimulée).

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures de type plante : elles ne sont ni repoussées ni retenues par cet effet.

Création majeure

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : voir description

Ce sort est semblable à *création mineure*, si ce n'est qu'il permet également de créer des objets minéraux (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet dépend de sa dureté et de sa rareté :

| Exemples de matériaux | Durée d'existence |
|---------------------------------|-------------------|
| Matière végétale | 2 heures/niveau |
| Pierre, cristal, métal vulgaire | 1 heure/niveau |
| Métal précieux | 20 minutes/niveau |
| Pierre précieuse | 10 minutes/niveau |
| Métal rare* | 1 round/niveau |

- * Inclut l'adamantium, l'argent alchimique et le mithral. Il est impossible d'user de *création majeure* pour créer un objet en fer froid.

Création mineure

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 0 m

Effet : objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un objet non magique de matière inerte et d'origine végétale : des habits en lin, une corde de chanvre, une échelle en bois, etc. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm³ par niveau (ce qui correspond approximativement à un cube de 30 centimètres d'arête). Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de la compétence appropriée ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites.

Si l'on tente d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un autre sort, ce dernier échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un peu de chanvre pour obtenir une corde, etc.).

Création véritable

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Création 8

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : objet non magique et non porté de matière inerte de 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un objet non magique composé de n'importe quelle matière inerte. Les objets créés grâce à ce sort sont réels en tout point, permanents, et ils ne peuvent être détruits par une magie de dissipation ou des effets d'annulation de la magie. Le volume de l'objet ainsi créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm par niveau de lanceur de sorts. Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un test de compétence approprié comme Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites ou Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) pour une pierre taillée correctement.

A l'inverse des objets obtenus par les sorts de niveau inférieur *création mineure* et *création majeure* (cf. le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces sorts), les objets créés par le biais de *création véritable* peuvent être utilisés comme composantes matérielle pour d'autres sorts.

Composante matérielle : un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un bout de bois pour une flèche, etc.)

Coût en PX : le coût en PX pour le personnage est égal à la valeur de l'objet en pièces d'or, avec un minimum de 1 PX (se reporter au *Manuel des joueurs* pour le prix des objets).

Créature axiomatique

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, M, PX, archon

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 1 créature tangible d'alignement loyal ou neutre originaire du plan Matériel

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort transforme la cible en créature axiomatique, une version d'elle-même absolument parfaite. Le sort débarrasse donc le sujet de ses défauts les plus évidents, rend sa fourrure ou ses écailles plus luisantes, etc. Les animaux touchés par ce sort deviennent des créatures magiques, mais le type ne change pas pour les autres. Si l'Intelligence de la cible est de 2 ou moins, le sort fait passer cette valeur à 3.

En qualité de créature axiomatique, le sujet gagne l'attaque spéciale qui suit :

Châtiment du Chaos (Sur). Une fois par jour, la cible peut porter une attaque de corps à corps normale contre un adversaire d'alignement chaotique avec un bonus aux dégâts égal à son total de DV (jusqu'à un maximum de +20).

Le sujet gagne également la particularité qui suit :

Lien mental (Ext). Les créatures axiomatiques d'un même type sont en communication télépathique permanente entre elles dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elles n'est pas prise au dépourvue, aucune ne l'est. En outre, aucune créature du groupe n'est prise en tenaille si toutes ne le sont pas.

Le sujet bénéficie également de la vision dans le noir sur 18 mètres, d'une résistance à la magie égale au double de son total de DV (jusqu'à un maximum de 25) et d'une résistance à l'électricité, au feu, au froid et aux attaques de son comme le montre la table ci-dessous.

| DV de la cible | Résistance(électricité, feu, froid, son) |
|----------------|--|
| 1-3 | 5 |
| 4-7 | 10 |
| 8-11 | 15 |
| 12+ | 20 |

Composante matérielle : une baguette sertie de diamants d'une valeur de 10 000 po au moins.

Coût en PX : 1000 PX.

Cri

Evocation [son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

Cri d'Ysgard

Invocation (appel) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, sacrifice

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : appelle 2d4 défenseurs bariaurs d'Ysgard

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage appelle 2d4 défenseurs bariaurs des plaines d'Ysgard (cf. Chapitre 8 des *chapitres sacrés*). Ces créatures le servent jusqu'à 1 an, mais il peut les renvoyer à tout moment. Il s'agit d'êtres intelligents, aussi peut-on leur confier différentes tâches. Ils peuvent refuser d'accomplir une quête ou d'entreprendre une mission complexe qui n'est pas placée sous la supervision du lanceur de sorts.

Quel que soit le nombre de fois où ce sort est lancé, le personnage ne saurait contrôler plus de quatre rôdeurs bariaurs. Si ce nombre est dépassé, les autres retournent à Ysgard sur-le-champ. Le personnage désigne néanmoins les créatures libérées.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Cri de guerre

Enchantement (coercition) [mental, son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Le personnage attaque en poussant un cri qui lui donne de l'assurance tout en intimidant ses ennemis. Ce sort lui confère un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, bonus qui passe à +4 en cas de charge.

Si le personnage inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps, son adversaire doit réussir un jet de Volonté pour éviter d'être paniqué pendant 1 round (la résistance à la magie s'applique à cet effet). Un adversaire qui a réussi son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être à nouveau affecté par le même *cri de guerre*.

Cri du héraut

Enchantement (coercition) [mental, son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : 6 m

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon, centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts émet un cri capable d'arrêter une foule, et dont l'autorité est difficile à ignorer. Toute créature disposant de 5 dés de vie ou moins est affectée par l'équivalent d'un sort de *lenteur* pendant 1 round.

Les créatures situées au-delà du rayon d'action du sort peuvent entendre le cri, mais ne sont pas ralenties.

Cri guerrier

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 3, champion de Gwynharwyf 2, Ens/Mag 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts pousse un incroyable cri de guerre qui oblige les créatures situées dans un rayon de 9 mètres à se recroqueviller sur elles-mêmes de terreur pendant 1d4 rounds. Les cibles qui ratent leur jet de Vigueur perdent leur bonus de Dextérité à la CA et ne peuvent entreprendre aucune action. Dans le même temps, leurs adversaires bénéficient d'un bonus de +2 pour les toucher.

Cri suprême

Evocation [son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Portée : 18 m

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.

Focaliseur profane : une petite orne en métal ou en ivoire.

Crocs ru roi vampire

Transmutation [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : assassin 3, chevalier noir 3, Sépulcre 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Le personnage développe des crocs de vampire lui permettant de porter des attaques de morsure avec un bonus à l'attaque de +10 (auquel on ajoute son bonus de Force). Cette attaque de morsure inflige 1d6 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Si le personnage porte une attaque à outrance à l'aide d'autres armes, il a droit à une attaque secondaire de morsure (-5 pour toucher).

Croissance animale

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subit un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale.

Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.

Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

Croissance d'épines

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérissé d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Croissance d'épines est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

Croissance végétale

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 3, Flore 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Croissance végétale a des effets différents selon la version choisie.

Jungle. Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

Engrais. L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.

Croissance végétale contre *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Cyclone

Evocation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 8, Dru 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu'il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de

son créateur. S'il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s'il revient à portée.)

Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le *cyclone* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l'endroit où il se trouve.

Cyclone suprême

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 9, Climat 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : tornade de 6 m de rayon, jusqu'à 1,50 m de haut/niveau de lanceur de sorts, centrée n'importe où dans les limites de portée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une tornade qui projette les ennemis dans les airs et détruit les bâtiments.

Le *cyclone suprême* affecte les créatures selon leur taille et l'endroit où elles se trouvent par rapport à l'effet.

Près de la tornade. Les créatures de taille G ou inférieure qui débutent leur tour de jeu dans un rayon de 18 mètres du centre du *cyclone suprême* doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être attirées de 1d4 x 3 mètres vers l'œil du phénomène, subissant ainsi 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres parcourue.

Les créatures de taille TG situées dans un rayon de 12 mètres de la tornade doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être renversées. Enfin, les créatures de taille Gig ou C situées dans un rayon de 12 mètres du phénomène doivent réussir un jet de Vigueur si elles souhaitent s'éloigner de la tornade.

Les créatures volantes de taille TG ou inférieure qui ratent leur jet de Vigueur sont aspirées vers le centre de la tornade, subissant 2d6 points de dégâts en raison du ballonnement. Les créatures volantes de taille Gig doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être entraînées de 1d6 x 3 mètres vers le centre de la tornade. Enfin, les créatures volantes de taille C doivent également réussir un jet de Vigueur sous peine d'être entraînées de 1d6 x 1,50 mètre vers le centre de la tornade.

Au sein de la tornade. Les créatures qui débutent leur tour de jeu au sein de la tornade subissent 6d6 points de dégâts par round pendant les 1d10 rounds où elles y restent (effectuez un jet de dégâts distinct pour chaque victime). Pendant ce temps, leur champ d'action est très limité. Il

leur est notamment impossible d'attaquer, de lancer des sorts ou de se déplacer. Quand le *cyclone suprême* éjecte une créature, celle-ci réapparaît à 4d6 x 1,50 mètre du centre de la tornade, dans une direction choisie au hasard, et à 4d6 x 1,50 mètre au-dessus du sol (chute immédiate si elle n'est pas douée de facultés de vol).

Relief et structures. La tornade déracine automatiquement les arbres et laisse de nombreux décombres dans son sillage (cf. page 91 du *Guide du Maître*). Les structures frappées par un tel phénomène subissent 2d6 x 10 points de dégâts par round. Un round ou deux d'un tel traitement suffisent à détruire la plupart des bâtiments.

Les attaques à distance ne sauraient franchir la tornade. Le *cyclone suprême* éteint les flammes avec lesquelles il entre en contact. Les tests de Perception auditive sont voués à l'échec en son sein.

Enfin, le *cyclone suprême* reste stationnaire, sauf si le lanceur le fait bouger au prix d'une action de mouvement. Il se déplace alors de 18 mètres par round.

Danse irrésistible d'Otto

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1d4+1 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le sujet se sent pris d'une irrésistible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Sa classe d'armure est pénalisée de -4, ses jets de Réflexes de -10 et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger. Le sujet suscite des attaques d'opportunité tous les rounds, à son tour de jeu.

Débilité

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Si la cible rate son jet de Volonté, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme tombent à 1, ce qui la rend à peu près aussi futée qu'un lézard. Elle devient incapable de lancer des sorts, de faire appel à ses compétences liées à l'Intelligence ou au Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ou même de s'exprimer de manière cohérente. Elle sait toutefois reconnaître ses amis, qu'elle peut suivre et même protéger. Elle reste dans cet état tant qu'elle n'est pas soignée à l'aide d'un des sorts suivants : *guérison*

suprême, souhait limité, miracle ou souhait. Les créatures capables de lancer des sorts profanes (ce qui inclut magiciens et ensorceleurs) et celles qui disposent de pouvoirs magiques similaires à des sorts profanes subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde pour se prémunir contre *débilité*.

Composantes matérielles : une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral quelconque.

Débloccage

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Débloccage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que *verrouillage* ou *verrou du mage*. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un *verrou du mage*, le sort ne dissipe pas le *verrou* mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de figure, la porte reste telle que *débloccage* la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). *Débloccage* ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m² maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquent deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de *verrouillage* (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de *débloccage* pour l'ouvrir.

Décharge électrique

Evocation [électricité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque

si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

Déclamation

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Prê 4, Purification 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : tous les alliés et ennemis situés dans un rayonnement de 18 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

En déclamant un texte sacré ou une profession de foi, le lanceur invoque la bénédiction de son dieu sur lui-même et ses alliés, tout en semant le doute et la faiblesse chez ses ennemis. Le sort affecte tous les ennemis et les alliés du personnage qui se trouvent dans la zone d'effet du sort au moment où celui-ci est lancé. Les alliés du lanceur bénéficient d'un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde, voire d'un bonus de +3 s'ils vénèrent la même divinité que le personnage. Ses ennemis sont frappés d'un malus de chance de -2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde. Une fois l'incantation terminée, le lanceur est libre d'agir à sa guise.

Focaliseur divin : en plus du symbole sacré du personnage, il est nécessaire pour lancer ce sort de posséder un texte sacré qui fera office de focaliseur divin.

Décomposition

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les ennemis situés dans une émanation de 15 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'un ennemi situé dans la zone d'effet du sort subit des dégâts létaux, la blessure s'infecte et il subit 1 point de dégâts supplémentaire par round suivant, jusqu'au terme du sort. Pour enrayer l'infection, il suffit de réussir un test de Premiers secours (DD 15), de lancer un sort de soins ou d'user de quelque autre forme de magie de guérison (*guérison suprême, cercle de guérison*, etc.). Une seule blessure peut suppurer à la fois. Ainsi, les blessures subies par la suite ne s'infectent pas tant que couve la première. Par contre, une fois l'infection stoppée, toute nouvelle blessure subie par une créature située dans la zone d'effet est susceptible de suppurer (encore faut-il que le sort fasse toujours effet).

Par exemple, un sujet qui subit 6 points de dégâts d'une attaque alors qu'il se trouve dans la zone d'effet du sort de

décomposition subit également 1 point de dégâts de suppuration au round suivant, puis 1 point supplémentaire par round. Au round suivant, le sujet bénéficie toutefois d'un sort de soins légers. La décomposition cesse immédiatement et le sujet ne subit pas de dégâts de suppuration ce round-ci. Au cours du round suivant, le sujet qui se trouve toujours au sein de l'émanation subit 3 points de dégâts. La suppuration reprend donc, infligeant 1 point de dégâts supplémentaire dès le round suivant.

Décorporation

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Rêves 6

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : voir description

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur sombre dans un profond sommeil alors que son esprit quitte son corps sous forme intangible pour se rendre en un lieu éloigné. L'esprit peut ainsi se déplacer à la vitesse de 30 mètres par round, et voir et entendre comme s'il se trouvait véritablement sur place. Les sorts de protection contre les créatures intangibles le bloquent bien évidemment. Du reste, il est possible de le détecter et de l'attaquer sur le même principe qu'une créature tangible. Son esprit ne peut que se déplacer et observer. Il est donc incapable de parler, d'attaquer, de lancer des sorts ou d'entreprendre quelque autre action.

Au terme de la divination, l'esprit rallie instantanément son corps et le lanceur se réveille. Enfin, si le corps est dérangé pendant que l'esprit vague, le sort prend fin sur-le-champ.

Décorporation suprême

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute (T)

L'esprit du wu jen quitte son corps, mais ce dernier conserve un semblant de vie. Cet esprit est une créature tangible pour tout ce qui est en rapport avec ses déplacements, ses particularités et ses faiblesses. Il se déplace à la vitesse de 27 mètres par round mais ne peut s'éloigner de plus de 60 mètres de son corps. Sous forme d'esprit, un lanceur de sorts usant de *communion avec les esprits mineure* ou de *communion avec les esprits suprême* peut communiquer avec le wu jen. Ce dernier peut lancer des sorts pourvus de composantes verbales uniquement. Il ne peut porter d'attaques physiques ni affecter le monde matériel. Enfin, au prix d'une action simple, son esprit peut rallier son corps à son tour de jeu.

Sous forme d'esprit, le corps du wu jen gît dans un état de semi-veille. Il a droit à une action de mouvement par round, perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas

échéant) et confère à ses adversaires un bonus de +2 aux jets d'attaque. S'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre de son corps, le wu jen peut ordonner à celui-ci de réaliser des actions basiques, comme marcher, parler (lentement et sans véritablement articuler) ou manger. Les dégâts infligés à l'esprit ou au corps sont soustraits du total de points de vie du personnage. Si ceux-ci tombent à 0 ou moins, le personnage est rué. De même, le wu jen décède si son corps se retrouve à plus de 60 mètres de son esprit et qu'il ne peut le suivre (en raison d'une aiguille spirituelle, par exemple), ou s'il se révèle incapable de rallier son corps à la fin du sort.

Composante matérielle : un petit moulin à prière.

Décret

Évocation [Loi, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Loi 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que loyal entendant le *décret* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

| DV | Effet |
|---|---|
| Égaux au niveau de lanceur de sorts | Assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1 | <i>Lenteur</i> , assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 | Paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10 | Mort, paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement |

Tous ces effets sont cumulatifs et il n'est pas possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour les annuler.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Lenteur : la créature est ralentie (voir *lenteur*) pendant 2d4 rounds.

Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que loyal comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 1 jour. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *décret*. On peut effectuer un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour résister à cet effet.

Les créatures possédant davantage de DV que le prêtre ne sont pas affectées par *décret*.

Dédale

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Dédale crée un labyrinthe de force extradimensionnel et y envoie la cible. Chaque round, à son tour de jeu, elle peut effectuer un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (action complexe). Si la créature ne cherche pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, ce qui la renvoie d'où elle vient.

Une fois ressorti de sa prison, le sujet réapparaît à l'endroit où il se trouvait lorsqu'il est tombé sous l'emprise du sort. Si l'endroit en question est désormais occupé par un solide, la créature se matérialise juste à côté.

Les sorts et pouvoirs permettant de se déplacer instantanément au sein d'un même plan (tels que *téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne permettent pas de sortir du *dédale*. Par contre, *changement de plan* permet d'échapper au labyrinthe, pour apparaître dans le plan déterminé lors de l'incantation. Les minotaures sont immunisés contre *dédale*.

Défense magique

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 30 minutes

Portée : n'importe où dans la zone défendue

Zone d'effet : jusqu'à 20 m²/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce puissant sort sert principalement à défendre la place forte du personnage. Il défend jusqu'à 20 m² par niveau de lanceur de sorts. La zone protégée peut faire jusqu'à 6 mètres de haut et le mage la façonne à son gré. Il est possible d'affecter plusieurs étages en divisant la zone d'effet totale en plusieurs tranches. Le personnage doit se trouver dans le lieu à défendre au moment où il lance le sort, qui génère les effets magiques suivants :

Brouillard. Tous les couloirs s'emplissent d'un épais brouillard qui empêche d'y voir au-delà de 1,50 mètre (même avec la vision dans le noir). Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut repérer sa cible à vue). Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

Verrous du mage. Toutes les portes de la zone défendue sont fermées par un *verrou du mage*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

Toiles d'araignées. Tous les escaliers s'emplissent de toiles d'araignées similaires à celles que génère le sort du même nom, si ce n'est qu'elles se reconstituent en 10 minutes si on les déchire ou si on les brûle tant que *défense magique* fait effet. Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir la description de *toile d'araignée*). Résistance à la magie : non.

Confusion. Chaque fois que plusieurs directions sont proposées aux intrus (embranchement, nouveau couloir, etc.), un effet magique mineur semblable à *confusion* prend effet : les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils empruntent en réalité. Cet effet est un enchantement mental. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : oui.

Portes cachées. Une porte par niveau de lanceur de sorts est défendue par une *image silencieuse* lui donnant l'aspect d'un pan de mur normal. Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction). Résistance à la magie : non.

Enfin, le personnage peut choisir l'un des cinq effets magiques suivants :

1. *Des lumières dansantes dans quatre couloirs.* Il est possible de concevoir un programme de déplacement relativement simple que les lumières reproduisent tant que dure *défense magique*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

2. *Deux bouches magiques à deux endroits différents.* Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

3. *Deux nuages nauséabonds à deux endroits différents.* Les vapeurs se forment là où le mage le décide. Elles se reconstituent en 10 minutes si on les disperse tant que *défense magique* dure. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir la description de *nuage nauséabond*). Résistance à la magie : non.

4. *Une bourrasque dans une pièce ou un couloir.* Jet de sauvegarde : Vigueur, annule. Résistance à la magie : oui.

5. *Une suggestion à un endroit de 1,50 mètre de côté.* Toutes les créatures passant par la zone désignée entendent mentalement la *suggestion*. Jet de sauvegarde : Volonté, annule. Résistance à la magie : oui.

La zone protégée dégage une puissante aura magique de type abjuration. En cas de succès, un sort de *dissipation de la magie* prenant un effet bien précis pour cible le fait disparaître, sans pour autant affecter le reste du sort. À l'inverse, une *disjonction* réussie dissipe totalement *défense magique*.

Composantes matérielles : de l'encens que l'on fait brûler, une pincée de soufre, quelques gouttes d'huile aromatique, une ficelle nouée à plusieurs reprises et un peu de sang d'ombre des roches.

Focaliseur : un bâtonnet en argent.

Déferlante

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3, Océan 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : flots situés sous une créature ou un objet

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage ordonne aux flots de soulever une créature ou un objet et de propulser celui-ci en avant. Un objet ainsi soulevé peut renfermer des créatures ou d'autres objets. Ce que la vague est capable de soulever dépend du niveau de celui qui a lancé le sort.

| Niveau de lanceur de sorts | Taille de la créature ou de l'objet |
|----------------------------|-------------------------------------|
| 5 | Jusqu'à moyenne (M) |
| 7 | Grande (G) |
| 9 | Très grande (TG) |
| 11 | Gigantesque (Gig) |
| 13 | Colossale (C) |

La *déferlante* déplace la créature ou l'objet soulevé en ligne droite, à une vitesse de 18 mètres sur les flots. Le sort est dissipé quand la vague entre en contact avec la terre, déposant doucement sa charge sur le rivage.

Défiguration

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme le visage de la cible en une vision d'horreur terrifiante. Il peut faire apparaître à peu près toutes les combinaisons de traits repoussants (peau bleue, face de perroquet, trompe, défenses en décomposition, voire pire), mais il ne permet pas de reproduire l'apparence d'une créature ou d'une personne connue du lanceur de sorts. Les créatures qui voient la cible (à l'exception du lanceur de sorts et de ses alliés) doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouées.

Composantes matérielles : une palette miniature sur laquelle sont disposées des couleurs hétérogènes.

Dégel

Evocation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : un cube de glace de 1,50 m de côté/niveau ou de neige de 3 m de côté/niveau, ou une créature du froid/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Vigueur, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort permet au wu jen de faire fondre de la glace ou de la neige et d'infliger des dégâts aux créatures du froid. La glace et la neige ordinaires fondent automatiquement (pas de jet de sauvegarde et pas de résistance à la magie). La glace fondue crée un volume d'eau équivalent qui coule et se répand selon les caractéristiques de l'endroit. La neige fondue crée un volume d'eau égal à 1/10 de son volume original (un wu jen de niveau 10 faisant fondre dix cubes de 3 mètres de côté créera donc un volume d'eau de 3 mètres de côté). Dans les deux cas, selon la température locale, il est possible que l'eau gèle de nouveau et gêne les déplacements.

Contre les créatures du froid, le sort inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10 points), moitié moins si elles réussissent un jet de Vigueur. Face à de la neige ou de la glace magiques (comme un mur de glace), le sort inflige autant de dégâts et peut briser la glace, mais il ne la fait pas fondre. La résistance à la magie des créatures du froid s'applique (le cas échéant).

Composantes matérielles : quelques cristaux de sel et une pincée de suie.

Déguisement

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.

Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

Délivrance

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet est automatiquement libéré de tous les sorts et effets restreignant ses capacités de mouvement, ce qui inclut *animation suspendue*, *dédale*, *emprisonnement*, *enchevêtrement*, *entrave*, l'étourdissement, l'immobilisation, *lenteur*, la paralysie, la pétrification, *sommeil* et *toile d'araignée*. Pour délivrer une victime de *dédale* ou *emprisonnement*, il faut connaître son nom et son passé, puis lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.

Délivrance de la paralysie

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de *lenteur*. Si le sort est lancé sur un seul individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement.

Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

Délivrance des malédictions

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).

Délivrance des malédictions contre et dissipe *malédiction*.

Dépeçage

Transmutation [Mal]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature tangible ; voir description

Durée : jusqu'à 4 rounds ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage dépèce littéralement une créature tangible, lui infligeant une souffrance physique et un traumatisme psychologique incroyables. À chaque round, la cible subit 2d6 points de dégâts, un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme et un affaiblissement de 1d6 points de Constitution. Si elle réussit un jet de Vigueur, les affaiblissements temporaires sont annulés. Les dégâts sont réduits de moitié et le sort prend fin. La cible a droit à un jet de Vigueur par round.

Dépeçage n'a aucun effet sur les créatures en état gazeux.

Composante matérielle : un oignon.

Dépérissement

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Prê 7, Wuj 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Si le personnage réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige à la cible un affaiblissement temporaire de 1 point de Force et de 1 point de Constitution tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15 points dans les deux cas). Si le personnage obtient un critique, le sujet subit à la place une diminution permanente.

Déplacement

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipsante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.

Composante matérielle : un lambeau de cuir de bête éclipsante tanné et torsadé.

Dernier souffle

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de ramener une créature défunte à 0 point de vie si celle-ci est morte au cours du round précédent. Il subit 1d4 points de dégâts par dé de vie de la créature visée, sachant que sa résistance à la magie ne saurait le protéger contre de telles blessures.

L'âme du sujet doit être libre et désireuse d'être rappelée à la vie (cf. *Ramener les morts à la vie*, page 171 du *Manuel des Joueurs*). Si elle ne souhaite pas revenir, le sort ne fonctionne tout simplement pas. Ainsi, un sujet désireux de revenir à la vie n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde.

Dernier souffle soigne suffisamment de dégâts pour ramener le sujet à 0 point de vie. Toute valeur de caractéristique réduite à 0 ou moins est ramenée à 1. Les poisons et maladies normaux sont également traités, mais pas les maladies et malédictions magiques. Le sort referme les blessures mortelles et répare l'ensemble des dégâts ayant causé la mort, mais il ne restaure en rien les membres tranchés. L'équipement et les possessions de la créature visée ne sont pas affectés par le sort.

Le simple fait de revenir d'entre les morts constitue une véritable épreuve. Le sujet perd tout d'abord un niveau, comme s'il venait d'être victime d'une absorption d'énergie. Cette perte de niveau ne peut être soignée par aucun sort. Dans le cas d'un personnage de niveau 1, celui-ci perd à la place 1 point de Constitution. Un personnage ayant péri avec des sorts préparés a 50 % de chances de perdre chacun d'eux en revenant à la vie, en plus des sorts perdus en raison de la perte de niveau. Une créature qui lance des sorts sans devoir les préparer (comme un ensorceleur) a 50 % de chances de perdre chaque emplacement de sort

inutilisé, comme si elle avait jeté le sort correspondant, sans oublier les emplacements de sort disparaissant en raison de la perte de niveau.

Dernier souffle n'a pas d'effet sur les créatures mortes depuis plus de 1 round. Une créature tuée par un effet de mort ne peut pas non plus être rappelée à la vie par ce sort, tout comme les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieurs et les morts-vivants. Enfin, *dernier souffle* ne peut pas rappeler à la vie une créature morte de vieillesse.

Désespoir foudroyant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.

Désespoir foudroyant contre et dissipe *espoir*.

Composante matérielle : un flacon rempli de larmes.

Désintégration

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 7, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie : oui

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt tendu du personnage. Le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Toute créature touchée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 40d6). Les créatures dont le nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins sont entièrement désintégrées, ne laissant derrière elles qu'une fine couche de poussière. L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté.

Utilisé sur un objet, *désintégration* n'affecte au maximum qu'un cube de 3 mètres d'arête (et ne fait donc disparaître qu'une partie d'un objet ou d'une structure de plus grande taille). Le rayon désintègre également les objets constitués de force (*main interposée* ou *mur de force*), mais pas les effets magiques (comme *globe d'invulnérabilité renforcée* ou *zone d'antimagie*).

Une créature ou un objet réussissant son jet de Vigueur n'est que partiellement affecté. Il subit 5d6 points de dégâts. Si ces derniers réduisent le nombre de points de vie

de la créature (ou les points de résistance de l'objet) à 0 ou moins, la cible est entièrement désintégrée.

Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (il est donc impossible de désintégrer plusieurs créatures ou objets d'un seul coup).

Composantes matérielles profanes : un peu de magnétite et une pincée de poussière.

Désorientation imaginaire

Illusion (mirage) [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annulé

Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée un relief et un paysage imaginaires en perpétuelle évolution, ce qui sème la confusion dans l'esprit du sujet quand il tente de se déplacer. Le sol semble se tortiller sous les pieds du sujet et son environnement semble se mouvoir de son propre chef, si bien qu'il lui est presque impossible de se déplacer en ligne droite.

Au cours de chaque round où il tente de se déplacer, le sujet d'une *désorientation imaginaire* doit réussir un test de Survie (DD 20) pour distinguer le relief réel des éléments imaginaires. En cas de succès, il se déplace normalement. En cas d'échec, il se déplace dans une direction située à 90° (à gauche ou à droite). En raison du sort, le sujet ne réalise pas qu'il va dans la mauvaise direction avant d'interagir avec son environnement (en effectuant une attaque ou en manipulant un objet comme une porte, par exemple) ou la fin du round. S'il comprend qu'il se rend dans la mauvaise direction avant la fin du round, il peut effectuer un nouveau test de Survie pour tenter de redresser la barre, mais il ne saura pas si ce second test est couronné de succès ou non avant d'interagir avec son environnement ou la fin du round.

Un sort de *désorientation imaginaire* n'affecte que les déplacements. Les créatures qui en sont les victimes sont à même de se battre, de lancer des sorts et d'agir normalement.

Destrier

Invocation (appel) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 3 m

Effet : le destrier du personnage

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque son destrier depuis les plans célestes où il vit. Ce sort fonctionne sur le même principe

que le pouvoir magique de paladin, mais la durée est plus brève et le personnage n'est pas limité à une utilisation quotidienne (si ce n'est au nombre de fois où il peut lancer ce sort). Le personnage peut lancer ce sort s'il a utilisé son aptitude de classe pour la journée.

Destrier ailé

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés, Codex divin

Niveau : Che 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : destrier touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort confère au destrier du personnage de grandes ailes de plumes blanches. La monture acquiert alors une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (manœuvrabilité bonne). Le destrier est ralenti en fonction du poids transporté, de sa barde et autres paramètres environnementaux.

Destrier vaillant

Invocation (appel) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 6

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : appelle 1 pégase ou licorne

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts appelle à lui un serviteur (un pégase ou une licorne) du dieu exalté Valarian. La créature le sert pendant 1 an au maximum, période durant laquelle le personnage peut la renvoyer à tout moment. Le serviteur est intelligent et peut par conséquent se charger de tâches complexes. Utile en tant que monture, il peut néanmoins refuser d'accomplir une quête ou d'entreprendre une mission complexe qui n'est pas placée sous la supervision du lanceur de sorts.

Si le personnage invoque une autre créature par l'intermédiaire de ce sort, la première retourne chez elle.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Destruction

Nécromancie [mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mort 7 Prê 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.

Focaliseur : un symbole sacré (ou maudit) bien spécifique, en argent et orné de symboles d'anathème (valeur 500 po).

Destruction de mort-vivant

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de l'invisibilité

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

On peut user de *permanence* sur un sort de *détection de l'invisibilité*.

Composantes matérielles : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

Détection de la faune ou de la flore

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :

Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

État. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

Détection de la Loi

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

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

Détection de la magie

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

Premier round : présence ou absence d'auras magiques.

Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

Intensité de l'aura. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

Détection de la magie

| Sort ou objet | Intensité de l'aura | | | |
|--|-------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--|
| | Faible | Modérée | Puissante | Surpuissante |
| Sort actif (niveau de sort) | 3 ^e ou moins | 4 ^e –6 ^e | 7 ^e –9 ^e | 10 ^e ou plus (niveau divin) |
| Objet magique (niveau de lanceur de sorts) | 5 ou moins | 6–11 | 12–20 | 21 ou plus (artefact) |

Aura persistante. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si *détection de la magie* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

| Intensité de l'aura | Durée |
|---------------------|----------------|
| Faible | 1d6 rounds |
| Modérée | 1d6 minutes |
| Puissante | 1d6x10 minutes |
| Surpuissante | 1d6 jours |

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur *détection de la magie*.

Détection de la scrutation

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.

Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.

Composantes matérielles : un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

Détection de pensées

Divination [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).

Deuxième round : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

Troisième round : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Focaliseur profane : une pièce de cuivre.

Détection des collets et des fosses

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre). Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorçés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des ennemis jurés

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : quart de cercle émanant du lanceur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter la présence d'un ennemi juré. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone d'effet.

Premier round. Présence ou absence d'un ennemi juré dans la zone d'effet.

Deuxième round. Types d'ennemis jurés situés dans la zone d'effet et nombre par type.

Troisième round. Emplacement et DV de chaque individu présent.

Note. Chaque round, le lanceur peut se tourner pour sonder une nouvelle zone. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses. Ainsi, il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb, ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des métamorphes

Divination

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3, Wuj 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

En consacrant une action simple à se concentrer, le personnage peut voir la véritable forme des créatures présentes dans un rayon de 18 mètres. À chaque round, il peut examiner une créature présente dans son champ de vision et déterminer si elle est métamorphosée, déguisée ou transmuée et quelle est sa forme véritable. Si le personnage examine un métamorphe sous sa forme véritable, il sait qu'il s'agit d'un métamorphe, mais ignore quelles autres formes il est capable d'adopter.

S'agissant de ce sort, toute créature présentant le sous-type métamorphe ou un pouvoir extraordinaire ou surnaturel lui permettant de se transformer est considérée comme étant un métamorphe. Un magicien qui connaît le sort *modification d'apparence* n'est pas un métamorphe (car un sort n'est pas un pouvoir extraordinaire ou surnaturel), mais un barghest en est un (puisqu'il possède un pouvoir surnaturel lui permettant de se transformer, et ce bien qu'il relève du type Extérieur).

Composante matérielle : un baume fait à partir de miel et de fleurs de lotus dont le lanceur de sorts s'applique une couche sur les paupières.

Détection des morts-vivants

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :

Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.

Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

| DV du mort-vivant | Intensité de l'aura |
|-------------------|---------------------|
| 1 ou moins | Faible |
| 2-4 | Modérée |
| 5-10 | Puissante |
| 11 ou plus | Surpuissante |

Aura persistante. Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si *détection des morts-vivants* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

| Intensité de l'aura | Durée |
|---------------------|----------------|
| Faible | 1d6 rounds |
| Modérée | 1d6 minutes |
| Puissante | 1d6x10 minutes |
| Surpuissante | 1d6 jours |

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Composante matérielle profane : un peu de terre prélevée sur une tombe.

Détection des passages secrets

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :

Premier round : présence ou absence de passages secrets.

Deuxième round : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des pièges

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Le prêtre acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'utiliser la compétence Fouille pour les chercher, comme s'il était roublard. En outre, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux jets de Fouille visant à trouver les pièges.

Notez que *détection des pièges* ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

Détection du Bien

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, paladins, sorts et objets magiques d'alignement bon. Un personnage mauvais est vulnérable à une aura bonne particulièrement prononcée. Les potions de soins, antidotes et autres objets bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

Détection du Chaos

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

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

Détection du Mal

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

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

Premier round : présence ou absence d'auras maléfiques.

Deuxième round : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts (dans le cas où *détection du Mal* est lancé par un prêtre) ou le niveau de classe de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.

Par exemple, comme le montre la table, un extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2^e round d'observation.

Aura persistante. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si *détection du Mal* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Détection du Mal

| Créature/objet | Intensité de l'aura | | | |
|-------------------------------------|---------------------|---------|-----------|--------------|
| | Faible | Modérée | Puissante | Surpuissante |
| Créature d'alignement mauvais* (DV) | 10 ou moins | 11-25 | 26-50 | 51 ou plus |
| Mort-vivant (DV) | 2 ou moins | 3-8 | 9-20 | 21 ou plus |
| Extérieur d'alignement | 1 ou | 2-4 | 5-10 | 11 ou |

| mauvais (DV) | moins | plus |
|--|------------|---------------------|
| Prêtre d'un dieu du Mal** (niveaux de classe) | 1 | 2-4 5-10 11 ou plus |
| Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts) | 2 ou moins | 3-8 9-20 21 ou plus |

* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

** Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La description de la classe précise ce fait le cas échéant.

| Intensité de l'aura | Durée de l'aura persistante |
|---------------------|-----------------------------|
| Faible | 1d6 rounds |
| Modérée | 1d6 minutes |
| Puissante | 1d6x10 minutes |
| Surpuissante | 1d6 jours |

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

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection du mensonge

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Chaque round, le personnage se concentre sur une créature se trouvant dans les limites de portée. Le sort lui permet de détecter si le sujet ment ou non, en décelant de subtiles modifications dans son aura lorsqu'il le fait. *Détection du mensonge* ne révèle pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il arrive également que les semi-vérités lui échappent. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.

Détection du poison

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.

Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection faussée

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure*, *clairaudience/clairvoyance*, *détection de pensées*, etc.).

Détermination de Phiéran

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature bonne/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Détermination de Phiéran (qui tire son nom du dieu exalté de la souffrance, de l'endurance et de la persévérance) fut

conçu pour lutter contre les utilisateurs de magie maléfique. Ce sort confère aux cibles un bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts affichant le registre du Mal.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Dévastation

Nécromancie [Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un humanoïde

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Un humanoïde visé par ce sort est victime d'une douleur si grande qu'il en est plié en deux et s'effondre. Son visage et ses mains se couvrent de cloques suintantes et du sang coule de ses yeux, ce qui a pour effet de l'aveugler. Le sujet est sans défense et ne saurait entreprendre la moindre action jusqu'à la fin du sort.

Une fois le sort terminé, le sujet reste secoué et subit un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests pendant 3d10 minutes. Par contre, il recouvre la vue tout de suite.

Discours captivant

Enchantement (charme) [langage, mental, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : nombre illimité de créatures

Durée : jusqu'à 1 heure

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

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

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

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme

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

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

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

Disjonction de Mordenkainen

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Magie 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : tous les effets et objets magiques dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non

Tous les effets et objets magiques de la zone affectée (à l'exception de ceux du mage ou de ceux qu'il touche) subissent de plein fouet l'effet de la *disjonction*, ce qui signifie que les sorts et effets magiques sont réduits à l'état de particules élémentaires (ce qui met un terme à leur durée comme s'ils avaient été frappés par *dissipation de la magie*) et que les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté sous peine de devenir des objets ordinaires. Un objet appartenant à une créature n'a droit qu'à un seul jet de Volonté, soit le sien propre, soit celui de son possesseur (on prend systématiquement le meilleur).

Disjonction de Mordenkainen a également 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts qui le lance de faire disparaître une *zone d'antimagie*. Si cette dernière survit, elle protège tous les objets se trouvant à l'intérieur.

Les artefacts aussi peuvent redouter cette puissante incantation, même s'ils n'ont que 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts d'être affectés. Dans le cas où l'artefact est détruit, le responsable doit réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de perdre à jamais toute faculté de lancer des sorts (si cela se produit, aucun sort de

mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, ne pourra lui rendre l'usage de la magie).

Note. Il est extrêmement dangereux de détruire un artefact. Il y a en effet 95 % de chances qu'un tel incident attire l'attention d'une entité particulièrement puissante liée à l'objet ou s'y intéressant de près.

Disque flottant de Tenser

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : disque de force de 90 cm de diamètre

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle de 1,50 mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement ou en utilisant un sort tel que *téléportation*) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.

Composante matérielle : une goutte de mercure.

Dissimulation d'objet

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 8 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les *boules de cristal* et les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

Composante matérielle profane : un bout de peau de caméléon.

Dissimulation forestière

Transmutation

Source : Codex divin, Codex aventureux

Niveau : Dru 4, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

La couleur du personnage et le bruit de ses pas s'harmonisent avec le type de terrain (aquatique, désert, plaines, forêt, collines, montagnes, marais ou souterrain) où il se trouve. Tant qu'il est sur un terrain de ce type, il gagne un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il conserve ce bonus même s'il quitte le terrain désigné et y retourne ensuite pendant la durée du sort.

Dissimulation suprême

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 centimètres d'arête/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort masque totalement la créature ou l'objet touché, qui ne peut plus être repéré par les sorts de Divination, ni par aucune forme de perception visuelle. *Dissimulation suprême* permet ainsi de cacher un passage secret, un coffre au trésor, etc. Le sujet ou l'objet peuvent néanmoins être détectés par des moyens tactiles ou à l'aide des objets magiques appropriés (une *robe de vision totale* ou une *gemme de vision*, par exemple). Les créatures affectées par le sort se retrouvent instantanément dans un état d'animation suspendue, dont ils ne sortent qu'au terme de la durée indiquée.

Note. Le jet de Volonté permet à un objet tenu ou magique d'échapper à l'effet du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour remarquer la créature ou l'objet dissimulé, ni pour le repérer à l'aide d'un sort de Divination.

Composantes matérielles : un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte d'eau de chaux.

Dissipation de la magie

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

Note. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une *boule de feu* ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

Dissipation de la magie peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

Dissipation ciblée. Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond*) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

Dissipation de zone. Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper

celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de *dissipation de la magie* (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

Contresort. *Dissipation de la magie* peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

Dissipation voleuse

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 lanceur de sorts, créature ou objet ; ou un rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Dissipation voleuse est identique à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le niveau de lanceur de sorts maximal est égal à +25 (et non à +10) aux tests de dissipation. De plus, comme dans le cas d'une *dissipation suprême*, le mage a une chance de dissiper les effets vulnérables à *délivrance des malédictions* ; même si *dissipation de la magie* ne peut normalement rien contre eux. Quand il lance une dissipation à cible ou un contresort, le mage peut décider de dérober les sorts dissipés et de s'en approprier la puissance. Quand il a recours à une dissipation à cible, effectuez un test d'Art de la magie (DD 25 + niveau de

sort) pour identifier le sort visé ou chaque sort affectant la cible (créature ou objet).

S'il le souhaite, le mage peut donc dérober chaque sort dissipé à l'aide d'une dissipation à cible, l'effet étant redirigé pour son compte et continuant d'agir comme si son auteur l'avait jeté sur le personnage sans interruption ni extension de durée. Une fois le sort dérobé, le mage l'identifie si ce n'est pas déjà fait (cf. ci-dessous). Si le sujet en était l'auteur et qu'il est possible de mettre un terme au sort, le personnage peut y mettre fin comme s'il l'avait lancé en personne. Si le sujet en était l'auteur et qu'il requiert un minimum de concentration, le personnage peut prendre le relais et le maintenir comme s'il l'avait jeté.

Le personnage peut tenter de voler un sort qu'il n'a pas su identifier par l'intermédiaire du test d'Art de la magie, mais il s'agit d'une entreprise hasardeuse puisqu'il n'en connaît pas les effets. Par exemple, si le mage n'arrive pas à identifier un sort dont profite un ennemi et qu'il souhaite tout de même le lui dérober, il peut très bien être victime d'un sort de domination dont souffrait son adversaire. La résistance à la magie du personnage n'est pas applicable contre les sorts nuisibles qu'il dérober sans savoir où il met les pieds, mais il a droit au même jet de sauvegarde (le cas échéant) que le sujet d'origine.

Si le mage décide de dérober un sort qu'il a contré à l'aide de *dissipation voleuse*, il en prend le contrôle une fois l'incantation de son adversaire terminée. Il peut alors en rediriger les effets vers les cibles ou la zone de son choix (ce qui inclut, pourquoi pas, l'auteur original du sort). Là encore, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 25 + niveau du sort) pour identifier le sort qu'il souhaite dérober, mais il est libre de le rediriger même s'il n'en connaît pas les effets, la portée et la zone. Notez cependant que si les conditions d'incantation habituelles ne sont pas remplies (par exemple, parce que le mage s'est trompé de cible ou de portée), le sort échoue.

Dissipation voleuse peut être utilisé pour lancer une dissipation de zone jouissant du niveau de lanceur de sorts maximal accru, mais les effets magiques ainsi dissipés ne sont pas dérobés.

Dissipation suprême

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

Distorsion du bois

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux.

On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre, *réparation intégrale* ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

Distraction d'assaillant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La cible de ce sort est distraite, évitant des coups qui semblent venir des ombres. Une créature affectée par ce sort est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Composante matérielle : une aile de mouche séchée.

Divination

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Connaissance 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* permettant d'obtenir un indice important en rapport avec une question ayant trait à un objectif, un événement ou une activité devant avoir lieu dans la semaine à venir. Le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder.

Notez que si le groupe ne cherche pas immédiatement à tirer parti de l'information obtenue, il est possible que celle-ci devienne par la suite caduque (par exemple, le troll pourrait décider de s'en aller en emportant le trésor avec lui).

La chance d'obtenir une *divination* exacte se monte à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum). En cas d'échec au jet, le prêtre sait instinctivement que son sort n'a pas fonctionné, sauf s'il se fait abuser par un sort lui communiquant des informations erronées.

Comme c'est le cas pour *augure*, de multiples *divinations* lancées par le même personnage sur le même sujet donnent systématiquement le même résultat (ni le jet de dés ni la réponse ne changent).

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande appropriée à la religion du prêtre (coût total 25 po minimum).

Doigt de mort

Nécromancie [mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

Domination

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

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

Une fois l'ordre donné, la créature *dominée* s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie).

Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

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

Domination d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Faune 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 animal

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que "Cours", "Attaque" ou "Va chercher." Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.

Domination d'animal établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

Domination nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G, F

Cible : créature vivante portant un kyste nécrotique

Ce sort est identique à *domination*, mais le personnage peut dominer tout humanoïde portant un kyste nécrotique.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du Libris Mortis).

Domination universelle

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Cible : 1 créature

Ce sort est semblable à *domination*, si ce n'est qu'il n'est pas limité par le type de la cible.

Domination véritable

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Domination 8

Source : Codex divin

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : un humanoïde de taille M ou inférieure

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde de taille M ou inférieure. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage

et le sujet. Si tous deux parlent une même langue, 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 a une chance de résister au contrôle de son maître (par le biais d'un jet de Volonté réussi lorsque le sort est lancé). S'il est soumis à l'effet du sort et qu'il est obligé d'accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde avec un malus de -4. Même une instruction poussant de façon évidente le sujet à l'autodestruction sera suivie, à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde avec ce même malus de -4. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour contrôler 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 sur la domination proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

Don des langues

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de *don des langues*.

Composante matérielle profane : une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

Double illusoire

Illusion (chimère, hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Chance 6, Duperie 6, Ens/Mag 6

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible/effet : le jeteur de sorts/1 double illusoire

Durée : 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écarter l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite. Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, l'*invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

Duplication corporelle

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 7

Composantes : V G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Effet : 1 double/5 niveaux

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un ou plusieurs doubles du lanceur de sorts, qui ont les mêmes valeurs de caractéristiques, niveaux de classe, compétences, dons, personnalité, souvenirs, armes, armure et équipement que lui. Ces doubles ne possèdent cependant que des versions ordinaires de ses objets magiques. Ils peuvent tout faire, mis à part lancer des sorts ou utiliser des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Ils obéissent au lanceur de sorts et sont amicaux envers ses compagnons (mais également entre eux). Le lanceur de sorts peut leur ordonner de faire n'importe quoi, y compris une action qu'il ne ferait pas lui-même (charger un dragon ou sauter du sommet d'une falaise, par exemple).

Ces doubles n'ont que le quart de ses points de vie au moment où il a lancé le sort. Ils subissent normalement les dégâts, mais si l'un d'entre eux est tué, il disparaît et le

lanceur de sorts subit 10 points de dégâts. Quand le sort cesse de faire effet, tous les doubles (et leur équipement) disparaissent. Le lanceur de sorts ne subit aucun dégât de ce fait. Il est impossible de distinguer ces doubles du lanceur de sorts.

Composantes matérielles : quelques cheveux, poils de barbe, rognures d'ongles ou peaux mortes du lanceur de sorts.

Eau empoisonnée

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4 (eau)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 3 décilitres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort change une certaine quantité d'eau en un volume égal de poison d'ingestion incolore et dénué de goût. Le DD de sauvegarde de ce poison est égal au DD du sort. Une fois avalé, le poison inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution, puis un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution 1 minute après. Un jet de Volonté réussi permet à chaque fois d'annuler les dégâts. L'ingestion d'une dose du poison (3 décilitres) suffit à déclencher cet effet. En ingérer une plus grande quantité ne l'aggrave pas.

Composantes matérielles : un croc de serpent venimeux et un héliotrope d'une valeur de 50 po.

Echange muet

Enchantement [mental]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1

Composantes : F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature intelligente

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au wu jen de transmettre un message simple à une créature douée d'intelligence située à portée en utilisant d'autres moyens de communication que la parole. Si le personnage agite la main, pose un parchemin sur la table, sourcille ou fait quelque autre signe, le sort permet à la cible de comprendre un message de vingt-cinq mots au maximum, du moins si elle est capable de communiquer. Le wu jen ne peut livrer un message verbal s'il ne parle pas la langue de la cible, mais il peut alors communiquer une émotion simple (comme « au secours » ou « danger »). Le wu jen peut utiliser ce sort même s'il est ligoté et bâillonné tant qu'il est en possession du focaliseur.

Focaliseur : un petit cône de verre.

Echelle de fumée

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Effet : une échelle de fumée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au wu jen de modeler de la fumée que dégage un feu et de lui donner la forme d'une échelle (jusqu'à 3 mètres de long par niveau de lanceur de sorts). Cette dernière ne pèse presque rien et il est donc aisé de la manipuler, quelle qu'en soit la longueur. Qui plus est, cette échelle est toujours très stable et rigide. Elle n'a pas besoin d'être tenue ou posée contre un support. Il suffit donc de la placer dans la position voulue et d'y monter.

Il est possible d'allonger la durée du sort en le lançant de nouveau sur l'échelle avant qu'elle ne se dissipe.

Focaliseur : un grand feu de bois vert.

Eclair

Evocation [électricité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Zone d'effet : ligne de 36 m de long

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.

Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

Eclair de gloire

Evocation [Bien]

Source : Codex divin

Niveau : Gloire 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui

Le lanceur projette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. Cette dernière subit des dégâts variables selon sa nature, son plan d'origine et le niveau du lanceur de sorts :

| Origine/nature de la créature | Dégâts | Valeur maximum |
|--|---------------|----------------|
| Plan Matériel, plan élémentaire, Extérieur neutre | 1d6/2 niveaux | 7d6 |
| Plan de l'énergie négative, Extérieur mauvais, mort-vivant | 1d6/niveau | 15d6 |
| Plan de l'énergie positive, Extérieur bon | - | - |

Eclair de gloire

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés**Niveau :** mage exalté 6, Gloire 6**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** rayon**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui

Le personnage jette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. Cette dernière subit des dégâts variables selon sa nature et son plan d'origine :

| Origine de la créature | Dégâts |
|---|--------|
| Plan Matériel | 5d8 |
| Elémentaire, Extérieur neutre | 5d6 |
| Plan de l'énergie positive, Extérieur bon | - |
| Extérieur mauvais, mort-vivant | 10d8 |
| Plan de l'énergie positive | 15d8 |

Eclair multiple

Evocation [électricité]

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Air 6, Ens/Mag 6**Composantes :** V, G, F**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m autour de la principale)

Durée : instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une violente décharge d'électricité partant de la main tendue du personnage. Mais contrairement à un *éclair normal*, *éclair multiple* se divise dès qu'il frappe sa première cible.

Cette dernière subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Après ce premier impact, l'éclair se divise de manière à pouvoir atteindre autant de cibles secondaires que son créateur a de niveaux (20 maximum). Les éclairs résultants sont moins destructeurs que le premier et n'infligent que la moitié de ses dés de dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien de niveau 19 génère un éclair principal (19d6 points de dégâts) et jusqu'à dix-neuf éclairs secondaires (qui infligent la moitié des points de dégâts de l'éclair principal), à condition qu'il trouve suffisamment de cibles potentielles dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes réduisant de moitié les dégâts subis. Le personnage choisit les cibles comme il l'entend, à condition que toutes se trouvent suffisamment près de la première, et aucune créature ne peut être touchée par plus d'un éclair. Il est possible de ne pas affecter toutes les cibles potentielles possibles (de façon à épargner ses alliés se trouvant dans la zone dangereuse, par exemple).

Focaliseur : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal, auxquels on ajoute une broche en argent par niveau du jeteur de sorts.

Eclaire résonant

Evocation [son]

Source : Codex profane**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** 18 m**Zone d'effet :** ligne de 18 m de long**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts**Résistance à la magie :** oui

Le personnage ouvre la main et libère un éclair d'énergie sonore qui inflige 1d4 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4) aux créatures situées dans la zone. De plus, *l'éclair résonant* inflige ces mêmes dégâts aux objets et peut aisément briser les obstacles situés sur sa route. Dans ce cas, il poursuit sa course jusqu'à sa limite de portée. Autrement, il s'arrête.

Eclatement nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis**Niveau :** Ens/Mag 5, Prê 5**Composantes :** V, G, F**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Cible :** créature vivante portant un kyste nécrotique**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel**Résistance à la magie :** non

Le kyste nécrotique de la cible se met à grossir de manière spectaculaire aux dépens des tissus qui l'entourent. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible subit 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 15d6), la moitié étant considérés comme des dégâts maléfiques (cf

boursoufflure nécrotique). Le malus aux sauvegardes contre les effets de nécromancie s'applique (cf. *kyste nécrotique*).

Si le sujet rate son jet de sauvegarde, le kyste grossit de façon incontrôlable et tue le malheureux. Au round suivant sa mort, le kyste s'extrait du cadavre et devient un mort-vivant qualifié de kyste rampant (cf page 109 du Libris Mortis). Ce monstre est constitué d'organes de la victime (intestins, masse de vaisseaux sanguins, un os ou deux et parfois même un bout de tête).

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf page 27 du Libris Mortis).

Ecoute télépathique

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage est capable d'entendre les conversations télépathiques des créatures situées dans la zone d'effet.

Ecoute télépathique ne permet cependant pas de détecter les pensées que chaque sujet garde pour lui-même, ni de comprendre les conversations menées dans une langue inconnue.

Dans une zone où l'on tient de nombreuses conversations télépathiques à la fois, le lanceur de sorts doit préciser celle qu'il écoute à chaque round. Il peut ainsi isoler et déchiffrer les messages d'un nombre de créatures égal à 1 + son bonus d'Intelligence.

Ce sort ne permet pas d'espionner les conversations télépathiques de créatures protégées par *esprit impénétrable*. Il ne confère pas davantage le pouvoir de communiquer avec d'autres créatures.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Ecran

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Duperie 7, Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 cube de 9 m d'arête/niveau (F)

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort combine plusieurs éléments pour constituer une protection très efficace contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le personnage décide ce qui pourra être observé (ou non) à l'intérieur de la zone d'effet. L'illusion doit être définie sans trop entrer dans le

détail. Un ensorceleur pourrait ainsi décider que le sort le représentera jouant aux échecs avec un ami, mais il ne pourrait pas demander que les joueurs illusoirement interrompent leur partie et la reprennent après une petite collation. *Ecran* permet par exemple de faire croire qu'un carrefour reste désert alors qu'une armée le traverse. Le personnage peut spécifier que personne ne doit être vu (ce qui inclut les civils de passage), que seules ses troupes doivent rester invisibles ou que quiconque observe le carrefour voit un soldat sur cinq. Une fois les conditions définies, il devient impossible de les modifier.

Quiconque tente d'observer la zone d'effet à l'aide de scrutation magique voit automatiquement la scène voulue par le lanceur de sorts, sans jet de sauvegarde. L'illusion visuelle s'accompagne de sons convaincants. Ainsi, un groupe d'individus se tenant dans un pré pourrait être caché par un *écran* donnant l'impression que les environs sont déserts et résonnent du chant des oiseaux.

Une créature observant directement la zone affectée peut avoir droit à un jet de sauvegarde (comme avec toutes les illusions) si elle a des raisons de croire que ce qu'elle a devant les yeux n'est pas réel. Il y a ainsi de bonnes chances que les témoins se doutent de quelque chose si l'armée évoquée plus haut disparaît avant le carrefour et réapparaît dès qu'il est franchi. Le fait de pénétrer dans la zone d'effet ne garantit pas que l'on aura droit à un jet de sauvegarde si les individus masqués par *écran* prennent garde à ne pas entrer en contact avec les créatures affectées par l'illusion.

Ecran de dissipation d'Otiluke

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un mur d'énergie de 3 m de côté/niveau ou une sphère/hémisphère d'un rayon de 30 cm/niveau maximum

Durée : 1 minute/ niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un écran immobile et opaque, scintillant d'une énergie violette. Toute créature ou objet non tenu qui traverse l'écran est affecté par un effet de dissipation de la magie à cible dont le niveau de lanceur de sorts est égal à celui du mage. Les objets portés ne sont pas affectés, ce qui diffère d'une dissipation de la magie à cible normale. Le mage effectue un test de niveau de lanceur de sorts (1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de +10) pour dissiper les effets magiques (DD 11+ niveau de lanceur de sorts) ou pour réprimer les propriétés magiques des objets non portés pendant 1d4 rounds (DD égal au niveau de lanceur de sorts de l'objet). Les effets magiques qui n'opèrent pas sur des objets ou des créatures ne peuvent pas traverser l'écran. Un sort de *désintégration* ou de *dissipation de la magie* (réussi) détruisent l'*écran de dissipation d'Otiluke*, tandis qu'une zone d'antimagie le réprime simplement.

Composante matérielle : une fine plaque de cristal au plomb.

Ecran de dissipation suprême d'Otiluke

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est identique à *écran de dissipation d'Otiluke*, si ce n'est que le bonus maximal au test de niveau de lanceur de sorts est égal à +20 et non +10.

Effacement

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 parchemin ou 2 pages

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les *runes explosives*, *glyphes de garde*, *sceaux du serpent* et autres *signatures magiques*, mais pas les *symboles* ou les *textes illusoire*s. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des *runes explosives*, un *glyphe de garde* ou un *sceau du serpent*, il les active accidentellement et en subit les effets.

Effritement

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 structure ou 1 créature artificielle

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les forces de l'érosion usent une structure artificielle comme un pont en pierre, un édifice en bois, un mur en métal ou tout autre objet qui n'est pas naturel.

Le sort inflige à l'objet 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (la solidité ne compte pas), jusqu'à un

maximum de 15d6. Il n'affecte pas les créatures vivantes. En revanche, il fonctionne sur les créatures artificielles. La taille maximale de l'objet affecté dépend du niveau de lanceur de sorts. S'il lance ce sort sur un objet d'une taille plus grande que celle qu'il peut affecter, la magie échoue.

| Niveau | Taille de l'objet affecté |
|------------|---------------------------|
| jusqu'à 15 | Très grande (TG) |
| 16-18 | Gigantesque (Gig) |
| 19-20 | Colossale (C) |

Effroi

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description de *frayeur*)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *frayeur*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

Composante matérielle : fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

Elève doué

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le personnage confère brièvement des aptitudes de barde à une créature de son choix. Le sujet peut ensuite agir comme un barde dont le niveau est égal à la moitié de celui du personnage en ce qui concerne la musique de barde et le savoir bardique. Toutefois, *élève doué* ne confère aucune capacité à lancer des sorts, ni ne donne accès à des sorts qui ne sont normalement pas accessibles au sujet. Pour les tests de Représentation requis pour l'aptitude de musique de barde, le sujet utilise son propre degré de maîtrise dans cette compétence, ou la moitié du degré du personnage (modifié par son propre modificateur de Charisme), on choisit le total le plus élevé.

Eloignement du bois

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Flore 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus imposants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans difficulté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du bois* cesse de fonctionner pour autant.

Eloignement du métal et de la pierre

Abjuration [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout comme *éloignement du bois*, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du métal et de la pierre*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du métal et de la pierre* cesse de fonctionner pour autant.

Emanation lumineuse

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 30 m de rayon + 3 m par niveau

Durée : 1d4 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Les objets réfléchissants que porte le lanceur de sorts, ce qui inclut une éventuelle armure en métal, dégagent une lueur divine. Les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet sont aveuglées, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur. Les personnages qui ne sont pas d'alignement mauvais perçoivent la lueur vive, mais ils ne sont pas aveuglés et ne sont donc victimes d'aucun effet secondaire. Les personnages maléfiques qui réussissent le jet de sauvegarde ne sont pas aveuglés mais simplement distraits, subissant ainsi un malus de -1 aux jets d'attaque portées dans la zone d'effet du sort pendant toute la durée de celui-ci. Pour être affectées, les cibles doivent bien évidemment être à même de distinguer la lumière.

Empire végétal

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Flore 4, Rôd 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est

possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

Empoisonnement

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

Emprisonnement

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

La cible touchée par le mage au terme de l'incantation se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue (comme celui que génère le sort du même nom), dans une petite sphère située au centre de la terre. Elle y reste jusqu'à ce que quelqu'un lance *délivrance* à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une *boule de cristal* ou d'un sort de *localisation d'objet* ne révèlent pas qu'une créature est détenue de la sorte, mais *localisation suprême* le peut. Un *souhait* ou un *miracle* ne libère pas un individu emprisonné, mais ces deux sorts indiquent où il se trouve. Si le personnage connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde.

Enchevêtrement

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Flore 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

Note. Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

Endurance aux énergies destructives

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à +60° sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

Endurance de l'ours

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

Endurance de l'ours de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Endurcissement de familier

Universel

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le familier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le familier du mage devient plus résistant. bénéficiant ainsi de 2d8 points de vie temporaires et d'un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle. De plus, il a 25 % de chances d'éviter les dégâts supplémentaires infligés par les attaques sournoises et les coups critiques (bien que ces attaques donnent lieu aux dégâts normaux). Les points de vie temporaires acquis durent 1 heure maximum.

Energie de guérison

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 5, Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort convertit l'énergie magique en puissance curative. Premièrement, la cible est immunisée contre le type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid, son) précisé au moment de l'incantation. Deuxièmement, quand la cible est sujette à une attaque magique exploitant l'énergie choisie, celle-ci la soigne à concurrence de 10 % des dégâts normalement infligés (arrondir à l'entier inférieur). Par exemple, une créature protégée par *énergie de guérison* (froid) est frappée par un cône de froid infligeant normalement 35 points de dégâts. Elle ne subit pas de dégâts et récupère même 3 points de vie. Le sort prend fin dès qu'il a soigné un nombre de points de vie

égal à deux fois le niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 30).

Le sort ne transforme pas les attaques d'énergie destructive ordinaires (comme un feu grégeois) en soins.

Energie négative

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon d'énergie négative

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une décharge d'énergie noire et crépitante jaillit du doigt tendu du mage pour aller frapper la cible choisie. Elle a pour effet d'étouffer l'énergie vitale de la créature affectée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, son adversaire acquiert 1d4 niveaux négatifs.

Si la cible a au moins autant de niveaux d'énergie négative que de DV, elle meurt. Chaque niveau négatif lui inflige un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence, mais aussi au niveau (pour ce qui est de déterminer la durée, la puissance et le DD de ses sorts et/ou pouvoirs spéciaux). De plus, un lanceur de sorts perd un sort préparé (ou emplacement de sort) de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs sont cumulatifs.

Dans le cas où le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (15 heures maximum). Généralement, les niveaux négatifs risquent de faire disparaître un ou plusieurs des niveaux normaux de la victime, mais ceux que génère ce sort ne subsistent pas assez longtemps pour qu'un tel risque soit à craindre.

Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 1d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Enfièvrement du Mal

Nécromancie [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 5

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage dégage une puissante aura qui rend les créatures maléfiques situées dans la zone fiévreuses.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Ennemi subconscient

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Cibles : nombre indéfini de créatures, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *assassin imaginaire*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. Les victimes sont les seules à voir les monstres qui les attaquent, même si le personnage les distingue sous la forme de vagues spectres d'ombre.

Toute créature réussissant son jet de Vigueur subit tout de même 3d6 points de dégâts et se retrouve étourdie pendant 1 round. Dans le même temps, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Enthousiasme

Enchantement (coercition) [mental, son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round ou spécial ; voir description

Quand le personnage joue de son instrument, chante sa chanson, récite son poème épique ou prononce son discours d'encouragement, il confère à ses alliés une confiance en eux supérieure à la normale. Tant que durent les effets de ce sort, le bonus de moral conféré par son aptitude de musique de barde inspiration vaillante augmente de 1.

L'effet dure autant de temps que l'inspiration vaillante. Si le personnage ne commence pas à utiliser l'inspiration vaillante avant le début de son prochain tour, l'effet du sort se termine.

Entrave

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : voir description (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Entrave crée une forme d'emprisonnement magique retenant la créature choisie. La cible n'a droit à un jet de sauvegarde que si son nombre de dés de vie est au moins égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Ce dernier peut se faire aider par un à six assistants. Pour chaque assistant jetant *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du mage augmente de 1. De même, pour chaque assistant jetant *domination*, *domination d'animal* ou *domination universelle*, le niveau de lanceur de sorts

virtuel du personnage augmente du tiers du niveau de l'assistant concerné (à condition que le sort lancé puisse affecter la créature à entraver). Comme les sorts des assistants servent uniquement à augmenter le niveau de lanceur de sorts de celui qui lance *entrave*, ils ne s'accompagnent pas de jet de sauvegarde ni de test de résistance à la magie. C'est le niveau de jeteur de sorts final du mage (après les éventuels rajouts) qui détermine si la cible a droit à un jet de sauvegarde et combien de temps durera le sort.

Quelle que soit la version choisie, le personnage peut à tout moment mettre un terme à l'*entrave* qu'il a créée, et il est possible de spécifier des conditions mettant un terme immédiat au sort. Celles-ci peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite (mais il doit en obtenir la permission). Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature donnée. Sinon, elles doivent prendre en compte des faits ou qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, les DV ou les points de vie ne conviennent pas. Par exemple, une entité *entravée* pourra être relâchée à l'approche d'une créature d'alignement loyal bon, mais pas d'un paladin. Une fois le sort lancé, les éventuelles conditions de libération ne peuvent plus être modifiées. Dans le cas où la créature a droit à un jet de sauvegarde, le fait de spécifier une condition de libération augmente le DD du sort de +2.

Dans les trois premières versions (celles dont la durée est limitée), il est possible de jeter plusieurs fois *entrave* pour rallonger l'incarcération (les durées s'additionnent). Dans ce cas, la victime a droit à un jet de Volonté au terme de la durée du premier sort (même si son nombre de dés de vie, trop faible par rapport au niveau de lanceur de sorts du mage, ne lui autorisait pas de jet de sauvegarde au moment où elle a été affectée par l'enchantement). Si elle le réussit, elle se libère d'un seul coup de toutes les *entraves* qui la retenaient.

Le sort se présente sous six formes différentes. Le mage choisit celle qui lui convient au moment de l'incantation.

Enchaînement. La créature est ligotée par des chaînes qui génèrent un puissant effet d'*aversion* affectant quiconque s'approche (le mage excepté). La durée est égale à 1 an par niveau de lanceur de sorts. La victime ne peut pas quitter l'endroit où elle a été capturée.

Sommeil. La créature est plongée dans un sommeil proche du coma durant 1 an par niveau de lanceur de sorts. Elle ne vieillit pas et n'a besoin, ni de manger, ni de boire. Cette forme d'*entrave* est légèrement plus difficile à lancer que la précédente ; il est donc plus aisé d'y résister. Le DD du sort est réduit de 1 point.

Sommeil enchaîné. Cette option combine les deux précédentes mais dure nettement moins longtemps (1 mois par niveau de lanceur de sorts). Le DD est réduit de 2 points.

Prison. La cible est transportée dans un lieu clos (un labyrinthe, par exemple) dont elle ne peut pas sortir de quelque façon que ce soit. Le sort est permanent. Le DD est réduit de 3 points.

Désincarnation. Le corps de la créature perd toute substance et passe en état gazeux, à l'exception de sa tête. La victime se retrouve enfermée dans un récipient en verre (opaque ou transparent). Consciente du monde qui

l'entoure, elle peut s'exprimer librement, mais est par contre incapable de se battre, de s'enfuir ou de faire appel à ses pouvoirs, quels qu'ils soient. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Incarcération lilliputienne. La victime rapetisse jusqu'à ne plus faire que deux ou trois centimètres et se retrouve emprisonnée dans une pierre précieuse ou un objet similaire. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Dissipation de la magie n'a aucun effet sur une *entrave*, mais une *zone d'antimagie* ou une *disjonction* l'affecte normalement. Une créature extraplanaire entravée ne peut pas être renvoyée dans son plan d'origine via *renvoi*, *bannissement* ou quelque effet similaire.

Composantes : les composantes d'*entrave* varient en fonction de la version choisie, mais elles incluent nécessairement une lecture scandée et continue du parchemin (ou des pages de livre de sorts) sur lequel la formule magique est écrite, des gestes bien précis et des ingrédients ou matériaux appropriés à la forme d'*entrave* choisie. Ces derniers incluent de minuscules chaînettes travaillées dans un métal spécifique (l'argent pour les lycanthropes, etc.), des herbes soporifiques extrêmement rares (pour les *entraves* plongeant la victime dans le sommeil), une cloche du plus pur cristal, etc.

En plus des ingrédients correspondant aux divers types d'*entraves* (qui valent un total de 500 po), le sort requiert plusieurs opales (d'une valeur totale de 500 po par DV de la cible) et une représentation sous forme de statuette ou de dessin sur le vélin le plus fin de l'entité à capturer.

Entrave d'ombre

Illusion (ombre)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 round/ niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Une explosion de rubans d'ombre se produit au point désigné. Les créatures situées dans la zone et qui ratent un jet de Volonté sont hébétées pendant 1 round puis enchevêtrées. Pour se libérer de l'entrave d'ombre, il faut entreprendre une action complexe et réussir un test de Force ou d'Évasion (DD 20).

Composantes matérielles : quelques maillons d'une chaîne en fer.

Epée animée

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 épée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le wu jen fait s'envoler l'épée visée qui combat désormais dans les airs et défend le sujet qu'il aura choisi. L'épée peut avoir été laissée sans surveillance (auquel cas le wu jen choisit la créature pour laquelle elle va combattre, du moins tant qu'elle et le sujet restent à portée) ou être entre les mains d'un allié consentant qui va bénéficier des effets de ce sort.

L'épée combat en exploitant le modificateur d'initiative et le bonus de base à l'attaque du sujet, sans tenir compte des modificateurs à l'attaque ou aux dégâts de celui-ci (ce qui inclut ceux découlant de sa Force). Si le sujet n'est pas formé au maniement de l'épée, l'arme subit un malus de -4 aux jets d'attaque. L'épée reste à 1,50 mètre du sujet et tombe au sol si les points de vie de celui-ci tombent à 0 ou moins. Elle peut effectuer une action d'attaque à outrance si le sujet y a recours.

Le wu jen n'a pas besoin de se concentrer pour contrôler l'épée et le sujet peut combattre avec une autre arme en même temps. Ce sort empêche deux adversaires de prendre le sujet défendu en tenaille (mais rien d'empêche des adversaires supplémentaires de le faire).

Composante matérielle : une petite marionnette pourvue de fils et de baguettes.

Epée de conscience

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : champion de Gwynharwyf 4, mage exalté 4, Pal 4, Prê 4, tueur de Domiel 4

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature maléfique

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La cible, qui doit être d'alignement mauvais, est frappée par un soubresaut de conscience et de remords. Elle subit instantanément un affaiblissement temporaire de Sagesse et de Charisme dépendant de l'intensité du Mal qui l'habite. La créature recouvre ses points de caractéristiques de manière tout à fait habituelle. Ils ne réapparaissent donc pas automatiquement à la fin du sort. Il ne s'agit pas d'un effet de langage.

Conséquences de *Epée de conscience*

Affaiblissement temporaire de Charisme et de Sagesse

| Créature/objet | 1d6 | 1d8 | 2d6 | 2d8 |
|---|-------------|-------|-------|-------|
| Créature mauvaise* (DV) | 10 ou moins | 11–25 | 26–50 | 51+ |
| Élémentaire mauvais ou mort-vivant (DV) | 2 ou moins | 3–8 | 9–20 | 21+ |
| Extérieur mauvais (DV) | 1 ou moins | 2–4 | 5–10 | 11+ |
| Prêtre d'un dieu mauvais** | 1 | 2–4 | 5–10 | 11+ * |

(niveaux de classe)

* A l'exception des élémentaires, morts-vivants et Extérieurs mauvais, auxquels une ligne est consacrée.

** Bien qu'ils ne soient pas prêtres, certains personnages dégagent une aura de puissance équivalente. La description de la classe indique si la ligne est applicable ou non.

Epée de malchance

Evocation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lame d'énergie vert pâle

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée de lumière vert pâle qui attaque l'adversaire qui lui est désigné. L'épée lance une attaque au round ou le sort est lancé, puis une attaque à chaque round suivant. Bien qu'elle effectue des attaques au corps à corps classiques, elle attaque comme un sort, pas comme une arme (et peut donc frapper les créatures intangibles). L'épée de malchance frappe toujours dans la même direction que le lanceur de sorts. Elle ne permet donc pas de prendre un adversaire en tenaille avec le personnage, mais rien ne l'empêche de le faire avec l'un de ses alliés.

L'arme attaque avec un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du personnage et inflige 1d4 points de dégâts par coup. Elle offre une possibilité de critique sur un résultat de 19-20. En outre, chaque fois qu'elle touche une créature, elle lui inflige un malus de -1 à son prochain jet de sauvegarde (-2 en cas de critique). Ce malus est cumulatif (jusqu'à un maximum de -5 par créature) et persiste jusqu'à ce que la créature concernée soit obligée de faire un jet de sauvegarde en réaction à une situation de danger. Le sort *délivrance des malédictions* permet néanmoins de s'en débarrasser.

À chaque round, le personnage peut entreprendre une action simple pour lui assigner une nouvelle cible située à portée. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer la cible qu'il lui a désignée précédemment. Quand le lanceur de sorts assigne une nouvelle cible à l'arme, celle-ci peut attaquer (comme elle l'a pu pendant le round au cours duquel le sort a été lancé). Si l'arme attaque la même cible au cours des rounds suivants, elle peut effectuer des jets d'attaque multiples contre elle au prix d'une attaque à outrance si son bonus de base à l'attaque le lui permet. L'épée de malchance ne peut être attaquée ni subir de dégâts, mais il est possible de la dissiper comme n'importe quel autre sort.

Si une créature attaquée bénéficie d'une résistance à la magie, effectuez un test de niveau de lanceur de sorts la première fois que l'arme la frappe. En cas de réussite, les attaques de l'arme produisent leurs effets contre la créature en question. Sinon, le sort est dissipé. Si l'arme sort de la portée du sort ou disparaît de la vue du personnage, l'épée de malchance revient jusqu'à lui et plane à ses côtés.

Focaliseur : une réplique miniature d'une épée et un jeu de dés truqués.

Epée de Mordenkainen

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 épée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de faire apparaître une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Le personnage peut s'en servir pour frapper toutes les créatures comprises dans les limites de portée, en commençant dès le round où il lance le sort. L'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, plus son bonus d'Int (pour un magicien) ou son bonus de Cha (dans le cas d'un ensorceleur), et auquel on ajoute un bonus d'altération de +3. La nature de l'épée lui permet de toucher les créatures éthérées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts et possède une zone de critique possible de 19-20/x2.

L'épée attaque toujours dans le même sens que le personnage. Elle ne peut jamais prendre un adversaire en tenaille ou permettre à un compagnon du mage de mener une telle manœuvre à bien. Si elle sort des limites de portée indiquées ou du champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de la diriger), elle revient se placer au côté du mage et flotte sur place en attendant de servir à nouveau.

À partir du deuxième round, une action simple suffit pour désigner une nouvelle cible. Sinon, l'épée continue de frapper son adversaire du moment. Les attaques physiques ne lui font rien, mais elle peut être détruite par des sorts tels que *dissipation de la magie* et *désintégration*, ainsi que par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*. Sa CA est égale à 13 (10, bonus de taille de +0 pour un objet de taille M, bonus de parade de +3).

Dans le cas où la cible bénéficie d'une certaine résistance à la magie, on la joue quand l'épée de force la touche la première fois. Si le jet de résistance à la magie est réussi, l'épée disparaît aussitôt sans infliger de dégâts. Sinon, elle affecte normalement la créature tant que dure le sort.

Focaliseur : une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et zinc. Sa fabrication coûte 250 po.

Epée des ténèbres

Nécromancie [Mal]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 7, Wuj 7

Composantes : V, G, M

Effet : lame noire d'énergie négative

Ce sort est identique à *épée de malchance*, si ce n'est qu'une épée noire d'énergie négative apparaît et attaque les adversaires du personnage, en se conformant à ses instructions. L'épée inflige un niveau négatif lorsqu'elle touche une créature vivante et elle a une possibilité de critique sur un résultat de 19-20 (en cas de confirmation,

elle inflige un second niveau négatif). Les niveaux négatifs ont habituellement une chance de se transformer en perte de niveaux, mais ceux-ci ne durent pas assez longtemps pour y parvenir. Cependant, si le sujet gagne autant de niveaux négatifs qu'il a de dés de vie, il meurt.

Si l'épée frappe un mort-vivant, elle lui confère 5 points de vie temporaires tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25 points de vie temporaires) qui durent pendant 1 heure.

Composantes matérielles : un katana, une épée bâtarde ou une épée longue que le lanceur de sorts fracasse contre une pierre pendant l'incantation.

Epée sainte

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme de corps à corps touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou toute autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une *arme sainte* +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais). De plus, elle émet un *cercle magique contre le Mal* (semblable au sort du même nom). Si le *cercle magique* disparaît pour une raison quelconque, l'arme en crée un autre dès le prochain tour de jeu du paladin (il s'agit d'une action libre). Le sort s'interrompt de lui-même 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Il est impossible d'avoir plus d'une *épée sainte* à la fois.

Si ce sort est lancé sur une arme magique, sa puissance prend le pas sur l'enchantement de l'arme, dont le bonus d'altération normal et les éventuels pouvoirs cessent de fonctionner tant que le sort fait effet. *Epée sainte* n'est pas cumulative avec *bénédictio d'arme* ou tout autre sort pouvant modifier l'arme enchantée de quelque façon que ce soit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

Note. Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

Epines empoisonnées

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Des épines noires et luisantes sortent de la peau du lanceur. Elles ne lui infligent pas de dégâts mais

constituent un véritable danger pour tous ceux qui le frappent au corps à corps. Toute créature luttant contre le lanceur ou le frappant à l'aide d'une arme tenue en main ou d'une arme naturelle subit 1d6 points de dégâts perforants auxquels s'ajoute le bonus de Force du personnage. Les armes dotées d'une allonge exceptionnelle, comme la pique, permettent à ceux qui les manient de rester à distance respectable des épines. Le lanceur ne peut exploiter les épines pour attaquer. Elles ne sont donc efficaces que lorsqu'on attaque le personnage.

De plus, une simple égratignure suffit à empoisonner l'assaillant. Toute créature luttant contre le lanceur est exposée au poison à chaque round, au tour de jeu du personnage. La substance inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force sur-le-champ, puis un autre 1 minute après. Dans les deux cas, il faut réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts + modificateur de Sagesse) pour annuler les dégâts.

Composante matérielle : une rose noire séchée.

Equilibre intuitif

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage connaît intuitivement la position et la posture idéales requises pour rester debout même aux points les plus instables. Il gagne un bonus d'intuition de +4 aux tests d'Équilibre. S'il dispose d'un degré de maîtrise suffisant dans la compétence Équilibre, il peut même tenir en équilibre sur une surface impossible en effectuant un test d'Équilibre contre un DD de 20.

Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il peut rester en équilibre sur des surfaces verticales : le modificateur normalement associé aux surfaces en pente ou abruptes ne s'applique plus à lui, bien que les autres modificateurs au DD (comme ceux associés aux surfaces glissantes) continuent à s'appliquer. S'il reste en équilibre sur une surface verticale, le personnage peut monter ou descendre comme s'il l'escaladait. Toutefois, il ne l'escalade pas vraiment, et peut donc effectuer normalement des attaques, conserver son bonus de Dextérité à la classe d'armure, et se conformer aux règles de la compétence Équilibre et non de la compétence Escalade.

S'il a un degré de maîtrise de 10 ou plus dans la compétence Équilibre, le personnage peut rester en équilibre sur des liquides, des surfaces à demi solides comme de la boue ou de la neige, ou des surfaces semblables qui ne pourraient normalement pas supporter son poids. Pour chaque round consécutif passé en équilibre sur une telle surface, le DD du test d'Équilibre augmente de 5. Comme lors de toute utilisation de la compétence Équilibre, le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse à moins d'utiliser l'option de mouvement déplacement accéléré (augmentant ainsi le DD du test

d'Équilibre de 5). Pour plus d'informations concernant la compétence Équilibre, reportez-vous à la page 76 du *Manuel des Joueurs*.

Composante matérielle profane: une mince cheville en bois de 8 cm de long.

Eruption nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante portant un kyste nécrotique et toutes les créatures présentes dans un rayon de 6 m

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Le kyste nécrotique de la cible se met à grossir de manière spectaculaire aux dépens des tissus qui l'entourent. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 15d6), la moitié étant considérés comme des dégâts maléfiques (cf. *boursoufflure nécrotique*). Le malus aux sauvegardes contre les effets de nécromancie s'applique (cf. *kyste nécrotique*).

Si le sujet rate son jet de sauvegarde, le kyste grossit de façon incontrôlable et tue le malheureux. Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres subissent 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 15d6; Réflexes, 1/2 dégâts), la moitié étant considérés comme des dégâts maléfiques. Les créatures situées à portée qui subissent ces dégâts sont également exposées à l'effet du sort *kyste nécrotique*. Au round suivant la mort du sujet, le kyste s'extraît du cadavre et devient un mort-vivant qualifié de kyste rampant (cf page 109 du Libris Mortis).

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du Libris Mortis).

Escalade facilitée

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : une bande verticale de 3 m de large et de 6 m de long/niveau

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage crée des prises pour ses mains et ses pieds à la surface d'une falaise, d'un tronc d'arbre, d'un mur ou d'un autre obstacle vertical. Cet effet transforme la surface en l'équivalent d'un mur en ruines muni de nombreuses prises (DD 10 pour l'escalader).

Esclave monstrueux

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Domination 9

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort est identique à *domination véritable*, si ce n'est que le sujet est à jamais dominé s'il rate son jet de Volonté initial. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de Volonté accompagné d'un malus de -4 pour résister à l'ordre en question. En cas de réussite, l'esclave reste le pion du lanceur malgré sa tentative de rébellion. Dès lors que le sujet a réussi un jet de sauvegarde lui permettant de tenir tête à un ordre précis, tous les jets de sauvegarde à venir visant à résister à cet ordre se font sans malus.

Coût en PX : 500 PX par dé de vie ou niveau du sujet.

Espoir

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme.

Espoir contre et dissipe *désespoir foudroyant*.

Esprit de l'archer

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action immédiate

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage aiguise ses sens et concentre son esprit sur l'utilisation d'un arc. Tant que dure ce sort et qu'il utilise un arc court, un arc court composite, un arc long, un arc long composite, un grand arc* ou un grand arc composite*, il contrôle toutes les cases situées à portée de son allonge de corps à corps (1,50 mètre s'il est de taille P ou M, 3 mètres s'il est de taille G) avec son arc, ce qui lui permet

d'effectuer des attaques d'opportunité en tirant des flèches. De plus, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tire à l'arc et qu'il se trouve dans une case contrôlée par une autre créature.

Composante matérielle : une pointe de flèche en silex.

*Voir le Codex Martial.

Esprit des bois

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un serviteur de la nature

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort invoque un esprit de la nature, vert et translucide, auquel il est possible de confier des missions très simples. Il peut monter un feu de camp, cueillir des herbes, nourrir un compagnon animal, attraper un poisson ou réaliser quelque autre tâche simple n'impliquant ni connaissances ni technologie. Ainsi, il est incapable d'ouvrir un coffre verrouillé, car il ne sait pas comment fonctionne une serrure.

L'esprit ne peut faire qu'une seule chose à la fois, mais il est capable de répéter la même activité si on le lui ordonne. Ainsi, si le personnage lui demande de ramasser des feuilles, il continuera de le faire même si le lanceur prête son attention ailleurs (mais il doit rester dans la portée du sort).

L'esprit a une valeur de Force de 2, aussi peut-il soulever 10 kilos ou en tirer 50. Il peut aussi déclencher des pièges, mais les 10 kilos de pression qu'il est capable d'exercer ne suffisent pas pour activer la plupart des pièges de contact. Sa vitesse de déplacement est égale à 4,50 mètres dans toutes les directions, même vers le haut.

L'esprit des bois est incapable de passer à l'attaque. Il lui est impossible de réaliser le moindre jet d'attaque ou de sauvegarde. On ne peut le tuer, mais il est dissipé s'il subit 6 points de dégâts en raison d'une attaque de zone. Si le personnage tente d'envoyer l'esprit au-delà de la portée du sort (en se basant sur la position en cours du lanceur), son existence prend fin.

Esprit impénétrable

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Protection 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'*esprit impénétrable* est protégé contre tous les sorts, effets et objets magiques détectant,

influençant ou lisant émotions et pensées. Il est immunisé contre les sorts et effets mentaux, ainsi que contre les divinations permettant de recueillir des renseignements à son sujet. *Esprit impénétrable* contre même *souhait*, *miracle* ou *souhait limité*, pour peu que ces sorts soient utilisés de manière à affecter l'esprit du personnage ou à obtenir des informations sur lui. Si le sort de scrutation affecte une zone et non un individu donné (comme c'est le cas pour *œil du mage*), il fonctionne normalement mais ne détecte pas le personnage protégé. Les tentatives de scrutation prenant directement le sujet pour cible échouent purement et simplement.

Etat gazeux

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature tangible et consentante touchée

Durée : 2 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie Dispense de composantes matérielles, Incantation silencieuse et Incantation statique.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).

Composantes matérielles profanes : un morceau de gaze et une volute de fumée.

Etincelle de vie

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Dru 8, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : mort-vivant touché

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage touche le mort-vivant dont la silhouette est alors entourée d'une lueur jaune pâle, ce qui le rend vulnérable à nombre des dangers qui guettent les créatures vivantes. Pendant toute la durée de ce sort, la cible est sujette aux dégâts supplémentaires découlant des coups critiques (et donc aux attaques surnaturelles), aux dégâts non-létaux, aux diminutions permanentes de caractéristique, à l'absorption d'énergie, à la fatigue, à l'épuisement et aux affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (elle n'a cependant pas de valeur de Constitution et ne peut donc pas subir d'affaiblissement dans cette caractéristique), comme si elle était vivante.

La cible perd également son immunité contre les effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur, ainsi que son invulnérabilité au poison, aux effets de sommeil, à la paralysie, à l'étourdissement, aux maladies et aux effets de mort. Cependant, le mort-vivant affecté par ce sort bénéficie d'un bonus aux jets de Vigueur égal à son bonus de Charisme (le cas échéant). Le bonus ne s'applique toutefois pas aux jets de Vigueur découlant d'effets qui affectent également les objets. La cible doit respirer, manger et dormir comme une créature normale (même s'il est peu probable qu'elle rencontre des problèmes de nourriture ou de sommeil en raison de la durée du sort).

Tant qu'elle est sous l'effet du sort, la cible est soignée par les effets d'énergie négative (comme les sorts de blessure) et les effets d'énergie positive (comme les sorts de soins).

Enfin, un mort-vivant visé par ce sort conserve tous ses autres traits.

Etoiles d'Arvandor

Evocation [Bien, force]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 4, Ens/mag 3, Prê 4, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature ou objet par round

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une minuscule étoile scintillante par niveau (jusqu'à un maximum de 10). Ces points lumineux tournent autour de sa tête à la façon de *pierres ioun*. Au prix d'une action libre, il peut en lancer une par round en direction d'une cible située à portée. Au prix d'une action simple, il peut en lancer jusqu'à trois par round en direction d'une ou plusieurs cibles situées à portée. Pour chaque étoile ainsi jetée, le personnage doit effectuer un jet d'attaque de contact à distance.

Une cible non mauvaise subit 1d8 points de dégâts, la moitié de ceux-ci étant des dégâts non-létaux (arrondir à l'entier inférieur). De leur côté, les cibles d'alignement

mauvais subissent 1d8 points de dégâts létaux. Les étoiles relèvent d'un effet de force magique et ignorent donc l'intangibilité.

Etoile de sang

Invocation (création)

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une étoile de sang

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le mage conçoit une créature artificielle connue sous le nom d'étoile de sang qui part de sa main et plane dans les limites de la portée du sort. À chaque round, le personnage peut déplacer l'objet au prix d'une action simple en se concentrant sur la nouvelle position. L'étoile de sang palpite d'une lueur rubis qui éclaire dans un rayon de 6 mètres. L'objet a une solidité de 10 et 20 points de résistance. Toute créature initialement désignée par le mage et située dans un rayon de 3 mètres de l'objet doit réussir un jet de Vigueur dès qu'elle subit des dégâts et quelle que soit l'origine de ceux-ci. En cas d'échec, le sujet subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Chaque fois que la ou les victimes sont blessées, elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde. D'un point de vue descriptif, le sang semble ruisseler de la blessure à l'étoile palpitante.

Composante matérielle : un rubis d'une valeur d'au moins 30 po.

Etreinte du vampire

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le mage fait appel aux puissances de la non-vie pour s'octroyer des pouvoirs semblables à ceux d'un vampire. Il devient alors blême et décharné, acquiert des yeux rouges effrayants et bénéficie des pouvoirs surnaturels suivants :

- Baiser du vampire (attaque de contact au corps à corps)
- Charme-personne
- Énergie négative (attaque de contact au corps à corps)
- État gazeux (sur lui-même uniquement)
- Réduction des dégâts (10/magie)

Lorsque le mage est sous l'influence de l'étreinte du vampire, les sorts de blessure le soignent alors que les sorts de soins le blessent. Pour ce qui est des sorts et effets, le personnage est considéré comme un mort-vivant. Si l'un de ses adversaires réussit une tentative de renvoi (ou d'intimidation) des morts-vivants, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 +modificateur de Charisme du prêtre)

sous peine d'être paniqué (ou de se recroqueviller sur lui-même) pendant 10 rounds. Une tentative de renvoi censée le détruire (ou le contrôler) l'oblige à réussir un jet de Volonté (DD 15+ modificateur de Charisme du prêtre) sous peine d'être étourdi (ou charmé, comme s'il était sous l'effet de *charme-monstre*) pendant 10 rounds.

Tout effet de charme découlant de *l'étreinte du vampire* prend fin en même temps que le sort, mais les autres effets présentent une durée normale.

Composante matérielle : un onyx noir d'une valeur d'au moins 50 po sur lequel est ciselé un visage doté de crocs.

Etreinte naturelle

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Rôd 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage d'adopter la nature et certaines capacités d'un animal particulier. Au moment de lancer le sort, le personnage peut choisir n'importe quel animal dont le total de dés de vie est inférieur ou égal à son niveau de lanceur de sorts. Il conserve sa forme naturelle, mais gagne les sens naturels et extraordinaires de la créature choisie, y compris la perception aveugle, la vision aveugle, la vision dans le noir, la vision nocturne et l'odorat, quand il y a lieu. Il peut aussi choisir de remplacer son modificateur de Perception auditive ou de Détection (ou les deux) par ceux de l'animal choisi.

Par exemple, un druide de niveau 3 qui lance ce sort peut choisir d'adopter la nature du glouton, et gagner sa vision nocturne, son odorat, et ses modificateurs de Perception auditive et de Détection qui sont de +6. Il pourrait choisir l'aigle à la place, et obtenir la vision nocturne, Perception auditive +2 et Détection +14. Si le modificateur de Perception auditive du druide était supérieur à +2, il pourrait conserver le sien et ne garder que le modificateur de Détection de l'aigle.

Eveil

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Cible : animal ou arbre touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien

particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveillé ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Eveil de groupe

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G, F, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 animal ou arbre/3 niveaux, aucun ne pouvant être séparé de plus de 9 m des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le lanceur éveille un ou plusieurs arbres ou animaux (mais qui doivent toutes être de la même espèce), qui acquièrent ainsi un semblant de conscience humaine. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + DV de la cible ayant le plus de DV, ou DV de l'arbre en possédant le plus une fois éveillé, selon le plus élevé). En cas d'échec, aucune cible n'est affectée.

Tout animal ou arbre éveillé est amical envers le personnage. Ce dernier n'entretient avec lui aucune forme d'empathie, mais il remplit les tâches que lui communique le lanceur.

Un arbre éveillé a le profil d'un objet animé (cf. *Manuel des Monstres*), mais ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont égales à 3d6. Les plantes éveillées sont capables de remuer leurs branches, racines, lianes, etc., et leurs sens sont semblables à ceux d'un humain. Un animal éveillé dispose d'une Intelligence de 3d6, d'un bonus de +1d3 points en Charisme et de +2 DV.

Un arbre ou un animal éveillé parle une langue que connaît le lanceur, plus une langue supplémentaire connue par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en PX : 250 PX par créature éveillée.

Eveil de mort-vivant

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 7, Sépulcre 6

Composantes : M, G, V, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : tous les morts-vivants dénués d'intelligence dans un cercle de 7,50 m de rayon + 1,50 m/2 niveaux

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une conscience aux morts-vivants dénués d'intelligence comme les zombis et les squelettes. Les morts-vivants pourvus d'une valeur d'Intelligence ne sont pas affectés. Les morts-vivants inintelligents présents dans le rayon de l'effet bénéficient désormais d'une Intelligence égale à 4 + 1d6, mais elle ne saurait dépasser celle d'un spécimen moyen de leur race d'origine. Ainsi, un chien squelette aura une Intelligence égale à 2. De son côté, un orque squelette aura droit au jet de dé mais son Intelligence ne pourra pas dépasser 8. Les cibles ne recouvrent pas les compétences et dons qu'elles connaissaient de leur vivant.

En revanche, les sujets recouvrent le maniement des armes et le port des armures qu'ils connaissaient jadis, du moins s'il s'agissait de combattants (à la discrétion du MD). Ils pourront donc revêtir une armure et ramasser des armes tout en obéissant aux ordres du lanceur de sorts. Un guerrier zombi peut porter n'importe quelle armure et manier toute armure courante ou de guerre, alors qu'un cheval de guerre zombi peut simplement porter une barde. Enfin, les sujets recouvrent les pouvoirs extraordinaires qu'ils avaient de leur vivant, comme un venin ou l'odorat. Les morts-vivants éveillés bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets de Volonté contre le sort *contrôle des morts-vivants*. Ils jouissent également d'une résistance au renvoi des morts-vivants (+2) ou conservent leur résistance habituelle si elle est plus élevée.

Composante matérielle : une phalange humanoïde.

Coût en PX : 200 PX.

Exaltation

Enchantement [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 2, émissaire de Barachiel 2, Ens/Mag 3, Prê 2, Joie 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 24 m

Cibles : alliés situés dans une émanation de 24 m autour du personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les alliés du personnage sont exaltés, emplis de joie et d'énergie. Les cibles bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Dextérité, et leur vitesse de déplacement augmente de 1,50 mètre.

Exaltation n'annule pas la fatigue mais la plupart des malus qu'impose celle-ci.

Exécution

Nécromancie [mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mort 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le prêtre a le pouvoir de tuer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps, puis la cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).

Exigence

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *communication à distance*, si ce n'est qu'il s'accompagne d'une *suggestion* (voir le sort du même nom) que le sujet fait de son mieux pour accomplir. Un jet de Volonté réussi de la part de la cible annule la *suggestion*, mais pas le contact proprement dit. L'*exigence* est comprise même si l'Intelligence du sujet est extrêmement limitée (Int 1). Si elle est impossible à réaliser compte tenu de la situation, le sujet saisit bien ce qu'on lui demande mais la *suggestion* échoue automatiquement.

Le message transmis doit faire un maximum de 30 mots, *suggestion* y compris. La créature peut transmettre une courte réponse, à condition de le faire sans attendre.

Composantes matérielles : un petit bout de fil de cuivre et un cheveu (ou morceau d'ongle, goutte de sang, lambeau de chair, etc.) du sujet.

Exploration des pensées

Divination [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 6, Pensée 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature vivante

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Tout le savoir, tous les souvenirs du sujet deviennent accessibles au lanceur de sorts, des images enfouies au plus profond de sa mémoire jusqu'aux connaissances les plus fraîchement acquises. Le personnage peut poser une question par round et la réponse sera formulée du mieux possible dans la limite des connaissances du sujet. Il est

possible d'explorer les pensées d'un sujet endormi, auquel cas ce dernier a droit à un jet de Volonté (DD égal à celui du sort) pour tenter de se réveiller après chaque question. Les sujets qui refusent d'être la cible de ce sort peuvent essayer de sortir de sa zone d'effet, à moins qu'ils ne soient retenus contre leur gré. Les questions sont posées par télépathie, et les réponses sont directement transmises au jeteur de sorts. Il n'est pas nécessaire que le lanceur et la cible parlent le même langage, mais des créatures peu intelligentes ne pourront peut-être pas répondre autrement que par la transmission mentale d'images appropriées aux questions posées.

Explosion de feu

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2, mage de bataille 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,50 m

Effet : rayonnement de feu de 1,50 m

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le sort crée une formidable explosion émanant du personnage et blessant toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre. À l'exception du personnage et de tous ceux qui partagent son espace occupé, les créatures et objets présents dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8).

Composante matérielle : un peu de soufre.

Explosion de feu suprême

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Effet : rayonnement de feu de 3 m

Ce sort est identique à explosion de feu, si ce n'est qu'il affecte les créatures situées dans un rayon de 3 mètres et inflige jusqu'à 15d8 points de dégâts à chacune.

Explosion de flammes

Invocation (création) [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Des flammes remplissent la zone, infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) aux créatures situées dans la zone qui ratent leur jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une mèche de lampe imbibée d'huile.

Explosion de force

Evocation [force]

Source : Codex divin

Niveau : Forces 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

La cible du sort est victime d'une explosion de force. Cette attaque de contact à distance inflige 1d6 points de dégâts tous les 2 niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6). En cas de succès, la cible doit également effectuer un jet de Vigueur sous peine d'être renversée (les modificateurs de taille et de stabilité s'appliquent au jet de sauvegarde, comme dans le cas d'une action de bousculade).

Explosion de lumière

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Explosion de lumière faire apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.

Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.

Explosion de lumière dissipe les sorts d'obscurité du 8^e niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

Explosion d'émeraude

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le mage imprègne une émeraude d'énergie magique et la jette en direction de ses ennemis. La pierre explose au moment de l'impact, libérant alors une lueur verte scintillante. Les créatures neutres situées dans la rayonnement sont hébétées pendant 1 round. De leur côté, les créatures d'alignement mauvais sont étourdies pendant 1d4 rounds. Enfin, les créatures bonnes ne sont pas affectées.

Composante matérielle : émeraude d'une valeur de 1 000 po au moins.

Explosion de piquants

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Des piquants acérés jaillissent de la peau du personnage et partent dans toutes les directions. Les créatures situées au sein de l'émanation du sort sont touchées par un nombre de piquants dépendant de leur taille :

| Taille de la créature | Nombre de piquants |
|--------------------------------|--------------------|
| Très petite (TP) ou inférieure | 1 |
| Petite (P) | 1d4 |
| Moyenne (M) | 2d6 |
| Grande (G) | 3d6 |
| Très grande(TG) ou supérieure | 4d6 |

Réduisez le nombre de piquants de moitié pour les victimes qui réussissent leur jet de sauvegarde. Dans ce cas de figure, une créature de taille TP ou inférieure n'est pas touchée.

Chaque piquant inflige 1d6 points de dégâts perforants et se fiche dans la chair de toute créature vivante touchée. Chaque piquant ainsi enfoncé dans le corps du sujet inflige à ce dernier un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests. Chacun peut être retiré en toute sécurité au prix d'une action simple et d'un test de Premiers secours (DD 20). En cas d'échec, l'extraction inflige 1d6 points de dégâts.

Composante matérielle : un piquant de porc-épic.

Explosion élémentaire

Evocation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (tous)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7.50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le wu jen désigne une cible composé de l'un des cinq éléments (bois, feu, eau, métal ou terre). La cible libère alors l'énergie magique qu'elle contient dans une explosion soudaine, comme suit :

Bois, métal ou terre. La cible projette des éclats pointus et coupants. Les créatures présentes dans la zone d'effet de l'explosion subissent 1d8 points de dégâts (Réflexes, 1/2 dégâts).

Feu. La cible projette des étincelles incandescentes qui infligent 1d8 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).

Eau. La cible projette une vague puissante qui renverse les créatures présentes dans la zone d'effet du sort (Réflexes, annule). Les créatures concernées bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde par catégorie de taille supérieure à M et d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Les créatures pourvues d'une grande stabilité au sol ou de quatre pattes bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4.

Le sort n'affecte pas de façon sensible la structure de l'objet qui sert de cible.

Explosion rayonnante d'Ayailla

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 2

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cécité) et Réflexes, 1/2 (éclats)

Résistance à la magie : oui

Des éclats de lumière céleste jaillissent de la main du personnage, aveuglant toutes les créatures maléfiques situées sur leur chemin pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi permet d'annuler la cécité, mais les éclats lumineux transpercent également la chair des créatures d'alignement mauvais, leur infligeant 1d6 points de dégâts d'origine divine tous les deux niveaux de lanceur de sorts (5d6 maximum). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Expression de contentement

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 8, Plaisir 8

Composantes : V G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : étendue de 3 m de rayon/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort a un effet apaisant sur les créatures situées dans la zone d'effet. Celles qui sont hostiles ou inamicales deviennent indifférentes, celles qui sont indifférentes deviennent amicales, et celles qui sont amicales se montrent serviables.

Ce sort contre *sauvagerie collective* (décrit dans *Les Chapitres Interdits*). Il calme également les créatures magiquement enrégées ou obligées de passer à l'attaque.

Par contre, il ne permet pas d'apaiser les créatures convoquées ou de modifier leur humeur.

Composante matérielle : plume de lammasu.

Extasie empyréale

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 6, Plaisir 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 9 m

Cibles : 1 créature/niveau

A l'instar d'*annulation de douleur*, *extasie empyréale* annule les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, il n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur (comme les facultés psioniques *rappel d'agonie* et *rappel de douleur*).

Le sort suscite également une forme de plaisir dont voici les effets :

Premièrement, l'*extasie empyréale* immunise les sujets contre les sorts et effets mentaux, mais elle n'annule pas ceux qui sont déjà en place.

Deuxièmement, les attaques au corps à corps et à distance n'infligent que demi-dégâts aux sujets pendant toute la durée du sort.

Enfin, cet état de plaisir explique que les sujets aient du mal à se concentrer sur certaines tâches. Ils subissent donc un malus de -4 aux tests de compétence et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15) quand ils souhaitent lancer un sort.

Extinction des feux

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une *baguette de boules de feu* ou une *épée de feu intense*. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'*extinction des feux*).

Fabrication

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : jusqu'à 0,3 m³/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de convertir une matière première en produit fini. Le personnage peut par exemple fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir de chanvre, des vêtements s'il dispose de laine brute, etc. Il est impossible de créer ou de transformer des êtres vivants ou des objets magiques à l'aide de ce sort. La qualité du produit fini dépend de celle de la matière première utilisée. Si le mage travaille un minerai, il n'affecte que 30 dm³ par niveau, soit dix fois moins qu'avec une autre matière.

Il faut réussir un jet d'Artisanat approprié pour créer des objets exigeant une grande maîtrise (bijou, épée, verre, cristal, etc.).

Le temps d'incantation est de 1 round par tranche de 0,3 m³ de matière à transformer (ou de 30 dm³ dans le cas d'un minerai).

Composante matérielle : la matière première utilisée, qui coûte autant que les matériaux bruts requis pour manufacturer l'objet.

Façonnage de la pierre

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage de la pierre* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figurer. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

Façonnage du bois

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage du bois* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figurer. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Factotums

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : des serviteurs invisibles, sans forme et dénués d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée 2d6 serviteurs invisibles (cf. page 288 du *Manuel des Joueurs*), +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +15).

Composantes matérielles : un petit bâton en forme de croix auquel on attache des bouts de ficelle pleins de nœuds.

Fatigue

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Faux-semblant

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 12 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à *déguisement*, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.

Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

Faveur de la nature

Evocation

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Rôd 2**Composantes :** V, G, ED**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** animal touché**Durée :** 1 minute**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

En faisant appel au pouvoir de la nature, le lanceur de sorts confère au sujet animal un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts qu'il possède, pour un bonus maximum de +5 au niveau 15.

Faveur divine

Evocation

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Pal 1, Prê 1**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** personnelle**Cible :** le jeteur de sorts**Durée :** 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

Feinte intuitive

Divination

Source : Codex aventureux**Niveau :** Ass 1, Ens/Mag 1**Composantes :** V**Temps d'incantation :** 1 action rapide**Portée :** personnelle**Cible :** le lanceur de sorts**Durée :** 1 round

Le personnage peut prévoir temporairement la façon dont son adversaire se meut et réagit.

Il gagne un bonus d'intuition de +10 à son prochain test de Bluff (s'il est effectué avant le début de son prochain tour) destiné à faire une feinte durant le combat (voir Bluff, page 69 du *Manuel des Joueurs*).

Ferromagnétisme

Transmutation

Source : Codex profane**Niveau :** Wuj 3 (métal)**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** rayon**Durée :** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde :** voir description**Résistance à la magie :** non

Un rayon magnétique étincelant part de la main du wu jen et attire à lui les objets en fer et en acier situés à portée. Une fois par round, au prix d'une attaque de contact à distance, le rayon peut attirer un objet à lui avec une valeur de Force effective de 30 (ce qui est susceptible d'attirer un objet de 4 tonnes). Les objets non portés ou laissés sans surveillance volent directement jusqu'à sa main (ou jusqu'au bord de son espace occupé s'ils sont trop grands pour être tenus). Par contre, si le wu jen souhaite affecter un objet tenu par une créature (une arme, par exemple), il doit effectuer une tentative de désarmement (cf page 156 du *Manuel des Joueurs*). Le personnage exploite le bonus de Force du rayon (+10) à la place du sien et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, même s'il use de *ferromagnétisme* contre une créature située dans une case adjacente à la sienne. Cependant, l'incantation provoque bel et bien des attaques d'opportunité. Si le wu jen réussit sa tentative de désarmement, l'arme quitte la main de son adversaire et finit sa course dans la sienne. Si le personnage vise un objet porté mais non tenu, comme une arme passée à la ceinture d'un adversaire, ce dernier a droit à un jet de Réflexes pour s'y accrocher, mais il doit avoir une main libre et est donc susceptible de lâcher ce qu'il tient. En cas d'échec, l'objet termine dans la main du wu jen. Autrement, celui-ci n'a plus qu'à se rabattre sur la tentative de désarmement.

Si l'objet visé est attaché, le personnage a droit à un test de Force (exploitant le bonus de +10 du rayon) pour briser ce qui le retient.

Composante matérielle : un morceau de magnétite.

Festin des héros

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bard 6, Prê 6**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 10 minutes**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** festin nourrissant 1 créature/niveau**Durée :** 1 heure + 12 heures (voir description)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écoulements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur.

Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

Feu du phénix

Nécromancie [Bien, feu]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, F, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : étendue de 4,50 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le personnage s'immole dans un nuage de flammes de 6 mètres de haut sur 9 mètres de diamètre et meurt sur-le-champ (pas de jet de sauvegarde et la résistance à la magie ne s'applique pas). Toutes les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet subissent 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 40d6). Les personnages neutres voient ces dégâts réduits de moitié (ou de 75 % s'ils réussissent un jet de Réflexes), alors que les personnages bons ne sont pas affectés. La moitié de ces dégâts relèvent du feu, le reste provenant directement d'une source divine et ne pouvant donc pas être réduit par une résistance aux feux, comme *protection contre les énergies destructives (feu)*, *bouclier de feu (bouclier froid)* et autres sorts similaires.

Après 10 minutes, le personnage renaît de ses cendres comme si on lui avait lancé une *résurrection*.

Focaliseur : une plume de la queue d'un phénix (valeur de 40 po).

Sacrifice : le personnage meurt et perd donc un niveau en revenant à la vie.

Feu intérieur

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 9 (feu)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 DV de créatures/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort donne naissance à une chaleur infernale dans les organes internes des cibles, au point qu'elles s'enflamment de l'intérieur et meurent sur-le-champ si elles ratent un jet de Vigueur. En cas de succès, elles échappent à la mort mais subissent 6d6 points de dégâts de feu. +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Fora liseur : un brasero de fer rempli de braises incandescentes.

Feuille morte

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action libre

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

Durée : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la *feuille morte* donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où *feuille morte* cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter *feuille morte* interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.

Feuille morte ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

Feu noir

Nécromancie [Mal]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule et Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Un rayon d'énergie nécromantique noirâtre jaillit de la main du personnage. Si ce dernier réussit une attaque de contact à distance contre une cible vivante, celle-ci est engloutie dans un brasier noir et glacé alimenté par son

énergie vitale. La cible doit réussir un jet de Vigueur par round sous peine d'être nauséuse et de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. En cas de réussite, elle ne subit pas d'affaiblissement pour le round et est simplement fiévreuse. De plus, le feu noir est susceptible de se propager. Les créatures vivantes adjacentes à la cible doivent donc réussir un jet de Vigueur ou être englouties à leur tour.

Si le sort réduit la Constitution d'une créature à 0, celle-ci tombe en cendres. On ne peut alors la rappeler à la vie que par *résurrection suprême* ou *souhait*, mais l'auteur de l'effet doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 30). Si une cible réussit son jet de Vigueur lors de trois rounds consécutifs, le *feu noir* s'éteint de lui-même. Aucun procédé ordinaire ne peut venir à bout des flammes noirâtres (qu'il s'agisse de les immerger ou de les étouffer). Par contre, un effet magique (*zone d'antimagie*, *dissipation de la magie* réussie, *délivrance des malédictions* ou *annulation d'enchantement*) permet de les moucher. Enfin, une créature jouissant d'une protection contre la mort est immunisée contre ce sort.

Composante matérielle : une pincée de poussière de vampire détruit par la lumière du soleil.

Feux purificateurs

Evocation [feu]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Purification 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif; voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif ; voir description)

La créature que touche le personnage prend feu mais ne subit pas de dégâts. En revanche, elle est désormais capable de blesser ses ennemis à l'aide de ces flammes.

S'il réussit une attaque au corps à corps, le sujet inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Si le défenseur dispose d'une résistance à la magie, celle-ci est applicable.

Les créatures qui entrent en contact avec le sujet sont soumis aux mêmes dégâts, sauf si elles attaquent à l'aide d'une arme pourvue d'une allonge exceptionnelle, comme une pique. Les victimes des *feux purificateurs* doivent réussir un jet de Réflexes sous peine de prendre feu. En cas d'échec, elles brûlent pendant 1d4 rounds, subissant alors 1d6 points de dégâts de feu par round, sauf si elles réussissent un jet de Réflexes (DD égal à celui du sort ; un jet de sauvegarde par round) ou se jettent dans l'eau (cf. *Prendre feu*, page 302 du *Guide du Maître*). Le sujet quant à lui subit des dégâts réduits de moitié face aux attaques de feu. Si une telle attaque lui permet déjà de réduire les dégâts de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit aucun dégât si son jet de sauvegarde est couronné de succès.

Fin nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, F, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante portant un kyste nécrotique

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Le kyste nécrotique de la cible grossit physiquement et spirituellement aux dépens de son corps et de son esprit. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 25d6), la moitié étant considérés comme des dégâts maléfiques (cf. *boursoufflure nécrotique*). Le malus aux sauvegardes contre les effets de nécromancie s'applique (cf. *kyste nécrotique*).

Si la cible rate son jet de sauvegarde, la croissance du kyste devient incontrôlable. Le sujet est tué et son âme « digérée ». *Rappel à la vie*, *résurrection*, *résurrection suprême*, *souhait* et *miracle* ne sont alors plus d'aucun secours. L'âme du défunt a disparu à jamais. Au round suivant sa mort, le kyste s'extraît du cadavre et devient un mort-vivant qualifié de kyste rampant (cf. page 109 du *Libris Mortis*).

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du *Libris Mortis*).

Coût en PX: 1 000 PX.

Flacon de fumée

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4, Rôd 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Effet : une créature de fumée ressemblant à un cheval

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage exploite la source d'un feu pour créer un panache de fumée qu'il recueille dans une bouteille spéciale. Si cette dernière est ouverte avant la fin du sort, la fumée qui en sort forme une créature constituée de volutes de fumée et rappelant un cheval. Elle ne produit aucun bruit et tout ce qui la touche se contente de la traverser.

Pour monter ce cheval de fumée, le cavalier doit réussir un test d'Equitation (DD 10) tout en tenant la bouteille en main. Toute créature qui tente de monter sans le flacon passe tout simplement au travers du cheval. Si le cavalier lâche la bouteille alors qu'il monte le cheval, il passe au travers de la silhouette de fumée ; pour remonter en selle, il lui faut alors tenir de nouveau le flacon, qui lui-même doit être intact. Si la bouteille est cassée, le sort prend fin sur-le-champ et le cavalier (s'il est toujours en selle) tombe au sol.

Le cheval de fumée affiche une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un

maximum de 72 mètres). Sur ordre du cavalier, le cheval peut laisser dans son sillage un panache de fumée de 1,50 mètre de large et de 6 mètres de haut. Tout vent magique ou au moins violent (50 km/h) dissipe le cheval (et la fumée produite) sur-le-champ. Autrement, le nuage de fumée perdure pendant 10 minutes, en commençant au round où il a été émis. Le fait de lancer ou d'arrêter le nuage de fumée constitue une action libre. La monture et le panache de fumée produisent un camouflage (20 % de chances de rater) aux créatures qui se trouvent derrière eux.

La monture est immunisée contre tous les dégâts et autres attaques, car les objets et sorts matériels la traversent tout simplement. Cependant, elle est incapable d'attaquer.

Le cavalier peut renvoyer le cheval de fumée dans la bouteille, et donc interrompre l'effet du sort, en débouchant cette dernière (action de mouvement) puis en la rebouchant (autre action de mouvement) lors d'un round suivant, une fois la monture enfermée. Si la bouteille est rouverte par la suite, le sort est réactivé et reprend là où sa durée s'était arrêtée. Toutefois, quelle que soit la durée restante, le sort cesse de fonctionner 24 heures après avoir été lancé. S'il est dissipé alors que le flacon est débouché, le sort prend fin.

Focaliseur : une bouteille bouchée et ouvragée d'une valeur minimum de 50 po.

Flammes de la foi

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : l'arme non magique touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur peut transformer temporairement une arme normale ou de maître en arme magique enflammée. Pendant la durée du sort, on la considère comme une *arme +1 de feu intense* infligeant +1d6 points de dégâts de feu. Si un coup critique se produit, l'arme inflige +1d10 points de dégâts de feu. Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de x3, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points, et à 3d10 points avec un multiplicateur de x4. Ce sort n'est cumulable ni avec un bonus d'altération, ni avec les propriétés spéciales *de feu* ou *de feu intense*.

Composante matérielle : un morceau de phosphore avec lequel on touche l'arme ciblée.

Flamme éternelle

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Effet : flamme illusoire magique

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

Flammes

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Feu 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flammes dans la paume du personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage.

Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact.

Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Fléau

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Pestilence 7

Composantes : V, G, F, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m +12 m/niveau)

Cible : une créature vivante/niveau, aucune ne devant se situer à plus de 15 m d'une autre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort vicieux frappe d'une maladie grave toutes les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures affectées sont immédiatement contaminées par un mal écœurant qui se répand sur toute la surface du corps. Les furoncles noirâtres, les pustules magenta, les lésions violettes, les abcès purulents et autres kystes malins sont la source d'une douleur atroce et hautement débilitante.

La maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force et de Dextérité par jour, à moins que le sujet ne réussisse un jet de Vigueur pour la journée en cours. Comme dans le cas de la putréfaction transmise par les momies, ces jets de sauvegarde quotidiens, même s'ils sont réussis, ne permettent pas la guérison de la créature affectée. Les symptômes persistent tant que la créature ne bénéficie pas d'un traitement magique de la maladie (comme *guérison des maladies*, *guérison suprême* ou *restauration*).

Focaliseur : un fouet noir ou une cravache de la même teinte, que le jeteur de sorts claque dans la direction de ses victimes lorsque le sort est lancé.

Fléau des plantes

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces de la nature. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre les créatures de type plante comme si elles n'y étaient pas immunisées. Pour attaquer une plante de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux plantes, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de celles-ci.

Fléau des tombeaux

Divination (Bien)

Source : Codex aventureux

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces de la lumière et de l'énergie positive. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre les morts-vivants comme s'ils n'y étaient pas immunisés. Pour attaquer un mort-vivant de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux morts-vivants, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de ceux-ci.

Fléau d'insectes

Invocation (convocation) [voir texte]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Fléau du golem

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces occultes qui animent les créatures artificielles. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre elles comme si elles n'y étaient pas immunisées. Pour attaquer une créature artificielle de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux créatures artificielles, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de celles-ci.

Flèche acide de Melf

Invocation (création) [acide]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 flèche d'acide

Durée : 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.

Composantes matérielles : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.

Focaliseur : un dard.

Flèche d'os

Nécromancie [mort]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : 1 arme de jet ou 1 projectile touché

Durée : 8 heures ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le mage inscrit des runes extrêmement puissantes sur un projectile ou une arme de jet (habituellement une flèche, un carreau, un dard, une javeline ou une lance), donnant à l'objet la texture d'un os glacé. Si une créature effectue une attaque à distance à l'aide de l'arme enchantée, elle bénéficie d'un bonus d'altération de +4 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, une créature vivante touchée par une flèche d'os doit réussir un jet de Vigueur sous peine de périr instantanément. En cas de réussite, la cible subit tout de même 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, la magie de la flèche d'os s'évanouit et le projectile est détruit.

Composantes matérielles : un minuscule carquois en os et une fiole remplie de sang mélangé à de la poudre de gemme (valeur 50 po) utilisée pour peindre les runes sur le projectile.

Flèches enflammées

Invocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles ou effet : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.

Composantes matérielles : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

Flétrissement végétal

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

Flétrissure

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Eau 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 18 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque l'évaporation instantanée de toute l'eau corporelle des créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet (une sphère de 18 mètres de diamètre), ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). *Flétrissure* est particulièrement redoutable pour les élémentaires de l'Eau et les créatures végétales, qui subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8).

Composante matérielle : un peu d'éponge.

Flou

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).

Détection de l'invisibilité ne contre pas *flou*, mais *vision lucide*, si.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

Flux d'énergie négative

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort est identique à *énergie négative*, si ce n'est que la créature touchée gagne des niveaux négatifs sur une période prolongée.

Une décharge d'énergie noire et crépitante jaillit du doigt tendu du personnage pour aller saper les forces de la créature vivante choisie. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher. En cas de succès, la cible gagne 1 niveau négatif, puis un autre à chaque round qui suit. L'absorption ne peut être enrayée que par un test de Premiers secours (DD 23) ou l'application d'un sort de *guérison suprême*, *restauration* ou *restauration suprême*.

Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 4d4x5 points de vie temporaires qui perdurent jusqu'à 1 heure.

Force de taureau

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

Force de taureau de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *force de taureau*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Force du colosse

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Force 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Au terme de l'incantation, le prêtre voit sa taille doubler. Dans le même temps, son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran. Il bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force, d'un bonus de taille de +4 en Constitution et d'un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Il gagne une réduction des dégâts de (5/Mal) s'il canalise normalement l'énergie positive ou de (5/Bien) s'il canalise habituellement l'énergie négative. Au niveau 12, cette réduction des dégâts passe à (10/Mal) ou (10/Bien), puis à (15/Mal) ou (15/Bien) au niveau 15. Le modificateur de taille applicable à la CA et aux attaques dépend de la nouvelle catégorie de taille (si la taille originelle était minuscule, très petite, petite, moyenne ou grande, ce modificateur décroît de 1 point ; autrement, reportez-vous à Modificateurs de taille).

Reportez-vous à la Table : taille des créatures et échelle pour déterminer le nouvel espace occupé et l'allonge du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit proportionnellement. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Les autres propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter une seconde *force du colosse* sur un sujet qui en profite déjà.

Forme d'arbre

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si *détection de la magie* révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à *forme d'arbre*, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Forme d'éladrin

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'un globe intangible de 1,50 mètre de diamètre aux couleurs fantastiques. Il acquiert alors une vitesse de déplacement en vol de 45 mètres (manœuvrabilité parfaite) et peut traverser les murs et autres objets solides. Il peut utiliser ses pouvoirs magiques et facultés psioniques, mais il est incapable de lancer le moindre sort ou de porter des attaques physiques. Le globe est intangible et le personnage n'a plus de valeur de Force. Sous forme intangible, il ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 au moins, les facultés psioniques, les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Il est immunisé contre toutes les formes d'attaque non magiques. Quand il est frappé par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances d'ignorer les dégâts issus d'une source tangible (à l'exception de l'énergie positive, de l'énergie négative, des effets de force et des attaques portées à l'aide d'une arme spectrale).

Forme d'ombre

Illusion (ombre)

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage invoque le pouvoir de l'ombre, et se drape dans un voile de ténèbres qui s'attachent à lui et le dissimulent. Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage gagne un certain nombre d'avantages. Les ombres qui se drapent autour de lui lui confèrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests Déplacement silencieux, de Discrétion et de d'Évasion. Sa forme de ténèbres constitue également un camouflage. Ce camouflage n'est pas annulé par un sort de *détection de l'invisibilité*, mais un sort de *vision lucide* en contre les effets. Se tenir dans la zone d'effet d'un sort de lumière du jour ou dans la lumière naturelle du soleil en plein jour réprime l'effet de camouflage.

De plus, si le personnage dispose d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion, il peut tenter de passer à travers un objet ou une barrière solide dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,50 mètre en réussissant un test d'Évasion (DD 20), mais cela met un terme au sort dès que la tentative est terminée (qu'il s'agisse d'un succès ou d'un échec). Si le personnage dispose d'un degré de maîtrise de 10 ou plus en Évasion, il peut tenter de passer à travers un objet ou une barrière solide dont l'épaisseur ne dépasse pas 3 mètres. S'il dispose d'un degré de maîtrise de 15 ou plus en Évasion, il peut tenter de traverser une barrière de force magique (ou des obstacles magiques similaires).

Composante matérielle: un petit morceau d'étoffe noire issu d'un suaire funéraire.

Forme éthérée

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement. Le plan Éthéré et le plan Matériel se chevauchent, ce qui signifie qu'il peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau dans le plan Matériel.

Une créature sous forme éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) et les abjurations

l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1d6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

Forme fantomatique

Transmutation

Source : Codex profane, Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le mage adopte une forme visible et intangible, semblable à l'apparence d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation. Tant que le sort agit, le personnage n'a plus de corps physique. Le mage ne peut être atteint que par les autres créatures intangibles, les armes magiques et les créatures frappant comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Il est immunisé contre toutes les formes d'attaques non magiques. Même lorsqu'il est touché par un sort ou une arme magique, il y a 50 % de chances pour que les dégâts en provenance d'une source matérielle soient ignorés (à l'exception des effets d'énergie positive, d'énergie négative ou de force, comme *projectile magique* et les attaques effectuées à l'aide d'armes spectrales). Les sorts qui n'infligent pas de dégâts l'affectent normalement, sauf s'ils visent expressément des créatures tangibles (par exemple, *implosion*) ou s'ils produisent un effet tangible n'affectant pas les créatures intangibles (par exemple, *mur de pierre* ou *toile d'araignée*).

En tant que créature intangible, le mage n'a pas de bonus d'armure naturelle, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son bonus de Charisme (au moins +1, même si la valeur de Charisme ne devrait donner lieu à aucun bonus).

Le mage peut, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais il doit rester adjacent à la surface extérieure de ces derniers. Cela signifie qu'il est incapable de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le sien. Il ressent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente, mais ses ennemis bénéficient d'un camouflage total (50% de chances de rater) quand il se trouve dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque normale, il lui faut en sortir. De son côté, il bénéficie d'un abri total. Il ne s'agit plus que d'un abri quand il s'en prend à un adversaire situé hors de

l'objet. Cela signifie que son ennemi petit également le frapper s'il a préparé son action. Notez que le mage est incapable de traverser un effet de force.

Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Les attaques non magiques portées par le mage n'affectent pas les cibles tangibles. Quand il porte une attaque au corps à corps au moyen d'armes magiques, il a 50 % de chances de rater les cibles tangibles, sauf si ses armes sont pourvues de la propriété spéciale spectrale (pas de chances de rater dans ce cas). Les sorts lancés sous cette forme affectent les cibles tangibles normalement, ce qui inclut les sorts nécessitant un jet d'attaque (comme les rayons et les sorts de contact au corps à corps).

Le mage se déplace et agit aussi aisément dans l'eau qu'à l'air libre. Il ne tombe pas et ne peut donc pas subir de dégâts de chute. Il est incapable de se livrer à des attaques de croc-en-jambe ou de lutte (et est immunisé contre celles-ci). En fait, il est incapable de se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (et ne peut être sujet à de telles actions). Il ne pèse rien et ne déclenche donc pas les pièges actionnés par le poids.

Le mage se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. De plus, il n'a pas de valeur de Force. C'est donc son modificateur de Dextérité qui s'applique à ses attaques au corps à corps (de même qu'à ses attaques à distance). Face à lui, les sens qui ne dépendent pas de la vue, comme l'odorat ou la vision aveugle, sont peu ou pas utiles. Enfin, il est pourvu d'un sens de l'orientation inné et se déplace à sa vitesse maximale, même quand il ne voit rien.

Fosse illusoire

Illusion (chimère)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cube de 3 m de côté/ niveau

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée une fosse illusoire et toutes les créatures qui pénètrent dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté sous peine de croire que le sol se dérobe sous leurs pieds et laisse place à un gouffre sans fond. En cas de succès, les cibles sont prises de vertiges et étourdies pendant 1 round. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde se retrouvent à terre et sont incapables d'entreprendre la moindre action si ce n'est gratter le sol désespérément dans l'espoir de stopper leur chute imaginaire. Si un sujet est attaqué, il est libéré de l'illusion mais également étourdi pendant 1 round. Une fois le sort terminé, les créatures qui pensaient chuter sont étourdies pendant 1 round.

Les créatures volantes qui passent au-dessus d'une fosse illusoire et qui réussissent un jet de Volonté ne sont pas affectées par le sort, mais celles qui le ratent sont étourdies pendant 1 round.

Foudre céleste

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : mage exalté 5, Célestes 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/2 niveaux de lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée un éclair très lumineux qui passe d'une cible à une autre, en évitant soigneusement les autres créatures situées sur son chemin. Chaque cible ainsi touchée subit 3d6 points de dégâts d'électricité céleste. Les créatures habituellement immunisées contre l'électricité subissent la totalité des dégâts. En outre, la *foudre céleste* n'est pas sujette à la *protection contre les énergies destructives (électricité)* et autres sorts similaires.

Fouet d'énergie

Evocation [mental, son]

Source : Codex profane

Niveau : Bard 2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : 1 fouet d'énergie

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un fouet d'énergie magique dont le personnage se sert comme s'il en connaissait le maniement. Le simple fait d'en claquer tient les animaux (mais pas les créatures magiques et la vermine) à distance, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté. Les animaux affectés restent à 9 mètres ou plus du personnage tant que dure le sort, dans la mesure de l'espace disponible. Si le personnage réussit à l'aide du fouet une attaque à distance contre un animal, celui-ci doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être effrayé.

Contre les autres types de créatures, le personnage peut se servir du *fouet d'énergie* comme s'il s'agissait d'un fouet normal.

Composante matérielle : un petit fouet en soie.

Fouille instantanée

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage peut effectuer un test de Fouille durant ce round au prix d'une action libre. Il gagne un bonus d'intuition de +2 au test.

Foulard de décapitation

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 7 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : non

Le wu jen lance un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la dureté du fer et s'enroule autour du cou de la cible. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec celle-ci et réussir une attaque à distance normale. En cas de succès, la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être décapitée.

Si elle réussit son jet de Vigueur, elle subit tout de même 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4) avant de se dégager de l'étreinte du foulard de décapitation. Les créatures artificielles et la quasi-totalité des morts-vivants (à l'exception des vampires) ne sont pas tués par la décapitation. Qu'ils réussissent leur jet de sauvegarde ou non, ils ne subissent que 6d4 points de dégâts. Les aberrations, les vases et les créatures dénuées de tête sont immunisées contre ce sort.

Focaliseur : un foulard en soie.

Foulard d'enchevêtrement

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Le wu jen lance un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la dureté du fer et s'enroule autour du cou de la cible. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec celle-ci et réussir une attaque de contact à distance. Si son attaque touche, la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être enchevêtrée.

Focaliseur : un foulard en soie.

Foulard de fer

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le wu jen jette un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la solidité du fer. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec la cible et réussir une attaque à distance normale. En cas de succès, la cible subit 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Focaliseur : un foulard en soie.

Fou rire de Tasha

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

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

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

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

Fracassement

Evocation [son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet ou cible : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Fracassement génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette Evocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, **fracassement** inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

Composante matérielle profane : un éclat de mica.

Frayeur

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins

Durée : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round. Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

Frayeur contre et dissipe *regain d'assurance*.

Frisson de la tombe

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Sépulcre 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon pâle jaillit du doigt tendu du prêtre. Ce dernier doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible. En cas de succès, cette dernière subit 1d10 points de dégâts de froid. Ces dégâts passent à 2d10 au niveau 4 de lanceur de sorts, à 3d10 au niveau 7 de lanceur de sorts et à 4d10 au niveau 10 de lanceur de sorts.

Froid rampant

Transmutation [froid]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature

Durée : 3 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la sueur du sujet en glace, créant ainsi des cloques sous et sur la peau. Le sort inflige 1d6 points de dégâts de froid cumulatifs par round (1d6 au 1^{er} round, 2d6 au 2^e round et 3d6 au 3^e round). Les victimes n'ont droit qu'à un seul jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié à chaque round.

Focaliseur : un petit verre ou bol en terre d'une valeur minimum de 25 po et rempli de glace, de neige ou d'eau.

Froid rampant suprême

Transmutation [froid]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7

Durée : voir description

Ce sort est le même que *froid rampant*, mais sa durée présente un 4^e round, au cours duquel il inflige 4d6 points de dégâts. Si le lanceur de sorts est de niveau 15 au moins, un 5^e round inflige 5d6 points de dégâts, et s'il est au moins de niveau 20, un 6^e round inflige 6d6 points de dégâts.

Fureur exaltée

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 9

Composantes : V, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : rayonnement de 12 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage profère une syllabe particulièrement redoutable du verbe de la création et son corps est investi de cette même puissance sacrée qui façonna l'univers à sa naissance. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent des dégâts égaux aux points de vie du personnage +50.

Sacrifice : le personnage meurt. Il est possible de le rappeler à la vie ou de le ressusciter normalement.

Fureur vertueuse des fidèles

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 7, Purification 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Cibles : tous les alliés situés dans un rayonnement de 9 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il jette ce sort, les alliés et compagnons du lanceur sont envahis d'une fureur, voire d'une folie divine, qui améliore sensiblement leurs capacités de combat. Tous ceux qui combattent aux côtés du lanceur sont affectés par un sort d'aide, c'est-à-dire qu'ils bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, tout en gagnant 1d8 points de vie temporaires.

Les alliés du personnage qui vénèrent le même dieu que lui sont quant à eux emplis d'une *fureur vertueuse*. Ils bénéficient d'une attaque supplémentaire au corps à corps à chaque round (effectuée avec leur bonus à l'attaque maximal) et d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Ils reçoivent également 1d8 points de vie temporaires additionnels (pour un total de 2d8) et un bonus de moral de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets mentaux.

Lorsque le sort prend fin, les alliés du lanceur qui ont été sujets à la totalité des effets de la *fureur vertueuse* sont fatigués (-2 en Force et en Dextérité, incapacité de courir ou de charger) pendant 10 minutes.

Furie vaillante

Transmutation

Source : Codex martial

Niveau : Courage 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère à la cible un bonus de moral de +4 à la Force et à la Constitution et un bonus de moral de +2 sur les jets de Volonté. De plus, lorsqu'elle effectue une action d'attaque à outrance, la cible peut porter une attaque supplémentaire avec une des armes qu'elle porte. Le jet d'attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal. (Cet effet n'est pas cumulable avec des effets similaires, comme celui du sort *rapidité*. Il ne permet pas d'autre action qu'une attaque.)

Fusion dans la pierre

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être

vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts).

Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le tuant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passer-muraille* l'expulse sans le blesser.

Gardien sacré

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 5, Prê 5

Composantes : V, G, céleste

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet ou créature consentante touché

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les célestes usent de *gardien sacré* pour surveiller l'état et l'emplacement d'un objet ou d'une créature qu'on leur a confié. Semblable à *rapport*, ce sort permet au personnage de connaître la position et l'état du sujet (en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, mort, etc.) ou de l'objet (intact, abîmé ou détruit). Une fois le sort lancé, la distance ne constitue plus un obstacle entre le sujet et le personnage. Du reste, le sort continue de fonctionner si tous deux se retrouvent dans différents plans d'existence.

Si le lanceur de sorts souhaite se téléporter près du sujet, il peut le faire même s'il ne connaît pas l'endroit où il va apparaître (encore faut-il qu'il dispose d'une telle magie). S'il lance *scrutation* ou *scrutation suprême* sur le sujet, ce dernier ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde. Le sort réussit donc automatiquement, sauf si le sujet jouit d'une protection (sort ou lieu enrayant la magie de scrutation).

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui ne sont pas consentantes. Si la cible est un objet porté, son propriétaire doit être consentant pour que le sort fonctionne.

Gemmes protectrices

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 gemme/3 niveaux de lanceur de sorts

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre lance le sort sur une ou plusieurs pierres précieuses, leur insufflant une énergie curative. Les gemmes sautent alors de sa main, volent en direction de la cible et se mettent à lui tourner autour de la tête à la manière de *pierres ioun*.

Chaque *gemme protectrice* abrite 10 pv. En entreprenant une action libre, le sujet accède à l'énergie de guérison qui est libérée sous la forme d'un arc pourpre de puissance divine, qui le frappe alors pour lui restituer 10 points de vie. Le sujet peut décider de n'absorber qu'une partie de la puissance curative de la pierre. Si l'ensemble de son potentiel est exploité, elle se transforme instantanément en poussière. Une fois le sort parvenu à expiration, les *gemmes protectrices* qui n'ont pas été utilisées perdent leur pouvoir et tombent au sol. Il est alors possible de les réutiliser dans le cadre d'un autre sort du même type.

Une même créature ne saurait bénéficier de plus de cinq *gemmes protectrices* à la fois. Chacune a une CA de 24, une solidité de 10 et 10 pr. Si elle est détruite, elle emporte avec elle ses pouvoirs.

Composante matérielle : une pierre précieuse d'une valeur de 500 po pour chaque *gemme protectrice* créée.

Germes de feu

Invocation (création) [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Feu 6, Soleil 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.

Glands explosifs. Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface

dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du joueur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamment automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple aspersion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Baies de houx explosives. La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamment aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.

Composantes matérielles : les glands ou baies de houx à enchanter.

Geste de la goule

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Faim 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Un rayon verdoyant jaillit du doigt tendu du personnage. Ce dernier doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa victime. La cible a alors droit à un jet de Vigueur pour ne pas être paralysée jusqu'à la fin du sort.

En cas de réussite, elle est simplement fiévreuse. Le sort neutralisation du poison annule cependant cet effet.

Composante matérielle : un bout de tissu arraché aux vêtements d'une goule ou une pincée de terre ramassée dans la tanière d'une goule.

Glissement de terrain

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Glissement de terrain fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).

Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.

Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.

Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

Composantes matérielles : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

Globe d'invulnérabilité partielle

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation sphérique de 3 m de rayon centrée sur le joueur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une sphère immobile et luisante autour du mage. Elle arrête automatiquement tous les sorts et effets magiques du 1^{er}, 2^e et 3^e niveaux. Si ceux-ci sont lancés en dehors du globe, leur zone d'effet s'interrompt dès qu'elle entre en contact avec ce dernier. Ils n'affectent donc pas les individus qui se trouvent à l'intérieur de la bulle. Le *globe d'invulnérabilité partielle* est tout aussi efficace contre les pouvoirs magiques et les effets des objets magiques. Par contre, quiconque se tient à l'intérieur de la sphère peut librement lancer ses sorts vers l'extérieur. Le globe ne stoppe pas les sorts du 4^e niveau (ou plus). Il peut être détruit par *dissipation de la magie*, mais seulement si elle le prend directement pour cible (pas si on l'utilise comme sort de zone). N'importe qui peut pénétrer dans le globe (ou en sortir) sans la moindre difficulté.

Notez que les sorts fonctionnent normalement tant qu'ils n'entrent pas en contact avec la bulle de protection et que, même si cela se produit, leur effet est juste réprimé par le globe, pas dissipé. Prenons par exemple un mage jetant *image miroir* en dehors de la sphère. S'il pénètre dans cette dernière, les images disparaissent, mais elles réapparaissent aussitôt s'il en ressort. De même, un personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* y verra normalement, même si *lumière* ne fonctionne pas à l'intérieur du *globe d'invulnérabilité partielle* (les environs étant éclairés normalement).

Lorsque la description d'un sort indique plusieurs niveaux différents, référez-vous systématiquement à la classe du personnage qui le lance, et pas aux autres.

Composante matérielle : une perle en verre ou en cristal, qui vole en éclats au terme de la durée du sort.

Globe d'invulnérabilité renforcée

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Ce sort est semblable à *globe d'invulnérabilité partielle*, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts et effets magiques du 4^e niveau.

Gloire aveuglante

Invocation (création) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 9, Gloire 9

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 30 m de rayon/niveau centrée sur le personnage

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie : non

Une vive lueur jaillit du personnage, illuminant ainsi la zone d'effet. La lumière est semblable à celle créée par le sort *lumière du jour*, mais les ténèbres magiques ne sauraient la contrer ou la dissiper. En outre, toutes les créatures maléfiques situées au sein de la zone sont aveuglées.

Le sort *gloire aveuglante* lancé dans une zone de ténèbres magiques (et vice versa), ce qui inclut *ténèbres ultimes*, est temporairement annulé, de sorte que les conditions de luminosité normales règnent de nouveau dans la zone du chevauchement.

Composante matérielle profane : un sceptre poli en argent massif.

Gloire du martyr

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : champion de Gwynharwyf 4, Pal 4

Composantes : V, G, F, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

A l'instar de *protection d'autrui*, ce sort protège les sujets et crée un lien entre eux et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées aux individus protégés. Ces derniers bénéficient d'un bonus de parade de +1 à la CA et d'un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les sorts et attaques les affectant leur infligent des dégâts réduits de moitié, le lanceur de sorts subissant la moitié restant. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (effets de *charme*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, *désintégration*, etc.) affectent normalement les cibles. Si ces dernières voient leurs points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elles supportent seules cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, les individus protégés encaissent de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne leur sont pas transmises à retardement.

Si le personnage périt alors que le sort est encore actif, il prend fin en une explosion d'énergie positive qui restitue 1d8 points de vie à chaque sujet.

Le sort cesse immédiatement pour les sujets qui s'écartent trop du lanceur de sorts et dépassent les limites de portée. Il continue de fonctionner tant que le personnage et l'un des sujets sont encore en vie.

Focaliseurs : des anneaux en platine (d'une valeur minimale de 50 po chacun) devant être portés par les bénéficiaires et par le lanceur de sorts.

Ce sort fut publié pour la première fois dans *Magie de Faerûn*.

Glyphe de garde

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un *glyphe* peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.

Le prêtre spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le prêtre peut aussi demander au *glyphe* de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la

taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le *glyphe* se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs *glyphes*. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.

Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le *glyphe* peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le *glyphe* et le reste du tracé deviennent quasiment invisibles.

Il est impossible de déclencher les *glyphes* à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. *Double illusoire*, *métamorphose* et *antidétection* peuvent abuser un *glyphe*.

Lecture de la magie permet d'identifier un *glyphe de garde* pour peu que l'on réussisse un test d'Art de la magie (DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du *glyphe* auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).

On peut décider que les *glyphes* autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres *glyphes* en accord avec les règles de recherche magique.

Note. Les pièges magiques tels que les *glyphes de garde* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *glyphe de garde*).

En fonction de la version choisie, le *glyphe* explose ou déclenche un autre sort.

Glyphe explosif. L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.

Glyphe à sort. Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste du 3^e niveau maximum dans le *glyphe*. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le *glyphe*. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

Composantes matérielles : le prêtre trace le *glyphe* à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

Glyphe de garde suprême

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *glyphe de garde*, si ce n'est que son explosion inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts et que le sort associé peut être nettement plus puissant (6^e niveau maximum).

Composante matérielle : la poudre de diamant nécessaire à la préparation de ce *glyphe* doit valoir au moins 400 po.

Glyphe de la goule

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 2, Faim 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Effet : 1 *glyphe* de goule de 30 cm de côté

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage trace un *glyphe* qui paralyse toute créature vivante de taille G ou inférieure qui entre dans la zone protégée, y passe ou l'ouvre. Le *glyphe* est invisible ou ses contours luisent légèrement, au choix du lanceur de sorts. Il est également possible de le tracer sur un objet mobile, mais si celui-ci est déplacé de plus de 1,50 mètre, le *glyphe* disparaît.

Les conditions de déclenchement du *glyphe* de la goule sont draconiennes. Il affecte toute créature (hormis le lanceur de sorts) qui s'en approche dans un rayon de 60 cm. Il affecte les créatures invisibles mais n'est pas déclenché par les voyageurs éthérés. Un seul *glyphe* de la goule peut être tracé sur une surface de 1,50 mètre de côté. Les moyens de détection physiques ou magiques ne sauraient affecter ou passer un tel *glyphe*. *Double illusoire* et *antidétection* sont cependant capables de berner un *glyphe* de la goule.

Lecture de la magie permet d'identifier un *glyphe* de la goule au prix d'un test d'Art de la magie (DD 13), du moins si le *glyphe* est repéré avant d'être activé. Un roublard peut user de Fouille pour trouver un tel *glyphe* et de Désamorçage/sabotage pour s'en défaire (DD 27 dans les deux cas).

Quand le *glyphe* est activé, le sujet est paralysé pendant 1d6+2 rounds. De plus, s'il rate son jet de Vigueur, il dégage une odeur de pourriture qui soulève le cœur dans un rayon de 3 mètres. Les créatures présentes dans la zone d'effet doivent alors réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts des armes, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique jusqu'à la fin du sort.

Composante matérielle : le personnage trace le *glyphe* avec de la terre ramassée dans l'antre d'une goule.

Gourdin magique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

Grâce féline

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

Composantes matérielles : quelques poils de chat.

Grâce féline de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

Grains douloureux

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 cube de 3 m de côté/niveau

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée des grains de lumière vacillante qui provoquent une angoisse intense. Les créatures qui se trouvent au sein du nuage ou qui le traversent doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être hébétées pendant 1 round, sachant qu'il leur faut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Si l'on quitte le nuage pour y revenir par la suite, il faut également effectuer un nouveau jet de sauvegarde.

Le lanceur de sorts peut créer un nuage de grande taille ou plusieurs de taille plus modeste, au choix. Par exemple, un mage de niveau 5 peut créer cinq nuages distincts, chacun occupant un cube de 3 mètres de côté, n'importe où à portée. Il peut également regrouper tout ou partie de ces cubes pour former des nuages plus gros ou une barrière. Si les cubes ne sont pas forcément adjacents les uns aux autres, ils sont stationnaires une fois en place.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse.

Graisse

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).

On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).

Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de

sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet *graisé*. Une créature portant une armure ou des vêtements *graisés* bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

Composante matérielle : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

Grand pas

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

Composante matérielle : un peu de boue.

Grand tertre

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Flore 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)

Durée : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grand tertre crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun. Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.

Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

Grêle de pierre

Invocation (création) [terre]

Source : Codex profane

Niveau : mage de bataille 1, Wuj 1 (terre)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (1,50 m de rayon, 12 m de haut)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée une pluie de pierres qui inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) aux créatures et objets situés dans sa zone d'effet.

Composante matérielle : un morceau de jade de 5 po.

Griffes argentées

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au sujet de traiter toutes ses attaques naturelles comme s'il s'agissait d'armes en argent. Il affecte les attaques de coup, de poing et de griffes, de morsure et toutes les armes naturelles que possède la cible. Cependant, le sort ne permet pas d'infliger des dégâts létaux à mains nues.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de *griffes argentées*.

Griffes bestiales

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Griffes bestiales transforme les mains du lanceur qui sont désormais pourvues de longues griffes recourbées et de puissantes articulations. Elles sont assimilées à des armes de corps à corps tranchantes infligeant 1d6 points de dégâts pour un lanceur de taille M ou 1d6 pour un lanceur de taille P (plus les bonus habituels, comme ceux découlant d'une Force élevée). De plus, elles présentent une zone de critique possible de 19-20. Les attaques portées à l'aide de ces griffes ne provoquent pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible. La dextérité manuelle et les facultés de lanceur de sorts du personnage ne sont pas diminuées par la transformation.

Composante matérielle : la serre d'un rapace (un aigle ou un faucon, par exemple).

Guérison de destrier

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** la monture du paladin**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, mais il n'affecte que le destrier du paladin (il s'agit généralement d'un cheval de guerre).

Guérison de la cécité/surdité

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Pal 3, Prê 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé. *Guérison de la cécité/surdité* contre et dissipe *cécité/surdité*.

Guérison des maladies

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Dru 3, Prê 3, Rôd 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

Note. La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

Guérison suprême

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Dru 7, Prê 6, Guérison 6**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Guérison suprême permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la *confusion*, la *débilité*, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébètement, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.

Par contre, *guérison suprême* ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

Contre un mort-vivant, *guérison suprême* agit comme *mise à mal*.

Guérison suprême de groupe

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Prê 9, Guérison 9**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque créature est égal à 250.

Guerrier de terre cuite

Transmutation

Source : Codex profane**Niveau :** Wuj 3 (terre)**Composantes :** V, G, F**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** statuette touchée**Durée :** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Ce sort transforme une statuette décorative et religieuse parfaitement inoffensive en un homme d'armes prêt à affronter les adversaires du wu jen. La statuette se transforme en objet animé de taille M (créature artificielle de taille M, 35 pv, CA 14, solidité 6, VD 12 m, coup +2 corps à corps, 1d6 +1 points de dégâts) qui attaque une cible désignée par le mage au tour de jeu de celui-ci. Il est possible de changer de cible au prix d'une action de mouvement (comme si le personnage dirigeait un sort actif). Si la statuette est toujours intacte lorsque le sort cesse de faire effet, elle peut servir de nouveau. Si le guerrier tombe à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et la statuette doit être remplacée.

Pour plus de détails sur les objets animés, reportez-vous à la page 204 du *Manuel des Monstres*. Cependant, le

guerrier de terre cuite ne dispose d'aucune des formes d'attaques données.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un guerrier de 18 centimètres de haut et d'une valeur de 1 po.

Halo vengeur

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 6, Courroux 6

Composantes : V, G, FD, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature d'alignement bon ; voir description

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : non

Un anneau lumineux de puissance sacrée apparaît au-dessus de la tête d'une créature d'alignement bon et reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que le sujet soit tué (-10 pv). Dans ce dernier cas, le halo émet un arc d'énergie divine qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) à l'assassin du sujet. Ce dernier a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Une fois l'énergie libérée, le halo disparaît et le sort prend fin.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber de l'alcool pendant 1 semaine avant l'incantation du sort.

Hébètement

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde de 4 DV ou moins

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'hébètement. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

Composante matérielle : un peu de laine ou matière similaire.

Hébètement de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à *hébètement*, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'hébètement de monstre.

Héroïsme

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

Héroïsme suprême

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *héroïsme*, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

Homochromie

Illusion (hallucination)

Source : Codex profane

Niveau : Dru2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort modifie la couleur de la cible de façon à ce qu'elle se confonde avec son environnement. La créature visée bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion. Quand elle se déplace dans un environnement qui change graduellement de couleur (de la lisière d'une forêt à un champ de verdure, par exemple), sa couleur change assez rapidement et elle conserve le bénéfice du bonus si elle progresse à la moitié de sa vitesse de déplacement. Quand la couleur de l'environnement change de façon brutale (d'une forêt à un mur de pierre, par exemple), l'adaptation prend 1 round durant lequel le sujet ne bénéficie plus du bonus.

Composante matérielle : la mue d'un petit lézard.

Horde de morts-vivants

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs cadavres situés à portée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort libère une formidable puissance nécromantique capable d'animer une petite armée de morts-vivants. Il transforme les ossements et les cadavres des environs en squelettes et en zombis, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les animer de nouveau.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombis, le personnage ne peut pas en animer plus de 4 DV par niveau de lanceur de sorts à chaque fois qu'il jette *horde de morts-vivants*.

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui ne peut en diriger que jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts, même s'il jette plusieurs fois *horde de morts-vivants* ou *animation des morts*. La limite imposée par ce sort et animation des morts est la même, si bien que les créatures animées par l'un ou par l'autre relèvent du même quota. S'il vient à dépasser cette limite, il domine tous les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit).

Les ossements et cadavres requis se conforment aux mêmes restrictions que pour *animation des morts*. Tous doivent se situer à portée de l'effet au moment où le sort est lancé.

Composantes matérielles : un ou plusieurs saphirs noirs d'une valeur de 100 po.

Horde de rats

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Pestilence 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une nuée de rats sanguinaires sur une étendue de 6 m

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (voir description)

Une nuée de rats sanguinaires attaque vicieusement toutes les créatures comprises dans une étendue de 6 mètres, leur infligeant des dégâts tout en transmettant la fièvre des marais (cf. page 294 du *Guide du Maître*). Si une créature attaquée par la horde ne fait rien d'autre que repousser les rats, elle subit 1d4 points de dégâts à son tour de jeu et a droit à un jet de Vigueur (DD 15 + le bonus d'Intelligence du jeteur de sort) pour éviter de contracter la maladie. Toute autre action (y compris fuir la horde) entreprise par

un individu piégé dans la nuée entraîne les conséquences suivantes : il subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, et le jet de Vigueur pour échapper à la contagion s'effectue avec un malus de -4. Il est impossible de lancer des sorts ou de rester concentré lorsque l'on est pris dans une telle nuée.

Puisque les attaques des rats ne sont pas magiques, l'intangibilité, la réduction des dégâts ou d'autres défenses peuvent protéger un individu contre les dégâts causés par la horde. L'effet de transmission de la maladie est quant à lui magique et se déclenche par simple contact. Toute créature tangible prise dans la nuée et qui n'est pas immunisée contre les maladies peut être victime de la fièvre des marais.

La horde ne peut pas être combattue effectivement avec des armes, mais le feu et les attaques provoquant des dégâts de zone peuvent la forcer à se disperser. Cet événement survient lorsque la nuée a subi par le biais de ce type d'attaques un total de 8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. Un *nuage nauséabond* (ou un effet de zone similaire) disperse une nuée immédiatement.

Au prix d'une action de mouvement, l'invocateur peut diriger le déplacement de la nuée à la vitesse de 12 mètres par round.

Hurlement aliénant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Folie 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : 1d4+1 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le sujet ne peut s'empêcher de hurler, de balbutier des propos incohérents et de s'agiter dans tous les sens à la façon d'un malade mental. Le sort empêche la victime d'entreprendre quoi que ce soit (si ce n'est courir en tout sens en hurlant), lui inflige un malus de -4 à la CA et lui interdit l'utilisation d'un bouclier. De plus, le sujet ne peut pas réussir ses jets de Réflexes, sauf sur un résultat de 20 au jet de dé.

Hymne de Faerinaal

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature maléfique/niveau

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce doux hymne obscurcit l'esprit des créatures maléfiques, si bien qu'elles en oublient de porter des attaques

d'opportunité pendant toute la durée du sort. Pour être affectée, la cible doit être à même d'entendre l'hymne.

Hymne de la discorde

Enchantement (coercition) [Mal, mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage émet un chant impie et cacophonique qui emplit l'esprit des victimes des cris des mourants, du mugissement des damnés et des hurlements des déments. Les créatures affectées subissent un malus de -4 aux jets d'attaque et aux tests de Concentration, un malus de -4 à la Dextérité et une réduction de leur vitesse de 50% (pour un minimum de 1,50 mètre).

Composante matérielle : une pincée de cendres de destrakhan.

Hypnotisme

Illusion (mirage)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Un sort d'hypnotisme confère aux attaques du personnage un rythme ou une trajectoire fascinante qui hypnotise presque son adversaire. À chaque round où il attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, le personnage peut effectuer une attaque de contact supplémentaire avec cette arme, affectée de son bonus normal à l'attaque, en tant qu'action libre. Cette attaque n'inflige pas de dégâts. À la place, quiconque est touché par l'arme doit réussir un jet de Volonté pour éviter d'être hébété pendant 1 round. La résistance à la magie s'applique à cet effet.

Hypnose

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : 2d4 rounds (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.

Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

Hypnose des animaux

Enchantement (coercition) [mental, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadiana lance *hypnose des animaux* sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.

Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Identification

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cibles : 1 objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).

Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.

Composante matérielle profane : une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

Idiotie

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de -1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1.

À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

Illumination

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de lumière

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par *illumination*.

Image accomplie

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Durée : concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

Image imparfaite

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Durée : concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

Image miroir

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle (voir description)

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme

les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

Image permanente

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

Image prédéterminée

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings.

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

Image programmée

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.

C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour

plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

Image silencieuse

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

Focaliseur : un bout de toison de mouton.

Immobilisation d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Faune 2, Rôd 2

Composantes : V, G

Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte un animal.

Immobilisation de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6

Composantes : V, G, M/FD

Cible : 1 créature vivante

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

Composante matérielle profane : une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

Immobilisation de monstre de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de monstre*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Immobilisation de morts-vivants

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme *immobilisation de personne* le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.

Composantes matérielles : une pincée de soufre et de l'ail en poudre.

Immobilisation de personne

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

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

Focaliseur profane : un petit morceau de fer droit.

Immobilisation de personne de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Immunité contre les énergies destructives

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 7, Prê 6, Wuj 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette abjuration confère au sujet et à son équipement une protection totale contre un des cinq types d'énergies destructives (acide, électricité, feu, froid ou son). *Immunité contre les énergies destructives* n'absorbe que les dégâts. Le sujet peut donc être victime d'effets secondaires indésirables, comme la noyade dans un bassin d'acide, l'assourdissement dû à une attaque de son ou l'immobilisation dans la glace.

Note. *Immunité contre les énergies destructives* prend le pas sur *résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives*. Si un personnage est défendu par l'*immunité contre les énergies destructives*, les autres sorts deviennent inutiles et n'absorbent pas de dégâts.

Immunité contre les sorts

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Force 4, Prê 4, Protection 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu protégé par ce sort est immunisé contre les effets d'un sort spécifique tous les quatre niveaux du prêtre. Les sorts en question doivent être du 4^e niveau maximum. Il bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts spécifiés (cette abjuration ne protège donc pas contre les sorts qui n'autorisent pas de jet de résistance à la magie). *Immunité contre les sorts* protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques innés de certaines créatures. Il n'est d'aucune utilité contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires, tels que le souffle d'un dragon ou le regard pétrifiant d'un basilic. Il confère juste une défense contre un sort donné, mais pas contre les effets apparentés. Par exemple, une créature immunisée contre *éclair* sera affectée normalement par *décharge électrique* ou *éclair multiple*.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Immunité contre les sorts suprêmes

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *immunité contre les sorts*, si ce n'est que cette immunité s'applique à un sort du 8^e niveau ou moins.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Implosion

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature tangible/round

Durée : concentration (jusqu'à 4 rounds)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer, il tue une créature différente en provoquant son implosion. Le corps de la victime est comme écrasé par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.)

Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort.

Implosion est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

Imprécaction

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Imprécaction sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécaction contre et dissipe *bénédiction*.

Improvisation

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Le personnage a accès à une « réserve de chance », qui se manifeste par des points de bonus qu'il peut utiliser comme il le désire pour améliorer ses chances de succès concernant diverses tâches. Cette réserve contient 2 points par niveau de lanceur de sorts, qu'il peut utiliser à sa guise pour améliorer ses jets d'attaque, ses tests de compétence et ses tests de caractéristique, bien qu'aucun jet de dé ne puisse bénéficier d'un bonus supérieur à la moitié de son niveau de lanceur de sorts. Il doit déclarer l'utilisation des points de bonus avant de lancer les dés. Les points utilisés sont soustraits de la réserve, et tous les points restants à l'expiration du sort disparaissent. Ces points sont comptabilisés comme des bonus de chance quand il s'agit de cumuler les bonus.

Par exemple, un barde de niveau 14 s'arrête un instant alors qu'il pourchasse un voleur à la tire pour lancer improvisation. À n'importe quel moment durant les 14 prochains rounds, il peut utiliser les points de la réserve pour obtenir un bonus de chance de +7 à un test de Détection, à un test d'Escalade, et à deux de ses attaques.

Composante matérielle : une paire de dés.

Infestation d'asticots

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/2 niveaux

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le lanceur infeste la cible de vers. Chaque round, ceux-ci infligent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le sujet a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts de ce round. Le sort s'achève s'il en réussit ne serait-ce qu'un.

L'infestation peut être réprimée par un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême*.

Composantes matérielles : une poignée de mouches mortes et desséchées.

Injonction

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.

Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Lâche. À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.

Tombe. À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.

Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Halte. Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense.

Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

Injonction suprême

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 5

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*injonction*, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que sa durée est sensiblement prolongée. À partir du deuxième round, les créatures affectées ont droit à un nouveau jet de Volonté dès qu'arrive leur tour de jeu. Si elles le réussissent, elles échappent à l'effet du sort. Toutes les créatures doivent recevoir le même ordre.

Inquisition

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 5

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature dotée d'une Intelligence de 6 ou plus

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts oblige la cible à lui divulguer des renseignements qu'elle est susceptible de cacher. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle doit répondre aux questions du personnage (une question tous les trois niveaux de lanceur de sorts) avec sincérité, sans que cela puisse l'induire en erreur. Elle répond par oui ou par non, ou en fournissant des détails si nécessaire. Ce sort ne permet pas de lui faire dire des choses qu'elle ne sait pas et l'empêche de proférer des mensonges, même si elle le souhaite ardemment.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution.

Inspiration

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 4, Prê 3, Rôd 3, Fées 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Cibles : alliés situés dans une émanation de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage invite ses alliés à se concentrer sur leurs cibles, leur conférant ainsi un bonus d'intuition de +2 aux attaques à distance.

Inspiration divine

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 1

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1d4 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une forme de divination limitée qui permet au bénéficiaire de contourner les défenses d'adversaires maléfiques. La cible bénéficie d'un bonus de sainteté de +3 aux jets d'attaque effectués contre des créatures d'alignement mauvais. Le bonus ne s'applique pas aux attaques portées à des créatures qui ne sont pas de cet alignement.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Interdiction

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 6 rounds

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 18 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort interdit aux créatures dont l'alignement diffère de celui du prêtre de pénétrer dans la zone protégée. Dans le même temps, il bloque l'effet des sorts et effets extraplanaire ou permettant un déplacement instantané (tels que *changement de plan*, *porte dimensionnelle*,

téléportation, ou les passages par le plan Astral ou le plan Éthéré) et tous les sorts de convocation.

En outre, il nuit aux créatures dont l'alignement est différent de celui du prêtre. L'effet du sort dépend alors de l'alignement des intrus par rapport à celui du prêtre (voir ci-dessous). Une créature située dans la zone au moment où le sort est lancé ne subit aucun préjudice, sauf si elle la quitte pour y rentrer par la suite, auquel cas elle est affectée normalement.

Alignement identique : aucun effet. La créature peut entrer librement dans la zone protégée (mais pas en se matérialisant à l'intérieur ou en passant par les plans).

Alignement différent selon un précepte (Loi/Chaos ou Bien/Mal) : l'intrus subit 6d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie fonctionne normalement.

Alignement différent selon deux préceptes (Loi/Chaos et Bien/Mal) : la créature perd 6d6 points de vie. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique normalement.

Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette *dissipation de la magie* présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du prêtre qui a lancé *interdiction*.

Plusieurs *interdictions* ne peuvent se chevaucher. Dans ce cas, la plus récente s'arrête aux limites de la plus ancienne.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et des encens extrêmement rares, d'une valeur minimale de 1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 mètres d'arête. Si le prêtre désire associer un mot de passe à son incantation, il faut ajouter d'autres encens plus onéreux encore (1 000 po supplémentaires, plus 1 000 po par cube de 18 mètres d'arête).

Intuition auditive

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Rôd 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Le personnage gagne la capacité d'identifier et de localiser précisément et instantanément les sons les plus infimes qu'il perçoit. Il gagne un bonus d'intuition de +4 aux tests de Perception auditive.

De plus, s'il dispose d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive, il gagne la perception aveugle avec une portée de 9 mètres. S'il a un degré de maîtrise de 10 ou plus en Perception auditive, il gagne plutôt la vision aveugle avec une portée de 9 mètres.

Un sort ou un effet de *silence* annule la perception aveugle et la vision aveugle conférée par un sort d'intuition auditive.

Intuition divine

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à déchargement (T)

Quand le personnage lance ce sort, il invoque le pouvoir de sa divinité pour guider ses actes. Il ne peut choisir d'en utiliser l'effet qu'une seule fois pendant la durée du sort. Le sort confère alors au personnage un bonus d'intuition égal à 5 + son niveau de lanceur de sorts (bonus maximum de +15) sur un seul test de compétence. Activer cet effet nécessite une action immédiate. Le personnage doit choisir d'utiliser *intuition divine* avant de faire le test qu'il veut modifier. Une fois utilisé, le sort s'achève.

On ne peut pas avoir plus d'un effet d'*intuition divine* actif sur soi à un moment donné.

Intuition du guérisseur

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage puise dans son savoir de guérisseur pour rendre ses sorts de soins plus puissants. Un lanceur de sorts doté d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours peut, en lançant un sort d'invocation (guérison), choisir d'annuler une des conditions suivantes affectant la cible du sort, en plus de ses effets ordinaires : ébloui, hébété ou fatigué. Un lanceur de sorts doté d'un degré de maîtrise de 10 ou plus en Premiers secours peut choisir parmi les conditions suivantes en plus des précédentes : épuisé, fiévreux ou nauséux.

De plus, quand il détermine le nombre de points de vie rendus par ses sorts d'invocation (guérison), le personnage peut substituer son degré de maîtrise en Premiers secours à son niveau de lanceur de sorts. La limite normale de niveau de lanceur de sorts appliquée aux sorts individuels est toujours prise en compte : ainsi, un prêtre de niveau 3 doté d'un degré de maîtrise de 6 en Premiers secours et sous l'effet d'une intuition du guérisseur soigne 1d8+5 points de dégâts avec *soins légers*.

Composante matérielle : une petite feuille de menthe.

Intuition nécrotique

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée: 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/ niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage sent la présence de créatures portant un kyste nécrotique (cf sort du même nom). La somme d'informations révélées dépend du temps passé à portée de la créature déclenchant l'intuition nécrotique :

Premier round : présence ou absence de créatures portant un kyste nécrotique.

Deuxième round : nombre de créatures portant un kyste nécrotique dans la zone d'effet.

Troisième round : localisation de chaque créature portant un kyste nécrotique. Si l'une d'elles est hors de la ligne de mire du personnage, ce dernier découvre la direction dans laquelle elle se trouve mais pas sa position exacte.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf page 27 du Libris Mortis).

Inversion de la gravité

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent "tombent" vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute.

Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

Composantes matérielles profanes : de la magnétite et quelques copeaux de fer.

Invisibilité

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Duperie 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

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

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci 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 *bénédictio*, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

Il est possible d'utiliser *permanence* sur un sort d'*invisibilité* affectant des objets.

Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité de groupe

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : créatures distantes de moins de 54 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons : au-delà de 54 mètres, elle réapparaît. (Dans

le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 54 mètres est franchie).

Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité pour les animaux

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux animaux* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité pour les morts-vivants

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.

Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux morts-vivants* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité rapide

Illusion (hallucination)

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 2, Bard 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme invisibilité (cf. page 250 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

Invisibilité supérieure

Illusion (hallucination)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Cette puissante hallucination est identique à invisibilité, si ce n'est qu'elle masque la vision, l'odorat et l'ouïe, dissimulant le sujet à tous les sens, à l'exception du toucher et du goût. À l'instar d'*invisibilité suprême*, le sort ne prend pas fin si le sujet attaque. Tant qu'il est invisible, il ne dégage pas d'odeur et dégage un silence qui absorbe tous les sons et vibrations dans un rayon de 1,50 mètre. Il est donc impossible de le détecter via perception des vibrations et autres pouvoirs. De même, le sujet ne saurait parler ou lancer des sorts à composantes gestuelles (mais il entend normalement et conserve ses facultés d'odorat).

Invisibilité supérieure immunise le sujet contre *détection de l'invisibilité*, *lueur féérique*, *néigation de l'invisibilité*, *poudre d'apparition*, *poussière scintillante* et le pouvoir de perception aveugle. Par contre, les créatures jouissant de *vision lucide* ou du pouvoir de *vision aveugle* le voient sans problème. Certaines circonstances (comme des traces de pas) permettent également de détecter le sujet.

Invisibilité suprême

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Cible : le jeteur de sort ou la créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

Invocation instantanée de Drawmij

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au mage de faire apparaître dans sa main un objet se trouvant à peu près n'importe où.

Le personnage doit commencer par apposer sa marque sur l'objet en question à l'aide de *signature magique*. Cela fait, il lance *invocation instantanée*, qui inscrit magiquement le nom de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. À partir de ce moment, le mage peut appeler l'objet à lui en prononçant le mot de commande décidé lors de l'incantation et en brisant la pierre précieuse. L'objet apparaît instantanément dans sa main. Lui seul peut utiliser la gemme à cet effet.

Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas, mais le personnage apprend qui le tient et où il est, au moment où le saphir est brisé (cette localisation manque toutefois de précision).

Le mot inscrit sur la pierre précieuse est invisible. Même si quelqu'un parvient à le voir, le mage est le seul à pouvoir le déchiffrer sans lancer *lecture de la magie*.

L'objet peut même être appelé s'il se trouve dans un autre plan, à condition que personne ne s'en soit emparé en l'absence du personnage.

Composante matérielle : un saphir valant au moins 1 000 po.

Joie distillée

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 3, Joie 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 jour

Portée : contact

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage extrait l'essence matérielle de la félicité d'une créature connaissant une grande joie. Cette manifestation physique de joie, connue sous le nom d'ambroisie, est utilisée dans la création d'objets magiques bons (il s'agit alors d'une composante spéciale) ou en qualité de drogue (sans phénomène de dépendance). Les souverains des Sept Paradis, connus collectivement sous le nom d'Hebdome Céleste, se nourrissent exclusivement d'ambroisie.

Le personnage extrait l'ambroisie de la cible et l'enferme dans un petit réceptacle, comme une fiole. Cette substance ne peut être prélevée que sur une créature connaissant un bonheur extrême, la façon dont on y parvient variant d'un individu à un autre. Par exemple, *joie distillée* peut être lancé sur un personnage frappé par un coup de foudre, une dryade rêvassant près de son arbre, un artiste créant le

chef-d'œuvre de sa vie ou un personnage transporté de ravissement.

Les lanceurs de sorts d'alignement bon peuvent utiliser l'ambroisie dans le cadre de la création d'objets magiques. Chaque dose confère l'équivalent de 2 points d'expérience nécessaires à la création. Une dose peut également faire office de composante magique optionnelle (cf. Chapitre 3 des *chapitres sacrés*).

Une créature vivante qui boit une dose d'ambroisie ressent une sensation apaisante qui la débarrasse de ses maux mineurs, agit comme un remède au chagrin et soigne 1 point de dégâts. Ces émotions positives durent pendant 1d4+1 heures.

Focaliseur : fiole ou réceptacle accueillant l'ambroisie.

Joug de miséricorde

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce sort oblige une créature ayant au mieux 4 DV de plus que le personnage à combattre avec miséricorde. Le sujet inflige donc des dégâts non-létaux, évite d'utiliser des sorts ou pouvoirs magiques causant des dégâts et ne porte pas le coup de grâce aux adversaires sans défense.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être abstenu d'avoir infligé des dégâts, via un sort ou quelque autre moyen, à une créature vivante dans les 8 heures ayant précédé l'incantation de ce sort.

Joyeux vacarme

Abjuration

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : concentration, voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage crée des vibrations sonores qui annulent tout effet de *silence* magique dans la zone d'effet. Cette zone se déplace avec le lanceur de sorts tant qu'il continue à se concentrer.

L'effet de *silence* n'est pas dissipé mais reste simplement en suspens : il est toujours en effet hors de la zone d'effet du *joyeux vacarme*. Par conséquent, ce sort est souvent utilisé pour déplacer un groupe hors de portée d'un effet de *silence*.

Jugement dernier

Nécromancie [Bien, mort]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8, Courroux 8

Composantes : V, céleste

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde, humanoïde monstrueux ou géant maléfique/2 niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage énonce les crimes des cibles et en appelle au jugement des puissances célestes. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde meurent sur-le-champ et leur corps est transporté dans le plan inférieur qui leur correspond afin d'y subir des tourments éternels. Celles qui le réussissent n'en subissent pas moins un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Sagesse car la culpabilité les ronge comme jamais.

Ce sort n'affecte que les humanoïdes, les humanoïdes monstrueux et les géants d'alignement mauvais.

Un sort de *résurrection suprême* ou de *miracle* rappelle à la vie une créature tuée par ce sort. De son côté, *résurrection* ne fonctionne que si le corps est ramené des plans inférieurs.

Kyste nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet développe une poche sphérique interne qui renferme des fluides et des tissus nécrotiques. Ce kyste prend la forme d'une légère bosse sur le bras, l'abdomen ou le visage (là où la cible est touchée) ou prend naissance dans les entrailles du corps, là où il n'est pas visible de prime abord, si bien que le sujet n'est pas forcément conscient de sa présence.

Désormais, le sujet est particulièrement sensible aux morts-vivants et à la nécromancie. Quand il est victime d'un effet de Nécromancie, le jet de sauvegarde visant à y résister subit un malus de -2. Quand un mort-vivant le frappe à l'aide de ses armes naturelles (griffes, morsure, etc.), il subit 1d6 points de dégâts supplémentaires.

La victime d'un kyste nécrotique peut cependant choisir de se le faire enlever par un chirurgien. L'opération est sanglante et douloureuse, si bien que le sujet est incapable d'agir pendant 1 heure si le chirurgien réussit un test de Premiers secours (DD 20). En cas d'échec, le sujet meurt. L'opération dure 1 heure et le chirurgien n'a pas le droit de faire 20.

Protection contre le Mal et autres sorts similaires empêchent le kyste nécrotique de se développer.

Cependant, une fois le kyste implanté, *protection contre le Mal* n'est plus d'aucune utilité contre les sorts qui le manipulent, lui ou son porteur.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du Libris Mortis).

Lame de douleur et de terreur

Evocation

Source : Libris mortis

Niveau : assassin 2, chevalier noir 1, Ens/Mag 2, Prê 2, Sépulcre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : colonne de mâchoires grinçantes en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Une colonne de 90 cm de haut de mâchoires grinçantes et désincarnées naît dans la main du jeteur de sorts, hurlant et chantant avec une énergie impie. Le personnage peut alors porter des attaques de contact au corps à corps avec sa *lame de douleur et de terreur*. L'arme inflige 1d6 points de dégâts, +1 tous les 2 niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), mais le modificateur de Force du porteur n'est pas applicable. Une créature subissant des dégâts doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être effrayée.

Lame de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Lame de feu

Invocation (création) [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2, mage de bataille 2, Rôd 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 2 armes que manie le jeteur de sorts

Durée : 1 round

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Les armes au corps à corps du personnage se revêtent de flammes. Ces dernières sont inoffensives pour le jeteur de sorts et ses armes, mais elles nuisent sérieusement à ses adversaires. Les armes au corps à corps visées infligent 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Ces dégâts s'ajoutent aux dégâts d'énergie destructive que les armes infligent déjà (le cas échéant).

Lame de lumière

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : une arme de jet ou de corps à corps, ou 50 projectiles (tous devant se trouver en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage transforme une arme de corps à corps, une arme de jet ou un groupe de projectiles en armes de lumière. Une telle arme diffuse autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon) et ignore la matière inerte. Les bonus d'armure à la CA (ce qui inclut les bonus d'altération de l'armure) ne comptent pas car l'arme les traverse. (Par contre, les bonus de Dextérité, de parade, d'esquive, d'armure naturelle et autres restent applicables.) Une arme de lumière est inutile contre les morts-vivants, les créatures artificielles et les objets. Si le sort est jeté sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'effet visant chaque projectile arrive à terme une fois celui-ci utilisé, qu'il touche ou non sa cible. Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont considérés comme des flèches et non comme des armes de jet.

Lame fulgurante

Evocation [électricité]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature consentante touchée ; voir description

Effet : lame ; voir description

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée crépitante d'énergie électrique dans la main d'une créature consentante touchée par le wu jen. L'arme a la taille d'une épée longue normale mais ne pèse pratiquement rien. On la considère comme

une arme de guerre pour déterminer si son porteur est formé à son maniement. Ce dernier peut utiliser l'épée pour effectuer une attaque de contact au corps à corps afin d'infliger des dégâts d'électricité ou pour projeter un éclair au titre d'une attaque de contact à distance avec une portée de 9 mètres.

Pendant toute la durée du sort, l'arme peut infliger jusqu'à 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Pour chaque attaque lancée, son porteur décide (avant d'effectuer son jet d'attaque) le nombre de dés de dégâts que fera l'arme en cas de réussite, dans la limite du maximum indiqué. En cas de succès, l'arme inflige les dégâts spécifiés à la cible. En cas d'échec, les dés de dégâts sont perdus.

Le modificateur de Force du porteur ne s'applique pas aux dégâts infligés par la lame fulgurante. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Lame maudite

Nécromancie

Source : Codex martial

Niveau : assassin 4, tourmenteur 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : une arme de corps à corps

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une arme affectée par ce sort inflige des blessures maudites qui ne guérissent pas normalement. Les dégâts infligés par l'arme elle-même (sans compter les dégâts supplémentaires de propriétés spéciales telles que de feu, sanglante, sainte et ainsi de suite) ne peuvent pas être soignés par quelque moyen que ce soit (naturel ou magique) tant que le blessé n'a pas reçu un sort de *délivrance des malédictions* (ou un effet similaire).

De même, une créature tuée par une arme sous l'effet de ce sort ne peut être ramenée à la vie tant que son cadavre n'a pas reçu un sort de *délivrance des malédictions* (ou un effet similaire) ou qu'on utilise un sort de *résurrection suprême*.

Lame tourbillonnante

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, mage de bataille 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : ligne de 18 m de long

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout en jetant le sort, le personnage lance une arme tranchante en direction de ses ennemis. Celle-ci frappe tous ceux qui se trouvent dans l'axe de l'effet, jusqu'à la limite de portée du sort. Le personnage effectue une attaque de corps à corps normale contre chaque adversaire

situé sur le chemin de l'arme, comme s'il tenait celle-ci en main, mais il a le droit de remplacer son modificateur de Force (aux jets d'attaque et aux jets de dégâts) par son modificateur d'Intelligence ou de Charisme (selon sa classe de lanceur de sorts). Si son bonus de base à l'attaque lui confère habituellement droit à plusieurs jets attaque, la *lame tourbillonnante* n'en obtient qu'une par cible. Celle-ci exploite cependant son bonus à l'attaque maximal. L'arme inflige autant de dégâts que si le personnage la maniait au corps à corps, ce qui inclut les bonus découlant de caractéristiques et de dons.

Quel que soit le nombre de cibles touchées et ratées, l'arme revient automatiquement dans la main du personnage une fois la dernière attaque tentée.

Focaliseur : l'arme tranchante de corps à corps que le personnage lance.

Lance de Valarian

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 5, Rôd 4, sœur de Valarian 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 arme non magique touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Le sort transforme une arme non magique en lance étincelante et argentée. Pour que le sort fonctionne, le personnage doit la tenir et la sortir de son éventuel étui.

L'arme produite fonctionne sur le même principe qu'une *lance en argent* +1. Contre les créatures magiques, il s'agit même d'une *lance en argent* +3 qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires (comme si elle disposait de la propriété spéciale tueuse).

Si la *lance de Valarian* est détruite, l'arme originale est brisée au moment où le sort s'achève. Si le porteur lâche l'arme, volontairement ou non, elle retrouve son état d'origine et le sort prend fin.

Lancer de précision

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : mage de bataille 1, Wuj 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 arme à projectile ou 1 arme de jet/niveau touchées

Durée : 10 minutes/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente les chances de toucher des cibles éloignées de l'arme à projectiles ou des armes de jet touchées. Le facteur de portée de ces armes est doublé pendant la durée du sort.

Composante matérielle : de l'encre, avec laquelle on inscrira un caractère mystique sur les armes affectées.

Langueur

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La créature touchée par ce sort est affaiblie et ralentie. Si elle rate son jet de Volonté, elle est frappée de lenteur et est victime d'un malus d'altération en Force cumulatif égal à 1d6-1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (malus minimum de 0, maximum de -10) et par round. Si la Force du sujet tombe en dessous de 1, il est sans défense. L'effet de *lenteur* peut être contré par *rapidité* (et vice versa). Néanmoins, *rapidité* ne contre pas le malus en Force.

Lecture de la magie

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. *Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* sur un test d'Art de la magie (DD 13), un *glyphe de garde divin* (Art de la magie, DD 16) et un *symbole* (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort)).

On peut user de *permanence* sur un sort de *lecture de la magie*.

Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Lenteur

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut.

Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.

Composante matérielle : une goutte de mélasse.

Leurre

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Duperie 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.

Composante matérielle : un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

Leurre imaginaire

Illusion (mirage) [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée une image irréaliste représentant le pire ennemi de la cible en s'insinuant dans le subconscient de celle-ci. Seuls le lanceur et la cible voient la créature imaginaire, sachant qu'elle semble floue aux yeux du lanceur de sorts. Une créature pourvue d'une Intelligence de 3 ou moins s'en prend automatiquement au *leurre imaginaire*, ce qui est également le cas des créatures plus intelligentes si l'action ne leur paraît pas insensée.

Au prix d'une action de mouvement, le lanceur peut déplacer l'image de 18 mètres maximum dans n'importe quelle direction. Comme elle n'est pas réelle, elle n'est pas affectée par un relief censé ralentir les déplacements (même si le personnage peut volontairement la ralentir

pour assurer sa crédibilité). La cible bénéficie d'un jet de Volonté si elle parvient à frapper le leurre ou se trouve dans une case adjacente à celui-ci.

Lévitacion

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).

Lorsqu'une créature en état de *lévitacion* tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à -1 et la progression recommence.

Focaliseur : une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

Liberté de mouvement

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.

Composante matérielle : une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

Lien mental

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : destrier

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le paladin renforce temporairement le lien mental qu'il entretient avec son destrier, ce qui permet à chacun d'anticiper les mouvements de l'autre et d'en tirer le meilleur parti en situation de combat. Le paladin et sa monture bénéficient donc d'un bonus de prise en tenaille de +4 aux jets d'attaque (au lieu de +2) quand ils prennent en tenaille le même adversaire. De plus, la monture bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque tous les trois niveaux de paladin du personnage (jusqu'à un maximum de +5) tant qu'elle reste dans la portée du sort.

Lien spirituel

Invocation (appel) [voir description de lien spirituel mineur]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 6

Cibles : jusqu'à 16 DV d'esprits, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre à leur apparition

Ce sort est identique à *lien spirituel mineur*, si ce n'est que le wu jen peut appeler et piéger jusqu'à 16 DV d'esprits du même type. Chaque esprit a droit à un jet de sauvegarde, à une tentative pour s'échapper et doit être persuadé d'aider le wu jen.

Lien spirituel mineur

Invocation (appel) [voir description]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4

Composantes : V G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; [voir description]

Cible : un esprit ayant jusqu'à 8 DV

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort est identique à *contrat* (cf. page 216 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est qu'il permet d'appeler et de piéger un esprit ayant jusqu'à 8 DV.

Un sort d'appel invoquant une créature de l'Air, du Bien, du Chaos, de l'Eau, du Feu, de la Loi, du Mal ou de la Terre est considéré comme un sort du même type.

Lien spirituel suprême

Invocation (appel) [voir description de lien spirituel mineur]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 8

Cibles : jusqu'à 24 DV d'esprits, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre à leur apparition

Ce sort est identique à *lien spirituel mineur*, si ce n'est que le wu jen peut appeler et piéger jusqu'à 24 DV d'esprits du même type. Chaque esprit a droit à un jet de sauvegarde, à une tentative pour s'échapper et doit être persuadé d'aider le wu jen.

Liens d'acier

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : non

Le mage invoque des liens métalliques étincelants qui ceignent une créature de taille M ou inférieure. La cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être immobilisée (sans défense). En cas de réussite, elle n'est que partiellement prise au piège par les liens (considérez-la enchevêtrée).

Un sujet immobilisé peut tenter de se libérer des liens au prix d'une action complexe, que ce soit en les faisant sauter (test de Force, DD 18) ou en se livrant à de nombreuses contorsions (test d'Évasion, DD 18). Une cible enchevêtrée peut elle aussi entreprendre une action complexe pour se dégager (test de Force ou d'Évasion, DD 13). Les créatures de taille G ou supérieure sont trop imposantes pour être affectées par les liens d'acier.

Composantes matérielles : trois petites boucles en argent entrelacées.

Lien télépathique de Rary

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette divination permet de forger un lien télépathique entre plusieurs créatures devant avoir un minimum de 3 en Intelligence. Ce lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, ce qui explique l'absence de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Les créatures connectées entre elles peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Le lien n'établit aucun ascendant d'une créature sur les autres. Une fois qu'il est constitué, il continue de fonctionner sans considération de distance (mais il est coupé entre les individus se retrouvant dans des plans d'existence différents).

S'il le souhaite, le personnage peut ne pas s'inclure dans le lien ainsi formé. Toutefois, cette décision doit être prise lors de l'incantation.

On peut user de *permanence* sur un *lien télépathique*, mais seuls deux individus peuvent être reliés de la sorte à chaque *permanence*.

Composantes matérielles : deux coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes.

Lien télépathique mineur

Divination [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3, Pensée 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Cibles : le personnage et une créature consentante située dans un rayon de 9 m

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un lien télépathique qui ignore la barrière du langage se forme entre le personnage et un individu doté d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus. Le lien ne peut être établi qu'avec un sujet consentant et il ne confère ni influence, ni domination, dans un sens comme dans l'autre. Une fois constitué, le lien reste en place quelle que soit la distance séparant les deux interlocuteurs, mais il ne fonctionne pas d'un plan à un autre.

Lien verbal

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le lanceur de sorts et une créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance magique : non

Le personnage et une cible consentante peuvent communiquer verbalement quelle que soit la distance qui les sépare, du moment qu'ils sont sur le même plan. L'un ou l'autre des participants peut mettre un terme au sort quand il le désire. *Lien verbal* permet à chacun d'entendre ce que dit l'autre, quel que soit le volume sonore. Le sort ne transmet aucun autre son issu de l'environnement des deux cibles. Ce sort fonctionne sur toutes les créatures, y compris les animaux, mais ne confère aucune capacité particulière de compréhension des langages.

Lierre empoisonné

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *bosquet de lierre*. Toutefois, les végétaux ainsi créés sont vénéneux (contact, affaiblissement temporaire de 1d6 Dex/2d6 Dex). Toute créature doit réussir un jet de Vigueur lorsqu'elle entre dans la zone pour la première fois, puis un nouveau 1 minute plus tard. Elle n'a pas à effectuer ce jet chaque fois qu'elle y revient (ou chaque round durant lequel elle y reste). Le jeteur de sorts est immunisé contre le poison du lierre qu'il crée. Enfin, il peut conférer cette immunité à un nombre de créatures égal à son niveau.

Limier de sang

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 24 heures (T)

Si le personnage rate un test de Survie destiné à traquer une créature pendant la durée de ce sort, il peut immédiatement retenter le test contre le même DD pour retrouver la piste. Si ce deuxième test est raté, il doit chercher la piste pendant 30 minutes (en extérieur) ou 5 minutes (en intérieur) avant de le retenter.

Lion de terre cuite

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 5 (terre)

Ce sort est identique à *guerrier de terre cuite*, si ce n'est qu'il permet d'animer ici la statuette d'un lion de Foo (un lion sanguinaire céleste) sous la forme d'un objet animé de taille TG (créature artificielle de taille TG, 90 pv, CA 13, solidité 6, VD 9 m, coup +9 corps à corps, dégâts 2d6+7). Comme le *guerrier de terre cuite*, le lion ne dispose d'aucune des formes d'attaques des objets animés du *Manuel des Monstres*.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un lion de Foo de 30 centimètres de haut et d'une valeur de 10 po.

Localisation d'objet

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3, Voyage 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que "la chevalière du baron Vulden") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).

Localisation d'objet est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.

Focaliseur profane : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

Localisation de créature

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue.

Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétection*, *double illusoire* et *métamorphose*.

Composante matérielle : quelques poils de chien de chasse.

Localisation suprême

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Connaissance 8, Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une créature ou un objet. En effet, seuls *esprit impénétrable* ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutation ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence.

Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

Loge cachée de Leomund

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F ; voir description

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : structure de 6 m de côté

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *refuge de Léomund* (cf page 281 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que la loge cachée est parfaitement camouflée et se fond dans l'environnement où elle se trouve. Elle prendra la forme d'un rocher de la taille d'une maison dans une région montagneuse, d'une dune de sable au beau milieu d'un désert, ou encore d'un bosquet ou d'un arbre imposant au sein d'une forêt. La loge dissimule également tout signe d'habitation, ce qui inclut fumée, lumière et sons venus de l'intérieur.

À plus de 9 mètres, la loge est indiscernable de son environnement. Une créature qui s'en approche à 9 mètres ou moins a droit à un test de Détection (DD 30) pour remarquer qu'il s'agit d'une structure artificielle.

Focaliseur : le focaliseur d'un sort d'alarme (une clochette et du fil d'argent) si celui-ci doit être inclus à la loge

cachée (cf description de *refuge de Léomund* pour plus de détails).

Loup fantôme

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un loup fantôme convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque un loup blanc intangible à la mâchoire gelée particulièrement imposante. Il se conforme aux ordres mentaux du lanceur, agissant pour le compte de celui-ci tant qu'il se situe à portée et que le personnage reste concentré.

Le loup fantôme apparaît là où le souhaite le lanceur et agit au tour du personnage. Une fois le sort lancé, il n'est pas nécessaire de conserver une ligne d'effet entre le personnage et la créature, mais le sort s'achève si le loup fantôme sort de la portée du sort.

Loup fantôme. Créature magique (intangible) de taille G ; DV 12d10+48 ; pv 113 ; Init +9 ; VD vol 18 m (bonne) ; CA 25, contact 25, pris au dépourvu 16 ; BBA +12 ; Lutte - ; Att morsure (+21 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; Out morsure (+22 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; AS présence terrifiante ; Part intangible, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +17, Vig +12, Vol +7 ; For -, Dex 29, Con 18, Int 11, Sag 17, Cha 26.

Compétences et dons. Détection +20, Perception auditive +20 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance.

Présence terrifiante. Les créatures de moins de 12 DV situées dans un rayon de 9 mètres d'un loup fantôme qui passe à l'attaque doivent réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être effrayées pendant 3d6 rounds. Un adversaire réussissant son jet de sauvegarde est immunisé contre la présence terrifiante de ce loup fantôme pendant 24 heures.

Intangible. Le loup fantôme ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50 % de chances de ne pas être affecté par les dégâts issus d'une source tangible (sauf s'ils proviennent d'un effet de force ou d'une arme spectrale). Il peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Lueur d'arc-en-ciel

Illusion (mirage) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur.

D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence.

Lueur arc-en-ciel reste sans effet sur les créatures aveugles.

Composante verbale : magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

Focaliseur : un prisme en cristal.

Lueur féérique

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2^e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou

les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la *lueur féerique* peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

Lueurs hypnotiques

Illusion (mirage) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V (Bard uniquement), G, M (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

Composante matérielle : un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplie d'un gaz phosphorescent.

Lumière

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La *lumière* n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres* magiques.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

Lumière brûlante

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3, Soleil 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).

Lumière de la goule

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Faim 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Effet : flamme verte magique et froide

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une flamme vert pâle, dont la lumière équivaut à celle d'une torche, jaillit d'un objet que touche le prêtre. À l'exception de sa teinte verdâtre, l'effet a tout l'air d'une flamme normale mais ne produit pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. La lumière de la goule peut être recouverte et cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Tous les morts-vivants situés dans un rayon de 3 mètres d'une source de *lumière de la goule* bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants (+1). Différents effets de ce sort ne sont pas cumulatifs.

Les sorts du registre de l'obscurité de 2^e niveau ou moins peuvent contrer lumière de la goule.

Composante matérielle : un peu de graisse fondue.

Lumière du jour

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact**Cible :** objet touché**Durée :** 10 minutes/niveau (T)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme *ténèbres*.

Lumières dansantes

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bard 0, Ens/Mag 0**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet :** jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m**Durée :** 1 minute (T)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les *lumières dansantes* doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *lumières dansantes*.

Lumière spectrale

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Codex profane**Niveau :** Wuj 1**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet :** une lumière spectrale de taille M ou inférieure**Durée :** concentration**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au wu jen de faire apparaître n'importe où dans la limite de la portée une lueur verte et fantomatique qui brille avec autant de luminosité qu'une torche. La lueur créée est imprégnée d'une puissance surnaturelle, si bien que les créatures situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouées. Le wu jen peut façonner la lueur pour lui donner n'importe quelle forme de taille M ou inférieure. Tant qu'il se concentre sur le sort, celle-ci peut se déplacer de 9 mètres par round (par exemple, le personnage peut donc donner forme humaine à l'effet et lui donner l'impression de marcher ou de voler). Le wu jen peut modifier la forme de la lueur à tout moment (action libre) tant que le sort continue de produire ses effets.

Composante matérielle : un morceau de phosphore.

Maelström d'énergie destructive

Evocation [acide, électricité, feu, froid ou son]

Source : Codex divin**Niveau :** Dru 4, Prê 4**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** 6 m**Zone d'effet :** toutes les créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon centré sur le lanceur de sorts**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts**Résistance à la magie :** oui

Lorsque le personnage lance ce sort, il lui faut choisir une des cinq formes d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou son. L'auteur émet alors un souffle de ce type précis qui inflige 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) aux créatures situées alentour. Si le personnage accepte de subir lui aussi ces dégâts, ceux-ci sont alors multipliés par deux en ce qui concerne les cibles. Il ne bénéficie d'aucun jet de Réflexes, mais sa résistance à la magie s'applique, sans oublier ses résistances et immunités (le cas échéant).

Magie des ombres

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 5**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** voir description**Effet :** voir description**Durée :** voir description**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction)**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une

Evocation d'ensorceleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4^e niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).

Les sorts qui infligent des dégâts, comme *éclair*, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, *magie des ombres* ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de *magie des ombres* (5^e) et non de celui du sort copié.

Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel *bourrasque*) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Magie des ombres suprême

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *magie des ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les Evocations (d'ensorceleur ou de magicien) du 7^e niveau. Si on les identifie comme étant des illusions, les sorts infligeant des dégâts ne causent que 60 % des dégâts normaux.

Main broyeuse de Bigby

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Force 9

Composantes : V, G, M, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est que la main créée peut s'interposer entre son créateur et les attaques, mais aussi repousser ou écraser la créature désignée par le personnage.

La *main broyeuse de Bigby* peut agripper un ennemi comme la *poigne agrippeuse de Bigby*. Son bonus de lutte est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +12 pour la Force de la main (35), et +4 parce qu'elle est de taille G. Elle inflige 2d6+12 points de dégâts (mortels) par test de lutte remporté contre son adversaire.

Main broyeuse de Bigby peut arrêter les coups comme la *main interposée de Bigby*, ou bousculer un adversaire comme la *main impérieuse de Bigby*, mais avec un bonus de +18.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Les prêtres capables de lancer ce sort le nomment systématiquement en l'honneur de leur dieu (*main broyeuse de Saint Cuthbert*, par exemple).

Focaliseur profane : gant en peau de serpent.

Main de maître

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Main de maître est un sort qui fait souvent partie du répertoire des aventuriers spécialisés dans les sorts profanes. Le personnage gagne la maîtrise du maniement d'une arme ou d'un bouclier qu'il tient en main quand le sort est lancé. L'absence de composante gestuelle indique que le sort peut être lancé en plein milieu d'un combat tandis que le personnage tient prêts à l'action tous les objets qui peuvent s'interposer entre lui et le danger.

Le personnage n'obtient que la connaissance du maniement d'un seul objet spécifique, même si en lançant le sort plusieurs fois, il peut savoir manier plusieurs objets. Par exemple, s'il tient une épée courte et une rapière, et qu'il a une targe fixée au bras de sa main non directrice, il peut lancer le sort trois fois, une pour chaque arme et une pour le bouclier.

Ce sort ne confère pas la maîtrise du maniement d'un type ou d'une catégorie d'armes (comme les épées courtes par exemple), mais uniquement celle de l'objet spécifique que le personnage tient en main au moment où il lance le sort (*cette épée courte*). S'il lâche l'objet ou le perd d'une façon ou d'une autre, ce savoir ne se convertit pas en maniement d'un autre objet du même type que le personnage peut ramasser. Cependant, s'il retrouve l'objet d'origine avant expiration de l'effet du sort, il sait toujours le manier jusqu'à la fin de sa durée.

Focaliseur : l'objet que le personnage veut savoir utiliser.

Main du berger

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,5 km

Effet : main spectrale

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.

La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

| Distance | Temps nécessaire à la localisation |
|--------------|------------------------------------|
| Jusqu'à 30 m | 1 round |
| 300 m | 1 minute |
| 1,5 km | 10 minutes |
| 3 km | 1 heure |
| 4,5 km | 2 heures |
| 6 km | 3 heures |
| 7,5 km | 4 heures |

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 72 mètres par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre.

Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.

Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.

La *main du berger* n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts. Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

Main impérieuse de Bigby

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est que la *main impérieuse de Bigby* poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. Considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une bousculade, mais avec un bonus de +14 au test de Force : +8 en raison de la Force de la main (27), +4 parce qu'elle est de taille G et +2 parce qu'elle charge (bonus qu'elle obtient systématiquement). La main se déplace toujours avec l'adversaire désigné pour le repousser de toute la distance permise. Sa vitesse de déplacement n'est pas limitée. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Une créature extrêmement forte est incapable d'écarter la *main impérieuse de Bigby* (car cette dernière s'interpose toujours entre le mage et elle), mais elle peut la repousser en direction du personnage si elle réussit un test de bousculade contre la main.

Focaliseur : gant solide en cuir ou tissu épais.

Main interposée de Bigby

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : main de 3 m de long

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Cette incantation fait apparaître une main magique de taille G, qui se forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace alors de manière à toujours se trouver entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut abuser la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, ou si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc. S'il s'enfuit, elle ne le poursuit pas.

Toutes les *main*s font 3 mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Chacune a les caractéristiques suivantes : CA 20 (-1 en raison de sa taille, +11 d'armure naturelle) et autant de points de vie que le maximum du mage. Elle est touchée normalement par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas. Elle est incapable de franchir un mur de force ou de pénétrer dans une *zone d'antimagie*. Si elle traverse un *mur prismatique* ou une *sphère prismatique*, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur. *Désintégration* la détruit, tout comme *dissipation de la magie*.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Si l'adversaire pèse davantage, la main ne le ralentit pas, mais elle s'interpose tout de même entre le mage et son assaillant.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Focaliseur : gant souple.

Mains brûlantes

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Feu 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

Main spectrale

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 main spectrale

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 4^e niveau ou moins par l'intermédiaire de la *main spectrale*, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.

Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + modificateur d'Intelligence du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

Malchance

Divination

Source : Codex profane

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Lorsque le personnage lance ce sort, il influence de manière défavorable le cours des événements pour la cible. Si la créature visée entreprend une action impliquant une part certaine de hasard (c'est-à-dire dès qu'il lui faut effectuer un jet de dé, ce qui inclut jets d'attaque, jets de dégâts et jets de sauvegarde), elle joue deux jets et tient compte du moins bon.

Une créature portant une *pierre porte-bonheur* est immunisée contre les effets de malchance, mais la pierre ne fonctionne plus pendant la durée du sort si la cible rate son jet de sauvegarde.

Composante matérielle : un morceau de miroir brisé.

Malédiction

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).
- Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire.

La *malédiction* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*.

Malédiction contre délivrance des malédictions.

Malédiction de la lycanthropie

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Pestilence 6

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde touché

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur peut induire par simple contact une lycanthropie temporaire chez un humanoïde. Si celui-ci rate son jet de sauvegarde, il contracte cette maladie et les

symptômes se manifestent dès la pleine lune suivante. A l'inverse des autres formes de lycanthropie, l'effet de ce sort peut être annulé par un sort de *délivrance des malédictions* ou une *annulation d'enchantement*.

Toutes les formes communes de lycanthropie peuvent être reproduites avec ce sort, et les prêtres mauvais expérimentent souvent de nouvelles variantes. En règle générale, le lycanthrope peut prendre la forme de n'importe quel prédateur dont la taille est comprise entre celle d'un petit chien et celle d'un grand ours. La provenance de la composante matérielle détermine l'animal en question (voir la page 181 du *Manuel des Monstres* pour plus de détails sur la lycanthropie).

Composante matérielle : un demi-litre de sang d'un animal.

Malédiction de la malchance

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Che 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts maudit sa cible pour un temps, lui infligeant un malus de -3 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence. *Malédiction de la malchance* est annulé par tout sort dissipant une malédiction.

Malédiction de l'eau

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Malédiction suprême

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- Une valeur de caractéristique est réduite à 1 ou deux valeurs de caractéristique subissent un malus de -6 (1 minimum).
- Malus de -8 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 25 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et le maître du donjon (MD) est libre de les refuser.

La *malédiction suprême* ne peut pas être dissipée. En outre, *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions* ou *souhait limité* ne permettent pas de l'annuler. Toutefois, un sort de *miracle* ou de *souhait* permet de s'en débarrasser. Toute *malédiction suprême* doit s'accompagner d'une condition d'annulation prenant la forme d'une action et spécifiée par le lanceur de sorts. La tâche en question doit être réalisable en un an (encore faut-il s'y mettre sur-le-champ). Par exemple, la condition peut être « tuer le dragon de Castel Azur » ou « gravir la montagne la plus haute du monde ». La victime peut recevoir de l'aide et certains personnages sont capables de lever la malédiction.

Manipulation à distance

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

Manipulation des sons

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer ceux qui existent (rendre un groupe d'aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d'un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.

Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l'impression qu'il prononce le mot de commande d'un objet quand il ignore ce dernier.

Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l'exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

Manoir somptueux de Mordenkainen

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : manoir extradimensionnel dont le volume fait jusqu'à 3 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un espace extradimensionnel doté d'une seule et unique entrée dans le plan où l'incantation est récitée. Haute de 2,40 mètres et large de 1,20 mètre, cette entrée prend la forme d'un rideau de lumière à peine visible. Seules les créatures désignées lors de l'incantation peuvent la franchir et le portail se ferme et devient invisible quand le personnage pénètre à son tour dans le manoir. Le mage peut le rouvrir quand il le souhaite de l'intérieur. De l'autre côté de la porte, les invités se retrouvent dans une splendide antichambre donnant sur de nombreuses pièces. L'air y est pur et il y fait chaud.

Le joueur peut dessiner le plan qu'il souhaite, dans les limites imposées par le sort. Le manoir est approvisionné pour servir un banquet de neuf plats à douze convives par niveau de lanceur de sorts. Des serviteurs en livrée, presque transparents, attendent les instructions du maître des lieux et de ses invités. Ils fonctionnent comme des *serviteurs invisibles*, si ce n'est qu'on les voit et qu'ils peuvent se déplacer dans toute la demeure. Il y a deux serviteurs par niveau de lanceur de sorts.

Le portail constituant l'unique moyen d'entrer dans le manoir, celui-ci n'est pas affecté par les conditions extérieures (de même que celles qui règnent dans ses murs ne peuvent en sortir).

Focaliseurs : un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet).

Manteau de bravoure

Abjuration [mental]

Source : Codex martial

Niveau : Courage 3, Pal 2, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon centrée sur le lanceur

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Tous les alliés du lanceur dans la zone d'effet (y compris le lanceur lui-même) obtiennent un bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre la terreur égal au niveau du lanceur de sorts (maximum +10).

Manteau de bravoure suprême

Abjuration [mental]

Source : Codex martial

Niveau : Courage 9

Portée : 1,5 km ; voir description

Zone d'effet : émanation de 1,5 km de rayon centrée sur le lanceur

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *manteau de bravoure*, si ce n'est que tous les alliés du lanceur dans la zone d'effet (y compris le lanceur lui-même) sont immunisés contre la terreur et obtiennent un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque. Un allié qui n'a pas de ligne de vue dégagée vers le lanceur n'est pas affecté.

Manteau du Chaos

Abjuration [Chaos]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura de lumières changeantes entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures loyales, et plonge ces dernières

dans la *confusion* quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à *protection contre la Loi*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures loyales.

Les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.

L'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre la Loi*.

Enfin, lorsqu'une créature loyale réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque d'être plongée dans la *confusion* pendant 1 round (effet similaire à celui du sort du même nom, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *manteau du Chaos*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Chaos. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Mante étoilée

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 6, Joie 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort prend la forme d'un manteau recouvert de minuscules étoiles qui vacillent et s'éteignent avant de toucher le sol. Il recouvre les vêtements de la cible et diffuse autant de lumière qu'une torche, mais ce n'est pas là son rôle principal.

La *mante étoilée* protège le sujet contre les armes non magiques (ce qui inclut les projectiles), détruisant à jamais celles-ci quand elles le touchent en les transformant en lumière. Les armes et projectiles magiques ne sont pas concernés, mais le sujet a droit à un jet de Réflexes (DD 15) chaque fois qu'il est touché par l'un d'eux. En cas de succès, les dégâts que l'arme inflige sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

Composante matérielle : une pincée de poudre d'aile de pixie (20 po).

Mante marine

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ens/Mag 6, Dru 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet conserve sa forme d'origine, mais le sort lui confère une apparence aqueuse d'un vert bleuté. Tant qu'il est sous l'eau, le sujet subit des effets identiques aux sorts de *flou*, *liberté de mouvement* et *respiration aquatique*, et ne subit pas de dégâts non-létaux à cause de la pression de l'eau ou de l'hypothermie pendant la durée du sort. Quand il sort de l'eau (ou quand il en émerge en partie), le sujet ne bénéficie plus de ces avantages, à l'exception de *respiration aquatique*. Le sujet peut sortir de l'eau ou y retourner sans mettre un terme au sort.

Mante solaire

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 4

Composantes : G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort enveloppe la cible d'une mante lumineuse qui éclaire la zone (et dissipe les ténèbres) comme *lumière du jour*. Cependant, cette lueur vive n'est pas sa principale fonction.

La *mante solaire* confère au sujet une réduction des dégâts (5/-). De plus, si celui-ci est touché par une attaque au corps à corps qui cause des dégâts, un tentacule de lumière frappe son assaillant, lui infligeant 5 points de dégâts.

En raison de la luminosité dégagée par l'effet, les créatures sensibles à une lumière vive (comme les elfes noirs) subissent les malus à l'attaque habituels dans le rayon de la mante solaire.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Marche dans les airs

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 4, Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée (taille Gig maximum)

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, le sujet peut subir

d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchaînés lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement. Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marque dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

Marche des nuages

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7, Climat 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage crée des coussins gazeux autour des pieds du sujet, ce qui lui permet de marcher sur les nuages. Ces coussins permettent au sujet de se déplacer vers le haut ou vers le bas à la vitesse de 9 mètres, ou bien de voler latéralement à la vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite). Les mouvements latéraux ne sont possibles que si le sujet se trouve déjà au moins à 27 mètres du sol. Pour entrer de nouveau en contact avec le sol, le sujet doit entreprendre une action simple afin de se débarrasser de la substance gazeuse, ce qui met fin au sort pour celui-ci uniquement. Le personnage peut mettre un terme au sort, mais cela affecte alors tous les sujets, ce qui risque fort d'avoir des conséquences pour toutes les créatures qui se trouvent encore dans les airs.

Marche sur l'onde

Transmutation [eau]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours

d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

Marque de la justice

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Quand la persuasion ne suffit pas à inciter un criminel à suivre le droit chemin, *marque de la justice* l'encourage à ne pas retomber dans ses travers.

Le sort trace une marque indélébile sur le sujet. Le prêtre décide lors de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela revient à choisir le crime qu'on souhaite que le sujet cesse de perpétrer). Dès que la cible a le comportement en question, elle tombe sous le coup d'une *malédiction*, comme le sort du même nom.

Comme ce sort a un temps d'incantation de 10 minutes et nécessite de tracer un signe sur le sujet, on ne peut le lancer que sur un individu consentant ou immobilisé.

Tout comme *malédiction*, *marque de la justice* ne peut pas être dissipé, mais *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* en viennent à bout (à noter que *délivrance des malédictions* ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé *marque de la justice*). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.

Marque du chasseur

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature, qui doit compter parmi les ennemis jurés du lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

En désignant l'un de ses ennemis jurés du doigt, le lanceur trace une rune luisante que lui seul peut voir. Ses bonus

d'ennemi juré augmentent alors de +4 contre l'adversaire portant cette rune.

De plus, la rune enlumine l'ennemi et le lanceur a plus de facilités pour le toucher. Le sujet d'une *marque du chasseur* ne bénéficie d'aucun bonus d'abri à la CA (sauf s'il jouit d'un abri total) contre le lanceur, et son camouflage ne lui confère aucune chance d'être raté (sauf s'il s'agit d'un camouflage total). Les autres effets conférant une chance d'être raté (comme l'intangibilité) fonctionnent normalement.

Composante matérielle : un bout de peau ou d'os issu du type d'ennemi juré correspondant.

Marteau de vertu

Evocation [Bien, force]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : marteau de guerre de force magique

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2

Résistance à la magie : oui

Un grand marteau de guerre constitué d'énergie positive apparaît et s'en va frapper une cible située à portée du sort et dans le champ de vision du personnage.

Le marteau de vertu inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, voire 1d8 si la cible est d'alignement mauvais. Le lanceur de sorts décide d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux, ou de les répartir entre ces deux types. Cependant, la répartition doit être décidée avant de jouer les dégâts. Le marteau est un effet de force et n'a aucune chance de rater une cible intangible. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Marteau du Chaos

Evocation [Chaos]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée (1d6 rounds ; voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une énergie chaotique qui frappe les adversaires du prêtre. L'attaque prend la forme d'une explosion multicolore ricochant en tous sens. Seules les créatures loyales ou neutres sont affectées.

Le sort inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) aux créatures loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, pour un maximum de 10d6, aux Extérieurs loyaux) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Un individu ralenti ne peut accomplir qu'une action simple

ou de mouvement à son tour, sans oublier les habituelles actions libres. En outre, il subit un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux jets de Réflexes. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire.

Les créatures neutres ne subissent que des demi-dégâts et ne risquent pas de se retrouver ralenties. Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts infligés tombent au quart du total indiqué par les dés.

Masse avasculaire

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 8, Sépulcre 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : cf. description

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel et Réflexes, annule ; cf description

Résistance à la magie : oui

Un rayon d'énergie nécromantique part de la main tendue du personnage. Les vaisseaux sanguins de la cible lui sont alors brutalement arrachés et ressortent par la peau. Le lanceur de sorts doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible. En cas de succès, le sujet perd la moitié de ses points de vie (arrondir à l'entier inférieur) et est étourdi pendant 1 round. Si le sujet réussit un jet de Vigueur, il n'est pas étourdi.

Les vaisseaux sanguins sont animés par magie et créent une masse épaisse d'un tissu gluant capable de piéger les créatures qui y sont prises. La masse avasculaire s'extirpe immédiatement de la cible et doit être ancrée en deux points opposés au moins (sol et plafonds, deux murs se faisant face, etc.) sans quoi elle s'effondre sans plus d'effet. Les créatures prises dans le rayon de 6 mètres de la masse avasculaire sont enchevêtrées, ce qui vaut également pour la cible du sort.

Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque, un malus de -4 en Dextérité et ne peut pas se déplacer. De plus, il lui faut réussir un test de Concentration pour lancer un sort sous peine de perdre ce dernier. Comme la masse avasculaire est animée par magie et resserre progressivement sa prise, le DD du test de Concentration est égal à 30.

Toute créature située dans un rayon de 6 mètres de la cible au moment où le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, elle n'est pas prise dans la masse et est libre d'agir, bien qu'elle puisse rencontrer des difficultés pour se déplacer (cf. ci-dessous). En cas d'échec, elle est clouée sur place. Elle peut alors se libérer en y consacrant 1 round et en réussissant un test de Force (DD 25) ou un test d'Évasion (DD 30). Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), la créature peut progresser très lentement au sein de la masse de vaisseaux sanguins. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance alors de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La masse procure un abri pour 1,50 mètre de toile et un abri total pour 6 mètres.

Une fois le sort terminé, la masse de vaisseaux sanguins prend la forme de tissus en décomposition.

Mauvais augure

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1, Prê 1, Libération 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Une courte prière donne au personnage (et à lui seul) une idée de la dangerosité de son avenir immédiat. Selon son environnement et le chemin qu'il est censé emprunter, le personnage reçoit l'une des trois visions suivantes : sécurité, péril ou grand danger.

Le personnage a 70 % de recevoir une réponse précise, +1 % par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 90 %). Bien entendu, le MD effectue le jet en secret.

Si le *mauvais augure* est couronné de succès, le personnage bénéficie de l'une des trois visions suivantes, dont la durée s'élève à une ou deux secondes.

- **Sécurité.** Le lanceur de sorts n'est pas en danger. S'il poursuit sur la route prévue (ou s'il reste où il se trouve dans le cas où il ne bouge pas depuis un moment), il n'aura affaire à aucun monstre, piège ou défi de taille durant la prochaine heure.

- **Péril.** Le lanceur de sorts va devoir faire face à un défi classique pour un aventurier : des monstres d'une puissance raisonnable, des pièges dangereux et autres dangers durant la prochaine heure.

- **Grand danger.** La vie du lanceur de sorts est en danger. Il aura certainement affaire à de puissants PNJ ou à des pièges mortels durant la prochaine heure.

En cas d'échec, le personnage obtient l'un des deux autres résultats, déterminé aléatoirement par le MD, sachant que le joueur n'est évidemment pas au courant puisque le jet est effectué secrètement.

Le choix de la vision « correcte » demande un minimum de clairvoyance de la part du MD puisqu'il lui faut deviner les actions que vont entreprendre les PJ et les risques encourus.

Pour ce qui est de la forme exacte que prend le *mauvais augure*, tout dépend si le lanceur de sorts voue un culte à un dieu, vénère la nature ou se range simplement du côté de principes abstraits. Un druide verra une colombe blanche pour la sécurité, un nuage noir en travers du soleil pour un péril et un incendie de forêt pour un grand danger. Un prêtre de Fharlanghn aura la vision d'une route droite pour la sécurité, d'un carrefour pour le péril et d'un pont délabré pour un grand danger.

Contrairement à *augure*, ce sort ne permet pas de répondre à une question précise. Il se contente d'indiquer le niveau de danger probable de la prochaine heure et non la forme qu'il va prendre.

Focaliseur : un jeu de baguettes, d'os ou autres babioles spécifiques d'une valeur de 25 po au moins.

Mauvais œil

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/3 niveaux (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

| DV | Effets |
|------------|--------------------------|
| 10 ou plus | Fièvre |
| 5-9 | Terreur, fièvre |
| 4 ou moins | Sommeil, terreur, fièvre |

Ces effets sont cumulatifs et concourants.

Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de – aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.

Terreur. La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.

Sommeil. Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de *sommeil* et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

Mélopée infernale

Evocation [Mal, son]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de sphère dont le rayon est égal à la portée, centrée sur le lanceur de sorts **Durée :** 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage peut jouer un rythme hypnotique et puissant qui augmente temporairement de 2 le niveau

effectif de lanceur de sorts de chaque lanceur de sorts divins d'alignement mauvais situé à portée. Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais améliore tous les effets des sorts qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. De plus, mélopée infernale imite les effets d'un sort de *sanctification maléfique* en ce qui concerne le renvoi et l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone d'effet du sort, chaque lanceur de sorts divin d'alignement mauvais gagne un bonus de malfeasance de +4 aux tests de Charisme destinés à intimider les morts vivants, et chaque lanceur de sorts divin d'alignement bon reçoit un malus de malfeasance de -4 aux tests de Charisme destinés à renvoyer les morts-vivants.

Membres chancelants

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Sépulcre 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : membres d'un humanoïde

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre atrophie les bras ou les jambes d'un humanoïde. Si les jambes sont visées, le sujet tombe à terre et sa vitesse de déplacement au sol est réduite à 1,50 mètre. Si les bras sont atteints, le sujet ne peut plus utiliser d'objets et lancer de sorts à composantes gestuelles.

Un membre atrophié peut être soigné par une *dissipation de la magie*, mais encore faut-il qu'elle soit couronnée de succès et jetée par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui du prêtre.

Mémorisation de Rary

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mag 4

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux versions possibles sont les suivantes :

Préparation. Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires (autrement dit : trois sorts du 1^{er} niveau, un du 1^{er} niveau et un autre du 2^e, ou un du 3^e). Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement.

Conservation en mémoire. Le personnage garde en tête le sort qu'il a jeté 1 round avant de lancer *mémorisation*. Le sort en question (qui doit être au maximum du 3^e niveau) réapparaît aussitôt dans son esprit.

Quelle que soit l'option choisie, le ou les sorts affectés par *mémorisation* disparaissent de l'esprit du personnage au bout de 24 heures s'ils n'ont pas été lancés d'ici là.

Composantes matérielles : un bout de ficelle et une encre obtenue en mêlant de l'encre de sèche et du sang de dragon noir.

Focaliseur : une plaque en ivoire valant un minimum de 50 po.

Menace imaginaire

Illusion (fantasme) [mental]

Source : Codex martial

Niveau : Bard 1, tourmenteur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée chez sa cible la sensation d'être menacée par plusieurs ennemis, même si ce n'est pas réellement le cas. Elle ne perçoit pas la présence d'ennemis (et donc ne tente pas de les attaquer), mais est constamment sur la défensive comme si elle pouvait se faire attaquer à tout moment. Elle est donc considérée comme étant prise en tenaille, même si elle n'est effectivement attaquée que par une seule créature. Aucune preuve ou remarque de ses alliés n'est suffisante pour annuler les effets du sort.

Message

Transmutation [langage]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un *silence* d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

Note. Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un rroulard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

Focaliseur : un petit bout de fil de cuivre.

Messenger aérien

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 15 km/niveau

Cibles : jusqu'à 10 créatures/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le wu jen confie un message ou un son au vent qui le transmettra à un nombre de créatures précises qui doivent être identifiées par le personnage durant l'incantation. Ce dernier n'a pas à connaître leur identité exacte, mais il doit pouvoir les individualiser par leur localisation, leur statut social ou tout autre caractéristique, à l'exception de la race et de la classe de personnage. Par exemple, on peut envoyer un *messenger aérien* aux soldats de la garde de son palais ou à l'ensemble des gouverneurs de l'empire.

Le wu jen peut préparer le sort de façon à transmettre un message de vingt-cinq mots au maximum, à communiquer d'autres sons pendant 1 round ou simplement à faire passer le *messenger aérien* pour un souffle de vent. Le *messenger aérien* rejoint chaque destinataire s'il parvient à trouver un moyen de rallier l'endroit où chacun se trouve depuis le lieu où le sort a été lancé (il ne peut passer à travers les murs, par exemple). Le wu jen choisit la vitesse du *messenger aérien* (de 1,5 km/h à 9 km/h). Il est de taille modeste et personne ne le remarque, comme le vent, jusqu'à ce qu'il rejoigne les destinataires du message. Il leur délivre alors son message fait de murmures ou d'autres sons puis s'évanouit.

Comme avec le sort *bouche magique*, le *messenger aérien* ne peut prononcer de composantes verbales, user de mots de commande ou activer d'effets magiques.

Messenger animal

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 2, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 animal de taille TP

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux).

Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messenger part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

Composante matérielle : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

Métal brûlant

Transmutation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Soleil 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal brûlant* augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels

deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

| Round | Métal | Dégâts de feu |
|-------|------------|---------------|
| 1 | Chaud | Aucun |
| 2 | Très chaud | 1d4 points |
| 3-5 | Brûlant | 2d4 points |
| 6 | Très chaud | 1d4 points |
| 7 | Chaud | Aucun |

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal brûlant*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal brûlant* indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un *rayon de givre* (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, *métal brûlant* n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir. *Métal brûlant* contre et dissipe *métal gelé*.

Métal gelé

Transmutation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal gelé* diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

| Round | Métal | Dégâts de froid |
|-------|------------|-----------------|
| 1 | Froid | Aucun |
| 2 | Très froid | 1d4 points |
| 3-5 | Gelé | 2d4 points |
| 6 | Très froid | 1d4 points |
| 7 | Froid | Aucun |

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal gelé*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal gelé* indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un *mur de feu* (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, *métal gelé* n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

Métal gelé contre et dissipe *métal brûlant*.

Métamorphose

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *modification d'apparence*, si ce n'est que le mage transforme un sujet consentant en une autre forme de créature vivante. La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Cette forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts (ou aux DV du sujet, prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 DV (au niveau 15). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille I, intangible ou gazeuse. Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme.

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison

accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.

Les créatures intangibles ou en état gazeux sont immunisées contre *métamorphose*. Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

Composante matérielle : un cocon vide.

Métamorphose animale

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Faune 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

Métamorphose diabolique

Transmutation [Mal]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à modification d'apparence, si ce n'est que le mage est capable d'adopter la forme de n'importe quel créature fiélon, démon ou diable qu'il est possible d'appeler par le biais de *convocation de monstres I, II, III ou IV*. Il ne peut prendre qu'une seule forme par utilisation du sort, mais il gagne les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels de la créature choisie. Il prend également le type Extérieur. Ainsi, les sorts et effets blessant ou protégeant les Extérieurs d'alignement mauvais l'affectent. Un sort censé le bannir vers son plan d'origine met un terme au sort et le laisse dans un état chancelant pendant 1 round par niveau de

lanceur de sorts. Toutefois, cela n'expédie pas le personnage vers un autre plan.

Composantes matérielles : un os de créature fiélon, de créature demi-fiélon, de démon ou de diable.

Métamorphose funeste

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques. Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la *métamorphose*. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

Métamorphose universelle

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Duperie 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m de côté/niveau)

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet également de transformer un objet. Sa durée dépend de l'importance du changement séparant la forme

résultante de la forme d'origine. On peut la déterminer en se référant aux indications suivantes :

| Forme obtenue(par rapport à celle d'origine) | Augmentation du facteur de durée* |
|--|-----------------------------------|
| Même règne (animal, végétal, minéral) | +5 |
| Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.) | +2 |
| Même taille | +2 |
| Rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal ; etc.) | +2 |
| Intelligence égale ou inférieure | +2 |

* Additionnez tous les facteurs applicables et référez-vous à la table suivante.

| Facteur de durée | Exemple de transformation | Durée |
|------------------|-------------------------------|------------|
| 0 | De caillou en humain | 20 minutes |
| 2 | De marionnette en humain | 1 heure |
| 4 | D'humain en marionnette | 3 heures |
| 5 | De lézard en manticore | 12 heures |
| 6 | De mouton en manteau de laine | 2 jours |
| 7 | De musaraigne en manticore | 1 semaine |
| 9+ | De manticore en musaraigne | Permanente |

Contrairement à *métamorphose*, *métamorphose universelle* confère au sujet l'Intelligence de sa nouvelle forme. Si la créature d'origine n'avait pas de valeur de Sagesse et/ou de Charisme, elle en acquiert si sa nouvelle forme en possède normalement.

Comme tous les autres sorts de *métamorphose*, le sujet peut être tué par les dégâts qu'il subit sous sa nouvelle forme. Il est ainsi possible de transformer une créature en caillou et de réduire ce dernier en poussière, ce qui a de bonnes chances d'être fatal à la créature. Si la cible est directement métamorphosée en poussière, il faut faire appel à des méthodes moins orthodoxes pour lui nuire. Une *bourrasque* pourra par exemple la disperser aux quatre vents. En règle générale, la nouvelle forme subit des dégâts chaque fois que son intégrité physique est modifiée de force, mais on doit statuer sur chaque cas.

Métamorphose universelle ne permet pas de rendre magique un objet qui ne l'est pas. les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

Ce sort ne peut pas non plus créer des substances ou matières précieuses (cuivre, argent, soie, or, platine, mithral, adamantium ou gemmes). Il ne permet pas davantage de dupliquer les effets du fer froid pour passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.

Métamorphose universelle peut reproduire les effets de *métamorphose*, *pétrification*, *transmutation de l'eau en poussière*, *transmutation de la boue en pierre*, *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*.

Composantes matérielles profanes : du mercure, de la gomme arabique et un peu de fumée.

Miasme

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6, Océan 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature vivante

Durée : 3 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le sort remplit la bouche et la gorge du sujet à l'aide d'un gaz irrespirable, et celui-ci ne peut que tousser et crachoter. Par contre, il peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution, mais il doit ensuite effectuer un test de Constitution par round (DD 10 + 1 par succès déjà obtenu). En cas d'échec (ou s'il cesse de retenir son souffle), le sujet sombre dans l'inconscience (0 pv). Lors du round suivant, le sujet se retrouve à -1 pv et est mourant. Au troisième round, il suffoque (cf. L'asphyxie, page 302 du *Guide du Maître*).

Miracle

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chance 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

On requiert un *miracle* plus qu'on le lance. Le prêtre présente une demande à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer.

Un *miracle* permet, au choix :

- De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8^e niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
- De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7^e niveau.
- D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité* ou *aliénation mentale*.
- De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

Si le *miracle* a l'un des effets précédents, le prêtre qui le demande ne perd pas de points d'expérience.

Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalancent l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de *miracles* de ce type :

- Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
- Amener le prêtre et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
- Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle.

Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusée.

Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9^e niveau). Quand *miracle* remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le prêtre doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.

Coût en PX : 5 000 PX (seulement pour certaines utilisations du sort ; voir ci-dessus)

Mirage

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

Mise à mal

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1. Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de *guérison suprême*.

Mise à mort

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2, Mort 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. *Mise à mort* ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

Mission

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins

Durée : 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant inmanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.

Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, "Attends ici" ou "Défends ce site contre toute attaque"), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa mission pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa mission.

Les sorts suivants mettent un terme à mission (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

Modification d'apparence

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible

d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

Modification de mémoire

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round (voir description)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

- Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme*, *quête* ou *suggestion*.
- Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).
- Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou implante). Si le barde

est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons.

Molosse funeste

Illusion (ombre)

Source : Codex martial

Niveau : tourmenteur 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un molosse illusoire

Durée : 1 minute/niveau (T) ou jusqu'à destruction **Jet de sauvegarde :** aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur du sort peut donner à la matière du plan de l'Ombre la forme d'un puissant compagnon canin qui le sert loyalement pour la durée du sort. Le *molosse funeste* a le même profil qu'un loup sanguinaire (voir la page 17 du *Manuel des Monstres*) avec les modifications suivantes. Il bénéficie d'un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme, son total de points de vie est égal au total maximal du lanceur et il utilise le bonus de base à l'attaque du lanceur plutôt que le sien (en y appliquant son bonus de Force de +7 et son malus de taille de -1).

Le lanceur peut donner des ordres au molosse par une action de mouvement comme s'il s'agissait d'un animal connaissant tous les tours décrits pour la compétence Dressage (voir la page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Si les points de vie d'un *molosse funeste* sont réduits à 0 ou moins, il est aussitôt détruit. Un *molosse funeste* est considéré comme une créature magique vis-à-vis des sorts et effets magiques, mais il peut également être dissipé comme un sort. Un personnage ne peut avoir qu'un *molosse funeste* à son service à un moment donné. S'il relance le sort alors que le premier est toujours actif, le sort initial est automatiquement dissipé.

Moment de clarté

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Quand le paladin jette ce sort et touche une créature placée sous l'influence d'un sort ou effet mental, celle-ci a droit à un nouveau jet de sauvegarde contre le DD original de l'effet pour s'en libérer. Si cet effet n'autorisait pas de jet de sauvegarde, moment de *clarté* n'est d'aucune utilité.

Moment de prescience

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chance 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort confère au personnage un puissant sixième sens ayant trait à lui-même. Il ne peut en profiter qu'une seule fois pendant la durée du sort. Cet effet confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, test de caractéristique ou de compétence opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser *moment de prescience* avant d'effectuer le jet concerné. Ensuite, le sort prend fin.

Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul *moment de prescience* à la fois.

Monnaie d'écoute

Divination (scrutation)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : capteur magique

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage peut transformer deux pièces de monnaie ordinaires en dispositif d'écoute magique : l'une fait office d'émetteur, et l'autre de récepteur. Après avoir lancé le sort, le personnage se sépare simplement de la pièce émettrice, ouvertement ou subrepticement. En tenant la pièce réceptrice contre son oreille, il peut entendre tous les sons reçus par le récepteur comme s'il était présent (comme pour un effet de *clairaudience*). Si la pièce émettrice se trouve dans une poche, un sac ou un sachet, le DD du test de Perception auditive augmente de 5.

Les pièces continuent à fonctionner, quelle que soit la distance qui les sépare, mais sont réduites au silence si elles se trouvent sur des plans différents.

Focaliseur : les deux pièces.

Monture

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 monture

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

Composante matérielle : quelques poils de cheval.

Monture du voyageur

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Che 1, Dru 1, Pal 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible/effet/zone d'effet : animal ou créature magique touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort augmente les capacités de déplacement sur longue distance de la monture aux dépens de ses facultés de combat.

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres en vitesse de déplacement et il peut se déplacer en mode footing sans subir de dégâts ou être fatigué tant que le sort fait effet. Cependant, la monture ne porte plus d'attaques. Elle emmène volontiers son cavalier au combat, mais elle ne se sert pas de ses armes naturelles tant que dure le sort.

Morsure du roi

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Faim 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature vivante dont la taille ne dépasse pas celle du lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre effectue une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être engloutie. Pour les spectateurs incrédules, le prêtre ouvre soudainement la bouche de manière totalement disproportionnée et avale le sujet. Sa mâchoire reprend aussitôt ses dimensions normales.

Il ne reste alors plus rien de la victime, qui se trouve en réalité dans une dimension, « stomacale » temporaire. Le sujet subit 2d8+12 points de dégâts contondants et 12 points de dégâts d'acide par round en raison de l'action de sucs gastriques. Il peut cependant s'en sortir en infligeant au moins 35 points de dégâts à la poche stomacale (CA 21) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. En cas de réussite, il semble sortir de nulle part et apparaît dans une case adjacente au lanceur de sorts.

Chaque fois que le prêtre lance ce sort, il crée une dimension stomacale temporaire distincte.

Morsure magique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort de *morsure magique*.

Morsure magique suprême

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort de *morsure magique suprême*.

Mort à l'ennemi

Evocation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère un grand pouvoir létal à l'une des armes du personnage contre un type d'ennemi juré particulier. Contre les créatures de ce type, l'arme agit comme une arme magique +5 et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. De plus, tant qu'il porte l'arme, le personnage gagne un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets produits par les créatures de ce type.

Le sort est automatiquement annulé 1 round après que l'arme quitte la main du personnage, pour quelque raison que ce soit. Le personnage ne peut pas avoir plus d'une arme de *mort à l'ennemi* active à la fois.

Si le sort est lancé sur une arme magique, les pouvoirs du sort se substituent à ceux qu'elle possède d'ordinaire, inhibant les bonus d'altération et les pouvoirs de l'arme pendant la durée du sort. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs avec ceux de tout autre sort qui peut modifier l'arme de quelque façon que ce soit. Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

Mort rampante

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)

Effet : une nuée de mille-pattes par 2 niveaux

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition.

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

Mot de pouvoir aveuglant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Guerre 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature dotée de 200 pv ou moins

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée.

| Points de vie | Durée |
|---------------|---------------|
| Jusqu'à 50 | Permanente |
| 51–100 | 1d4+1 minutes |
| 101–200 | 1d4+1 rounds |

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Guerre 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature dotée de 150 pv ou moins

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée.

| Points de vie | Durée |
|---------------|------------|
| Jusqu'à 50 | 4d4 rounds |
| 51–100 | 2d4 rounds |
| 101–150 | 1d4 rounds |

Mot de pouvoir mortel

Enchantement (coercition) [mental, mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Guerre 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée.

Mot de rappel

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Prê 6

Composantes : V**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** illimitée**Cible :** le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)**Résistance à la magie :** non ou oui (inoffensif, objet)

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Motif scintillant

Illusion (mirage) [mental]

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 8**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** lueurs colorées dans une étendue de 6 m de rayon**Durée :** concentration + 2 rounds**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui

Un ensemble de lueurs scintillantes et criardes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort touche un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en priorité. Le sort affecte chaque sujet selon ses dés de vie :

6 ou moins. Inconscience pendant 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1d4 rounds et, enfin, *confusion* pendant 1d4 rounds. Pour les créatures non vivantes, considérez l'inconscience comme de l'étourdissement.

7 à 12. Étourdissement pendant 1d4 rounds, puis *confusion* pendant 1d4 rounds.

13 ou plus. *Confusion* pendant 1d4 rounds.

Les créatures aveugles ne sont pas affectées par ce sort.

Composante matérielle : un petit prisme en cristal.

Mouvement accéléré

Transmutation

Source : Codex aventureux**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action rapide**Portée :** personnelle**Cible :** le lanceur de sorts**Durée :** 1 round/niveau (T)

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage peut se déplacer à sa vitesse normale en utilisant les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade sans subir de malus à ses tests. Ce sort n'affecte pas le malus encouru quand on utilise ces compétences en courant ou en chargeant.

Composante matérielle : un cafard mort.

Mur d'épines

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Dru 5, Flore 5**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, -1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement.

On progresse très lentement à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du

mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le *mur d'épines* à vitesse normale, sans subir de dégâts.

Il est possible de se tailler un passage dans un *mur d'épines* sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.

Malgré les apparences, un *mur d'épines* n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

Mur de fer

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur de fer, lisse et vertical. Il peut l'utiliser pour bloquer un passage ou colmater une brèche, car le mur s'intègre aux matières inertes qu'il touche, pour peu que sa surface le lui permette. Il est impossible de le créer à l'endroit où se trouve une créature ou un autre objet. Il doit toujours être lisse, même si le personnage peut modifier sa forme en fonction de l'espace disponible.

Le *mur de fer* fait 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux du mage. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir se monte à 25, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible de créer le mur sans fixer ses bords, de manière à le faire basculer sur les créatures se trouvant de l'autre côté. Si personne ne le pousse, il tombe au hasard (une chance sur deux), d'un côté ou de l'autre. Pour pousser le mur dans le sens souhaité, il faut réussir un test de Force (DD 40). Les individus disposant de suffisamment de place pour éviter la chute du mur y parviennent sur un jet de Réflexes. En cas d'échec, les créatures de taille G ou moins perdent 10d6 points de vie.

Le mur ne peut pas écraser les créatures de taille Gig ou plus.

Comme n'importe quel mur en fer, celui-ci est soumis à la rouille et autres phénomènes naturels.

Composante matérielle : une feuille de fer et 500 grammes de poudre d'or (valeur 50 po).

Mur de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Feu 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de feu opaque long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.

Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

Mur de force

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : mur constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts, y compris *dissipation de la magie*. *Désintégration* la détruit

instantanément, de même que *disjonction*, un *sceptre d'oblitération* ou une *sphère d'annihilation*. Sorts ou souffles sont incapables de franchir le mur dans quelque direction que ce soit, mais des sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* permettent de passer de l'autre côté. Les créatures éthérées ne peuvent pas traverser la barrière de front (mais elles sont généralement capables de la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un *mur de force*.

Le mage peut faire apparaître le mur sous la forme d'un plan vertical dont la surface est égale à un carré de 3 mètres de côté par niveau. Quand on le crée, le *mur de force* doit être continu et ne pas montrer la moindre fissure. Si un objet ou une créature le brise en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.

On peut user de *permanence* sur un *mur de force*.

Composante matérielle : une pincée de poudre d'une pierre semi-précieuse translucide.

Mur de glace

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : plan de glace constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, selon la version choisie. On ne peut pas le créer à un endroit occupé par des objets ou des créatures. Sa surface doit être lisse et sans fissure quand il se forme. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire alors qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Il est vulnérable au feu (*boule de feu*, souffle d'un dragon rouge, etc.), qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant 10 minutes.

Plan de glace. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, faisant 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de 30 mètres et haut de 3, un autre de 15 mètres de long sur 6 mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Si on le veut vertical, il suffit de le fixer au sol, tandis qu'un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.

De nature défensive, le *mur de glace* a pour fonction principale de retenir des poursuivants. Chaque carré de 3 mètres de côté a 3 points de résistance par tranche de

2,5 centimètres d'épaisseur. Quiconque attaque le mur le touche automatiquement. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force est de 15 + niveau du lanceur de sorts.

Quand on parvient à creuser un trou dans le mur, il libère une telle vague de froid que quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée) subit 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts.

Hémisphère. Le sort prend la forme d'un hémisphère dont le rayon ne peut dépasser 90 centimètres + 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts du mage (un ensorceleur de niveau 7 pourra donc constituer un hémisphère de 3 mètres de diamètre). Il est aussi résistant que le plan de glace décrit ci-dessus, mais n'inflige aucun dégât à qui passe par une brèche.

Il est possible de créer l'hémisphère de manière à ce qu'il emprisonne une ou deux créatures, mais ces dernières peuvent lui échapper en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un bout de quartz ou de tout autre minéral transparent.

Mur de pierre

Invocation (création) [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 5, Terre 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.

Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 15 points de

résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un petit morceau de granit.

Mur d'esprits

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 mètres

Effet : un mur de 3 m de côté/niveau ou une sphère/hémisphère d'un rayon de 30 cm/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée une masse immobile et tourbillonnante de formes d'un blanc verdâtre qui ressemblent à des esprits tourmentés. Un côté du mur choisi par le mage émet un grondement sourd qui oblige les créatures situées dans un rayon de 18 mètres du côté en question à réussir un jet de Volonté sous peine de fuir, paniquées, pendant 1d4 rounds. Une créature vivante qui touche le mur subit 1d10 points de dégâts, sa force vitale étant perturbée par ce simple contact. Toute créature vivante qui traverse le mur subit également 1d10 points de dégâts, mais elle doit également réussir un jet de Vigueur sous peine de recevoir un niveau négatif.

La barrière n'est que partiellement matérielle, mais elle est opaque. Elle offre donc un abri et un camouflage total contre les attaques physiques, et elle bloque les effets magiques (ce qui inclut sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels).

Composante matérielle : une gemme taillée et transparente.

Mur de vent

Evocation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets

similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un *mur de vent* de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

Mur de ténèbres

Illusion (ombre) [mental, obscurité, terreur]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : voile de ténèbres semi opaque de 12 m de long max. ou anneau de ténèbres d'un rayon de 4,50 m max. ; 6 m de haut dans les deux cas

Durée : concentration +1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière d'ombre menaçante qui obscurcit la vision et empêche tout passage. Les créatures situées dans les cases adjacentes à l'obstacle bénéficient d'un camouflage contre les attaques venues de l'autre côté. Celles qui se trouvent à plus d'une case bénéficient quant à elles d'un camouflage total. Bien que le mur soit intangible, une créature pourvue de 6 DV ou moins doit réussir un jet de Volonté sous peine de ne pouvoir le franchir et de devoir mettre un terme à son action de mouvement (le sujet peut néanmoins s'en éloigner ou tenter de le franchir une nouvelle fois s'il a une seconde action de mouvement). Une créature peut tenter de traverser le mur aussi longtemps qu'il lui plaît, mais chaque échec précédent lui inflige un malus de -1 au jet de Volonté.

Mur de ténèbres contre et dissipe les sorts de *lumière* de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : un bout de toison de mouton noir.

Mur d'ossements

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G, M**Temps d'incantation :** 1 round**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet :** mur d'os de 3 m de côté/niveau (F)**Durée :** 10 minutes**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait sortir de terre un mur d'ossements. Le *wu jen* peut lui donner la forme qu'il souhaite pourvu qu'il soit solidement ancré au sol. Par contre, il ne peut être invoqué de façon à ce qu'il occupe l'espace d'une créature ou un objet. Bien que solide, ce mur est percé de petites ouvertures et d'interstices. Les créatures qui se trouvent derrière lui bénéficient d'un abri et d'un camouflage vis-à-vis des attaques provenant de l'autre côté du mur.

Il est possible de traverser le *mur d'ossements* au prix d'une action complexe, mais les diverses protubérances dont il est pourvu infligent 1d8 points de dégâts aux créatures de taille P ou M qui s'y frottent. Les créatures de taille P peuvent le traverser sans plus de problèmes, mais il n'en va pas de même pour celles de taille M, qui doivent obligatoirement réussir un test d'Évasion (DD 20) pour s'en dépêtrer. En cas d'échec, le sujet subit les dégâts habituels et se retrouve pris au piège. Au round suivant, il doit alors effectuer une nouvelle tentative de déplacement, que ce soit en poursuivant ou en rebroussant chemin (ce qui lui inflige des dégâts dans les deux cas). Les créatures de taille TP ou inférieure peuvent se faufiler au travers du mur à la moitié de leur vitesse de déplacement habituelle. De leur côté, les créatures de taille G ou plus ne sauraient le traverser normalement mais peuvent forcer le passage (cf. ci-dessus) ou l'enjamber, ne subissant alors pas de dégâts. Un sujet pris au piège peut également décider de ne plus bouger jusqu'à la fin du sort pour ne pas subir davantage de dégâts.

Le mur a une épaisseur de 18 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Chaque case de 1,50 mètre a 10 points de résistance tous les 18 centimètres d'épaisseur, mais les armes perforantes et tranchantes ne lui infligent que la moitié des dégâts habituels. Une créature peut effectuer un test de Force (DD 15, +2 par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de +10) pour forcer le passage au prix d'une attaque.

Le mur est fait d'un enchevêtrement d'ossements de types très différents de créatures et formant des angles étranges. On ne peut les animer au moyen du sort *animation des morts*, ni communiquer avec elles avec le sort *communication avec les morts*.

Composante matérielle : une branche flétrie coupée dans un cimetière.

Mur illusoire

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 4**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** image de 3 m x 3 m x 30 cm**Durée :** permanente**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction)**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître un mur, plancher ou plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.

Mur prismatique

Abjuration

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 8**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau**Durée :** 10 minutes/niveau (T)**Jet de sauvegarde :** voir description**Résistance à la magie :** voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical composé d'un arc-en-ciel de couleurs toujours changeantes qui protège son créateur contre tout type d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV se trouve automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle commet l'imprudence de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve dans un rayon de 6 mètres de celle-ci.

Le mur fait au maximum 1,20 mètre de long et 60 centimètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à en endroit occupé par une créature, il échoue.

Le mur est constitué de sept couleurs, qui ont chacune un effet. La table qui suit liste les couleurs, dans leur ordre d'apparition, et indique leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper.

Le mur peut être détruit par une succession de sorts, lesquels doivent être lancés de manière à faire disparaître chaque couleur dans l'ordre (d'abord le rouge, puis l'orange, etc.). *Disjonction* détruit un *mur prismatique*, de même qu'un *sceptre d'oblitération*, mais *zone d'antimagie* reste sans effet, tout comme *dissipation de la magie* et *dissipation suprême*, dont la zone d'effet s'arrête au mur. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un *mur prismatique*, à condition de réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur prismatique*.

Mur prismatique

| Couleur | Place | Effet | Annulée par |
|---------|-----------------|---|----------------------|
| Rouge | 1 ^{re} | Arrête les armes à distance non magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts) | <i>Cône de froid</i> |
| Orange | 2 ^e | Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts | <i>Bourrasque</i> |

| | | | |
|--------|----------------|--|--------------------------------|
| Jaune | 3 ^e | d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts) Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts) | <i>Désintégration</i> |
| Vert | 4 ^e | Arrête les souffles Poison mortel (Vigueur, 1d6 points de Con temporaires) | <i>Passe-muraille</i> |
| Bleu | 5 ^e | Arrête les divinations et les attaques mentales Pétrification (Vigueur, annule) | <i>Projectile magique</i> |
| Indigo | 6 ^e | Arrête tous les sorts Démence (voir <i>aliénation mentale</i> : Volonté, annule) | <i>Lumière du jour</i> |
| Violet | 7 ^e | Champ d'énergie détruisant tous les objets et effets* Créatures envoyées dans un autre plan (Volonté, annule). | <i>Dissipation de la magie</i> |

* Certes, la couleur violette rend toutes les autres redondantes, mais elles sont tout de même présentées car certains objets magiques peuvent créer un effet prismatique couleur après couleur, et la résistance à la magie peut permettre de résister à certaines couleurs.

Mythes et légendes

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : voir description

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de *mythes et légendes*). Enfin, si le personnage a seulement entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du personnage s'emplit des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés "légendaires", de même que les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.

Voici quelques exemples :

À propos d'une hache magique que le personnage a en main : "Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l'arme lorsque le mot sacré *Rudnogg* franchira ses lèvres."

À propos d'un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : "Vanashon s'est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits." (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)

Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : "L'ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abattirent en une nuit et un jour." (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau *mythes et légendes*, avec un meilleur résultat).

Composante matérielle : encens (250 po minimum).

Focaliseur : quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

Nage

Transmutation [eau]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère à la cible une vitesse de déplacement à la nage, comme s'il s'agissait d'une créature aquatique, mais pas de respirer sous l'eau ou de retenir son souffle plus longtemps. La cible nage à sa vitesse normale sans avoir à effectuer de tests de Natation tant qu'elle ne s'encombre que d'une charge légère. Elle bénéficie d'un bonus d'aptitude de +8 aux tests de Natation visant à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, mais elle subit un malus de -1 par tranche de 2,5 kilos de charge. Le sujet peut choisir de « faire 10 », même s'il est pressé ou menacé. Il peut également à l'action de course tout en nageant, mais seulement s'il progresse en ligne droite.

Si la créature porte une charge supérieure à légère, elle doit effectuer des tests de Natation pour se déplacer (en tenant compte du malus normal de sa charge), mais il bénéficie tout de même des autres avantages de ce sort.

Composante matérielle : une écaille de poisson rouge.

Nappe de brouillard

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2, Eau 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu).

Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Négation de l'invisibilité

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.

Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet (30 dm³/niveau) touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, *neutralisation du poison* prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus. La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à *retardement du poison*, les effets ne sont pas différés dans

le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

Composante matérielle profane : un peu de charbon.

Nova intangible

Nécromancie [mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures intangibles ou gazeuses situées dans un rayonnement de 15 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Une sphère dissipe les créatures intangibles et gazeuses, les détruisant sur-le-champ. Le sort détruit 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Généralement, ce sort détruit les ombres, les âmes-en-peine, les spectres, les fantômes et autres créatures intangibles, mais les vampires et autres créatures vivantes en état gazeux sont également affectés. Les créatures ayant le moins de dés de vie sont les premières touchées. En cas d'égalité, on tient d'abord compte des cibles les plus proches du centre de l'effet. Les créatures ayant plus de 8 DV ne sont pas affectées. Enfin, si les dés de vie restants ne suffisent pas à affecter une créature, ils sont perdus.

Nuage draconique

Invocation (appel) [air]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 8

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 round

Portée : spéciale (voir description)

Effet : 1 nuage draconique invoqué (voir description)

Durée : 1 minute + 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage doit lancer ce sort en extérieur, en un lieu où des nuages sont visibles. Le sort appelle un esprit constitué d'air élémentaire, le lie à un nuage et lui confère une forme de dragon. Tout en se formant, le nuage draconique descend vers le personnage, ce qui prend 1 minute, quelle que soit la distance les séparant. (Cette minute compte dans la durée du sort.) Une fois le nuage présent, il est possible d'en prendre le contrôle sur le même principe qu'une créature convoquée (pour plus de détails, reportez-vous au sort *convocation d'alliés naturels I*, dans le *Manuel des Joueurs*). Le dragon parle l'aérien.

A la fin du sort, l'esprit élémentaire retourne dans son plan d'origine et le nuage s'évapore. Le nuage draconique est incapable de traverser les liquides et les solides.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution.

Le nuage draconique a le profil suivant :

Nuage draconique. Élémentaire de l'Air (air, Bien, extraplanaire) de taille TG DV 21d8+84 ; pv 178 ; Init +10 ; VD vol 45 m (moyenne) ; CA 26, contact 14, pris au dépourvu 20 ; BBA +15 ; lutte +30 ; Att morsure (+20 corps à corps, 2d6+10/19-20) morsure (+20 corps à corps, 2d6+7/19-20) et griffes (+15 corps à corps, 2d4+32) Esp/all 4,50 m/4,50 m ; AS souffle ; Part réduction des dégâts (10/magie), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m) AL N ; JS Réf +18, Vig +11, Vol +7 ; For 25, Dex 23, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons. Détection +19, Perception auditive +19 ; Attaque éclair, Attaque en vol (B), Esquive, Science du critique (morsure) (B), Science de l'initiative (B), Souplesse du serpent.

Souffle (Ext). Emanation d'électricité de 30 mètres de long en forme de ligne tous les 1d4 rounds ; 10d6 points de dégâts d'électricité ; jet de Réflexes (DD 24) pour réduire les dégâts de moitié.

Nuage incendiaire

Invocation (création) [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Feu 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée parsemé de charbons ardents en suspension. Les volutes restreignent le champ de vision aussi efficacement que celles du sort *nappe de brouillard*. Dans le même temps, les braises infligent 4d6 points de dégâts de feu par round à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié).

Comme pour *brume mortelle*, le nuage s'éloigne de son créateur à la vitesse de 3 mètres par round. Déterminez la nouvelle zone d'effet à chaque round, en considérant que le point d'origine du sort s'est déplacé de 3 mètres. En se concentrant, le personnage peut augmenter le déplacement du point d'origine jusqu'à 18 mètres par round. Toute partie du nuage sortant des limites de portée se dissipe aussitôt, ce qui réduit d'autant l'étendue couverte par les nuées.

Comme pour *brouillard dense*, le vent disperse un *nuage incendiaire*. Ce sort ne peut pas être lancé sous l'eau.

Nuage nauséabond

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère *nappe de brouillard*, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.

On peut user de *permanence* sur un sort de *nuage nauséabond*. Un tel nuage dispersé par le vent se reforme en 10 minutes.

Composante matérielle : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

Nuée d'élémentaires

Invocation (convocation) [voir description]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine.

Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

Nuée de météores

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)**Zone d'effet :** 4 étendues de 12 m de rayon (voir description)**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)**Résistance à la magie :** oui

Nuée de météores est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire, qui ressemble à *boule de feu* par de nombreux aspects. À la fin de l'incantation, quatre sphères de 60 centimètres de diamètre chacune jaillissent de la main tendue du mage et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, en libérant une longue traînée d'étincelles.

Si le mage vise une créature précise, il effectue une attaque de contact à distance pour toucher. Toute créature frappée par l'une des ces sphères subit 2d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde) et ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre les dégâts de feu infligés (voir ci-dessous). Si une sphère rate sa cible, elle explose à l'angle le plus proche de la case de celle-ci. On peut lancer plusieurs sphères sur une même cible.

Quand une sphère atteint sa destination, elle explose sous la forme d'une étendue de 12 mètres de rayon, infligeant 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Si une créature se trouve dans la zone d'effet de plusieurs sphères, elle effectue un jet de sauvegarde distinct pour chacune. La résistance au feu s'applique aux dégâts de chaque sphère, et non au total.

Nuée grouillante

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2**Composantes :** V, G, M/FD**Temps d'incantation :** 1 round**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Effet :** 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées**Durée :** concentration + 2 rounds**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

Composante matérielle profane : un carré de tissu rouge.

Nuée d'Otyughs

Invocation (création)

Source : Codex divin**Niveau :** Pestilence 9**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet :** trois otyughs ou plus, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre**Durée :** sept jours ou sept mois (T) (voir description)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Ce sort crée des otyughs à partir d'une grande masse d'ordures et d'immondices (comme un égout ou une fosse d'aisance). Il est possible de « produire » 3d4 otyughs de taille normale ou 1d3+1 otyughs de taille TG (cf. page 211 du *Manuel des Monstres*). Ces monstres servent l'invocateur de leur plein gré dans les combats, pour des missions spécifiques ou comme gardes du corps. Les otyughs restent aux côtés de leur créateur pendant sept jours à moins qu'il ne les congédie avant l'achèvement de la durée du sort. Cette durée est portée à sept mois si les otyughs se voient seulement assignés une mission de surveillance et de protection d'un site spécifique. Dans ce dernier cas, les otyughs ne peuvent pas se déplacer hors de la portée du sort.

Nuée d'otyughs ne peut être lancé que dans un endroit contenant au moins 3 tonnes d'immondices, de déchets ou de miasmes. Une fois le sort lancé, les otyughs qui n'ont pas été désignés comme gardes peuvent quitter leur tas d'ordures sur ordre de leur créateur.

Odorat

Transmutation

Source : Codex divin**Niveau :** Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 10 minutes/niveau**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère à la cible un fantastique odorat, comparable au pouvoir du même nom de certains monstres. Ce pouvoir lui permet de détecter les ennemis approchant, de dénicher des adversaires dissimulés et de suivre des pistes à l'odeur. Les créatures dotées du pouvoir d'odorat identifient aussi facilement les odeurs que les humains reconnaissent les images.

Grâce à son odorat, la créature peut détecter tout adversaire située dans un rayon de 9 mètres. Si cet ennemi est au vent, la portée passe à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle descend à 4,50 mètres. En ce qui concerne les odeurs fortes, comme la fumée ou les ordures pourries, il faut doubler ces portées. Pour les odeurs particulièrement imposantes, comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte, multipliez ces portées par trois.

Quand une créature sent une odeur, elle ne sait pas précisément d'où celle-ci vient. Elle sait seulement que quelqu'un se trouve dans les environs. La créature peut tout de même entreprendre une action de mouvement pour déceler la direction de l'odeur. Si elle se trouve à moins de

4,50 mètres de la source, la créature la remarque sur-le-champ.

Une créature douée du pouvoir d'odorat est capable de suivre une piste au flair. Mais pour trouver ou suivre une telle piste, il lui faut réussir un test de Sagesse. Le DD d'une piste fraîche s'élève à 10 (quelle que soit la surface renfermant l'odeur). Suivant l'intensité de l'odeur de la proie, le nombre de créatures suivies et l'âge de la trace, il est nécessaire d'augmenter ou de réduire ce DD. Pour chaque heure passée entre le passage de la proie et celui du traqueur, le DD augmente de 2 points. Pour le reste, reportez-vous aux règles régissant le don Pistage. Les créatures suivant une piste à l'aide de leur flair ne sont pas victimes des conditions de surface et de la mauvaise visibilité.

Composantes matérielles profanes : une cuillerée de moutarde, quelques grains de poivre et une goutte de sueur.

Œil de faucon

Transmutation

Source : Codex aventureux, Codex divin

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de voir parfaitement bien de très loin. Le facteur de portée des armes à projectiles augmente de 50 % et le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection.

Œil du mage

Divination (scrutation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation crée un capteur magique mobile, relayant au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le mage peut le créer en tout point de son champ de vision, mais celui-ci ne peut en sortir qu'à grand-peine. L'*œil du mage* se déplace à la vitesse de 9 mètres par round (90 mètres par minute) s'il regarde normalement (c'est-à-dire en se concentrant principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 mètres par round seulement (30 mètres par minute) si on lui demande également d'examiner les murs et le plafond. Il voit exactement ce que son créateur verrait si ce dernier se trouvait à sa place. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les obstacles solides l'empêchent de passer, mais il peut se glisser par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 centimètres). L'*œil du mage* ne peut entrer dans un

autre plan d'existence, même s'il emprunte un *portail* ou quelque autre huis magique.

Le personnage doit se concentrer pour recevoir des informations en provenance de l'œil. Le capteur reste inerte tant qu'il n'est pas sollicité.

Composante matérielle : un peu de fourrure de chauve-souris.

Œil du tireur d'élite

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort affine les sens du personnage par magie, et en fait un adversaire mortel avec les armes à distance. Quand il lance *œil du tireur d'élite*, le personnage gagne les avantages suivants.

Bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection.

Vision dans le noir à 18 mètres.

Capacité d'effectuer une attaque sournoise à distance, jusqu'à 18 mètres au lieu de 9 mètres.

Capacité d'effectuer une attaque mortelle avec une arme à distance au lieu d'une arme de corps à corps. La cible doit être située dans un rayon de 18 mètres.

Ce sort ne confère pas au personnage les aptitudes d'attaque sournoise ou d'attaque mortelle s'il n'en dispose pas déjà.

Oeil du tireur d'élite met le personnage en parfaite harmonie avec le point d'observation où il se trouve quand il lance le sort. Il est à même d'interpréter la moindre nuance dans la brise, chaque angle et chaque ombre, mais uniquement depuis ce point. S'il se déplace ne serait-ce que de 1,50 mètre de l'endroit où il se trouvait en lançant le sort, il en perd les avantages jusqu'à ce qu'il y retourne.

Focaliseur : la lentille d'une loupe.

Œil indiscret

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 1,5 km

Effet : 10 yeux au moins en état de lévitation

Durée : 1 heure/niveau (voir description) (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nombre d'orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés "yeux"), égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ceux-ci s'éloignent dans tous les sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 mètres dans toutes les directions (vision normale seulement).

Les yeux sont très fragiles, mais leur petite taille les rend difficilement détectables. Chaque œil est une créature

artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 mètres (vol, manœuvrabilité parfaite), +16 aux tests de Discrétion. Son modificateur de Détection est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +15). Il peut être abusé par les illusions, mais aussi gêné par l'obscurité, le brouillard, et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil avançant dans le noir est obligé de progresser à tâtons.

À la création des yeux, le personnage leur donne des instructions, en 30 mots maximum. Les orbes ont les mêmes connaissances que leur créateur, ce qui signifie que si ce dernier a vu un certain marchand, les yeux le reconnaissent aussitôt. Voici quelques exemples d'instructions :

“ Entourez-moi à 120 mètres de distance et revenez dès que vous apercevez une créature dangereuse. ” “ Entourez-moi ” indique aux yeux qu'ils doivent se placer de manière équidistante autour du mage et suivre ses déplacements. Dès qu'un œil revient vers le personnage ou est détruit, les autres modifient leur position respective afin de reconstituer le cercle. Dans le cadre de l'ordre donné, chaque œil retourne auprès du personnage s'il aperçoit une créature que le mage jugerait dangereuse. Un “ paysan ” qui est en réalité un dragon déguisé grâce à *changement de forme* ne provoquera pas le retour des yeux. À 120 mètres de distance, dix yeux suffisent pour former un cercle sans aucun “ angle mort ”, ce qui signifie que quiconque tente de franchir le périmètre surveillé est automatiquement détecté.

“ Dispersez-vous et fouillez la ville jusqu'à ce que vous ayez trouvé Arweth. Suivez-le pendant trois minutes sans vous faire remarquer, puis revenez à moi. ” Dès qu'ils entendent “ dispersez-vous ”, les yeux partent dans toutes les directions. Dans ce cas bien précis, chaque œil suivra Arweth pendant 3 minutes après l'avoir repéré.

Il peut être utile d'ordonner aux yeux de se mettre en ligne, de se déplacer au hasard sans trop s'éloigner, ou de suivre un certain type de créature.

Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu'il a vu. Il faut 1 round pour visionner 1 heure d'images. Une fois ses découvertes rapportées, l'œil disparaît.

Si un œil s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre du mage, il cesse d'exister. En cas de disparition d'un œil, le personnage en a aussitôt conscience, mais rien ne lui permet d'en connaître la cause (destruction, trop grande distance, etc.).

La durée de vie des yeux est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu'ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. *Dissipation de la magie* peut les détruire (effectuer un jet par œil si plusieurs sont pris dans une dissipation de zone). Un œil envoyé dans le noir peut être détruit en heurtant un mur ou tout autre solide.

Composante matérielle : une poignée de billes en cristal.

Œil indiscret suprême

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *œil indiscret*, si ce n'est que les yeux bénéficient de *vision lucide* sur 36 mètres. Il leur est donc possible d'évoluer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Le modificateur de Détection maximal d'*œil indiscret suprême* est de +25 (au lieu de +15).

Onde tellurique

Evocation [terre]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 3 (terre)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Zone d'effet : ligne jusqu'à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

D'un simple cri, le wu jen frappe le sol et crée une onde de choc sismique qui projette la terre, les rochers ou le sable dans les airs et frappe les créatures qui se trouvent sur sa trajectoire. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6).

Ce sort ne produit ses effets que si le wu jen se tient sur de la terre, de la glaise, du sable ou de la pierre (ce qui inclut un sol en pierre), pas s'il se tient sur un sol recouvert de bois ou une surface d'une autre matière.

Orage de fureur élémentaire

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : nuage menaçant de 12 m de rayon à 60 m au-dessus du sol

Durée : concentration (4 rounds maximum) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée un nuage noir et menaçant qui se tient au-dessus des ennemis du lanceur, les frappant d'un ensemble d'effets issus des plans élémentaires. Une fois créé, *l'orage de fureur élémentaire* frappe la zone située en dessous d'une tempête (cf. pages 94 et 95 du *Guide du Maître*). Les attaques à distance y sont impossibles et toutes les créatures doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être emportées si elles sont de taille P ou inférieure, renversées si elles sont de taille M ou simplement stoppées si elles sont de taille G ou supérieure. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, les créatures volantes sont repoussées dans une direction choisie au hasard : de 1d6 x 1,50 mètre si elles sont de taille G ou supérieure, de 1d6 x 3 mètres si elles sont de taille M, et de 2d6 x 3 mètres si elles sont de taille P ou inférieure. Les sorts lancés dans la zone sont perdus, sauf si leur auteur réussit un test de Concentration

(DD égal au DD de *l'orage de fureur élémentaire* + niveau du sort).

Si le lanceur ne maintient pas sa concentration une fois le sort lancé, celui-ci s'achève. Par contre, s'il reste concentré, le sort génère les effets suivants à chaque round, chacun devenant effectif à son tour de jeu. Au prix d'une action de mouvement (entreprise en plus de l'action simple nécessaire à la concentration), le lanceur peut déplacer le nuage de 12 mètres dans la direction de son choix.

2^e round. De grosses pierres tombent du ciel, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

3^e round. Une averse diluvienne éteint les flammes non protégées et a 50 % de chances de moucher celles qui le sont. La pluie réduit la visibilité à 1,50 mètre et les déplacements de moitié.

4^e round. Des flammes criblent la zone située sous le nuage, infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (Réflexes, demi-dégâts).

Orbe d'acide

Invocation (création) [acide]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Un orbe d'acide de 7,5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

Une créature touchée par l'orbe subit les dégâts d'acide et est fiévreuse pendant 1 round en raison des vapeurs délétères dégagées. Un jet de Vigueur permet d'annuler cet état préjudiciable mais ne réduit pas les dégâts.

Orbe d'acide mineur

Invocation (création) [acide]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un orbe d'acide de 5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d8 points de dégâts d'acide. Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

Tous les deux niveaux de lanceur de sorts supplémentaires, le mage inflige 1d8 points de dégâts de plus (2d8 au niveau 3, 3d8 au niveau 5, 4d8 au

niveau 7 et jusqu'à un maximum de 5d8 au niveau 9 ou plus).

Orbe d'électricité

Invocation (création) [électricité]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe d'électricité

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts d'électricité. De plus, une créature frappée par *l'orbe de froid* et portant une armure en métal doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être enchevêtrée pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

Orbe d'électricité mineur

Invocation (création) [électricité]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe d'électricité

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts d'électricité.

Orbe d'énergie

Invocation (création) [force]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un orbe d'énergie

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un orbe d'énergie de 7,5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

Orbe de feu

Invocation (création) [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe de feu

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts de feu. De plus, une créature frappée par l'*orbe de feu* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être éblouie pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

Orbe de feu mineur

Invocation (création) [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe de feu

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de feu.

Orbe de froid

Invocation (création) [froid]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe de froid

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts de froid. De plus, une créature frappée par l'*orbe de froid* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

Orbe de froid mineur

Invocation (création) [froid]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe de froid

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de froid.

Orbe de son

Invocation (création) [son]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Effet : un orbe de son

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige 1d4 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d4). De plus, une créature frappée par l'*orbe de son* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdie pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

Orbe de son mineur

Invocation (création) [son]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1.

Effet : un orbe de son

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige 1d6 points de dégâts de son, plus 1d6 points tous les deux niveaux de lanceur de sorts au-delà du niveau 1 (2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5, 4d6 au niveau 7 et jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 9 ou plus).

Orientation

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l'endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d'un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s'y trouverait. Il permettra donc de sortir d'un labyrinthe, mais pas de se rendre dans "une forêt où vit un dragon vert" ou à la trésorerie où est empilée une véritable "montagne de pièces de platine". La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l'incantation. Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyphe de garde*). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l'accompagne de sortir d'un *dédale* en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s'ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).

Focaliseur : un jeu d'objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d'ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

Ours fantôme

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un ours fantôme convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *loup fantôme*, si ce n'est que le lanceur invoque un ours intangible pourvu d'un rugissement redoutable.

Ours fantôme. Créature magique (intangible) de taille TG ; DV 14d10+48 ; pv 113 ; Init +9 ; VD vol 18 m (bonne) ; CA 25, contact 25, pris au dépourvu 16 ; BBA +14 ; Lutte - ; Att griffes (+23 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; Out 2 griffes (+21 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) et morsure (+21 corps à corps, 2d8 plus 3d6 froid) ; AS rugissement terrifiant ; Part intangible, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +17, Vig +13, Vol +7 ; For -, Dex 29, Con 20, Int 11, Sag 17, Cha 28.

Compétences et dons. Détection +20, Perception auditive +20 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent.

Rugissement terrifiant. L'ours fantôme peut produire un hurlement effrayant tous les 1d4 rounds. A l'exception du lanceur de sorts, toutes les créatures situées dans un rayon de 36 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 26) sous peine d'être effrayées pendant 3d6 rounds. En cas d'échec, celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres sont paniquées (et non effrayées).

Intangible. L'ours fantôme ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50 % de chances de ne pas être affecté par les dégâts issus d'une source tangible (sauf s'ils proviennent d'un effet de force ou d'une arme spectrale). Il peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Ouverture/fermeture

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

Focaliseur : une clef en laiton.

Pacte de regain

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Prê 7, Pactes 7

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de nouer un pacte entre la cible et un dieu. Ce dernier use alors de son énergie divine pour débarrasser le sujet des afflications qui le frappent.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible soit victime de l'un des effets suivants : affaiblissement temporaire de caractéristique, aveuglement, *confusion*, hébètement, éblouissement, assourdissement, maladie, épuisement, fatigue, *débilité*, aliénation mentale, nausée, fièvre, étourdissement ou empoisonnement. Un round après avoir été affecté par l'un des effets précédents, le *pacte de regain* est mis en œuvre et le sujet bénéficie d'un sort de *guérison suprême* (au niveau de lanceur de sorts du pacte).

Une même créature ne peut être la cible que d'un seul *pacte de regain* à la fois. Le fait d'en lancer un nouveau sur un sujet qui en a déjà conclu et annule le premier.

Coût en PX : 500 PX.

Pacte de vigueur

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Prê 5, Pactes 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement, puis 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de conclure un accord entre la cible et un dieu. Ce dernier lui offre alors sa protection en cas de nécessité.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible perde la moitié de ses points de vie au moins. A ce moment-là, le sujet bénéficie de 5 points de vie temporaires par niveau de lanceur de sorts, d'une réduction des dégâts (5/magie) et d'un bonus de chance de +4 aux jets de sauvegarde. Tous ces avantages disparaissent une fois le sort achevé.

Coût en PX : 250 PX.

Pacte du zélote

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Prê 6, Compétition 6, Pactes 6

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement, puis 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de nouer un pacte entre un dieu et la cible. Cette dernière use alors de sa puissance divine pour anéantir ses ennemis.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible frappe un adversaire dont l'alignement est strictement opposé à celui de la divinité. Le sujet bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque, inflige des dégâts doublés et confirme automatiquement les critiques jusqu'au terme du sort. En outre, les attaques au corps à corps du sujet sont affublées des registres d'alignement correspondant à ceux du dieu avec lequel le pacte a été conclu. S'il en est capable, le sujet doit attaquer les ennemis présentant un alignement opposé à chaque round. Parmi toutes les créatures présentes dans un rayon de 18 mètres, le sujet est conscient de celles qui ont un alignement opposé (comme s'il avait lancé le sort de détection adéquat).

Si le lanceur noue un pacte avec une divinité parfaitement neutre, comme Obad-Haï, choisissez un alignement parmi la liste qui suit qui déclenchera le sort : loyal bon, loyal mauvais, chaotique mauvais ou chaotique bon.

Une même créature ne peut être la cible que d'un seul *pacte du zélateur* à la fois. Le fait d'en lancer un nouveau sur un sujet qui en a déjà conclu et annule le premier.

Coût en PX : 500 PX.

Pacte mortel

Nécromancie [Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 8, Pactes 8

Composantes : V, G, M, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée et consentante

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet à la cible de conclure un accord avec le dieu du prêtre afin que ce dernier la ramène à la vie si elle est tuée.

Au moment où ce sort est lancé, la cible perd définitivement 2 points de Constitution. En échange, si elle meurt, plusieurs sorts prennent effet. Premièrement, la cible est téléportée en lieu sûr, comme si elle profitait d'un *mot de rappel*. Deuxièmement, elle est ressuscitée d'entre les morts, comme si on lui avait lancé un *rappel à la vie*, avec la perte habituelle d'un niveau. Enfin, elle bénéficie d'un sort de *guérison suprême*. Elle ne regagne pas les 2 points de Constitution en revenant de l'au-delà.

Si le *rappel à la vie* ne peut ramener la cible d'entre les morts (par exemple, si elle a été désintégrée, si elle est morte de vieillesse, etc.), le *pacte mortel* ne peut la ressusciter. Si le sort est dissipé avant que la cible ne

meure, elle n'en regagne pas pour autant les 2 points de Constitution perdus.

Composante matérielle : un diamant d'une valeur de 500 po au moins.

Coût en PX : 250 PX.

Page secrète

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : page touchée (0,3 m² maximum)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la *page secrète*.

Compréhension des langages ne suffit pas à révéler le contenu de la *page secrète*. Le joueur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la *page secrète*. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détection de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La *page secrète* peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

Composantes matérielles : quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

Panoplie magique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Force 3, Guerre 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : armure ou bouclier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.

Paralysie télépathique

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 24 m de rayon centrée sur une créature, un objet ou un point dans l'espace

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bloque toute forme de communication télépathique au sein de la zone d'effet, rendant ainsi ce type de conversation impossible. Le sort peut être jeté sur un point situé dans l'espace, mais l'effet reste stationnaire. S'il est centré sur une créature ou un objet mobile, il se déplace avec celui-ci.

Parole du Chaos

Evocation [Chaos, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non chaotiques situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures non chaotiques situées dans la zone qui entendent la *parole du Chaos* sont victimes des effets qui suivent. Ils sont cumulatifs et aucun jet de sauvegarde n'est permis.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Étourdissement : la créature est étourdie pendant 1 round.

Confusion : la créature est plongée dans la plus totale confusion (voir le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

| DV | Effet |
|---|---|
| Égaux au niveau de lanceur de sorts | Assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1 | Étourdissement, assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 | Confusion, assourdissement, étourdissement, |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10 | Mort, confusion, assourdissement, étourdissement, |

Si le prêtre se trouve sur son plan natal, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que chaotique comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole*

sacrée. Par contre, il peut être annulé via un jet de Volonté réussi (qui s'accompagne d'un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Parole sacrée

Evocation [Bien, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non bonnes situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que bon entendant la *parole sacrée* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

| Nombre de DV | Effet |
|---|---|
| Égal au niveau de lanceur de sorts | Assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1 | Cécité, assourdissement |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 | Paralysie, assourdissement, cécité, |
| Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10 | Mort, paralysie, assourdissement, cécité, |

Ces effets sont cumulatifs et nul jet de sauvegarde n'est permis.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Cécité : la créature est aveuglée pendant 2d4 rounds.

Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que bon comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans le leur. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. L'effet de bannissement propose un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour l'annuler.

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Passage dans l'éther

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Portée : contact (voir description)

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 minute/niveau (T)

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *forme éthérée*, si ce n'est qu'il permet au personnage de passer dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, pour peu que toutes se tiennent par la main (leur équipement part avec elles). En plus de lui-même, le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une fois dans l'éther, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble.

Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

Passage sans trace

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

Passe-muraille

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou matériau plus dur). Le passage fait 3 mètres de profondeur, plus 1,50 mètre tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 mètres au niveau 12, 6 mètres au niveau 15 et 7,50 mètres maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, *passé-muraille* crée seulement une alcôve ou une petite galerie. Il est possible de jeter ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais. Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures se trouvant encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe *passé-muraille* (ou si le mage décide d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est automatiquement expulsée du côté opposé à celui du jeteur de sorts (à moins que le passage ne débouche nulle part, comme c'est le cas pour une alcôve, auquel cas elle est éjectée vers le lanceur de sorts).

Composantes matérielles : quelques graines de sésame.

Pattes d'araignée

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

Composantes matérielles : une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

Pavillon de grandeur

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Création 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : pavillon extradimensionnel, jusqu'à 5 cubes de 3 m de côté (F), plus festin pour 12 créatures/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T) plus 12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque une somptueuse tente pourvue d'une entrée dans le plan où le sort est lancé. Cette entrée prend la forme d'un léger miroitement, de 3 mètres de large sur 4,50 mètres de haut. Seules les créatures désignées par le lanceur peuvent y entrer. Du reste, l'entrée est close et invisible quand le personnage se trouve à l'intérieur. Toutefois, il peut l'ouvrir depuis l'intérieur quand bon lui semble. Une fois l'entrée franchie, les intéressés se retrouvent sous une tente spacieuse aux couleurs du culte du prêtre. La luminosité varie entre celle du jour et de la nuit, et la température y est comprise entre 4° et 32°, au choix du lanceur au moment où il jette le sort.

Le pavillon est somptueusement décoré et renferme suffisamment de nourriture pour sustenter 12 créatures par niveau de lanceur de sorts. Tout individu passant 1 heure entière à manger en ce lieu bénéficie d'un effet identique à celui de *festin des héros*. Enfin, tant qu'elles restent sous le pavillon, les créatures voient leurs blessures guérir au

double du rythme habituel (ce qui n'inclut pas la guérison accélérée et la régénération).

Paysage d'ombre

Illusion (ombre)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : longue (120 m +12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 1,5 kilomètre de rayon centrée sur un point dans l'espace

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

En imprégnant les alentours d'une puissance issue du plan de l'Ombre, le lanceur rend son environnement plus sauvage et dangereux.

L'effet précis du sort dépend du milieu naturel dans lequel il est lancé.

Déserts. *Paysage d'ombre* fait du désert un lieu où nul ne se rend de bon cœur. La température moyenne augmente de 15°, ou baisse de 15° si le désert est en réalité une toundra (cf. *La chaleur* et *Le froid* pages 302 et 304 du *Guide du Maître*). Toutes les heures, une tempête de sable le parcourt (il s'agit d'une tempête de neige dans le cas de la toundra).

Forêts. Une forêt frappée par un sort de *paysage d'ombre* est un lieu terrifiant où la voûte de feuillage pourrissant empêche la lumière du soleil d'atteindre le sol et où les arbres sont étrangement difformes. Les espaces occupés par des broussailles légères sont désormais remplis de broussailles épaisses. Du reste, les espaces occupés par des broussailles épaisses accrochent les voyageurs comme si on leur avait lancé un sort d'*enchevêtrement* (Réflexes, partiel ; DD égal à celui du sort de *paysage d'ombre*).

Collines. Même les collines à pente douce sont perfides sous l'influence de *paysage d'ombre*. Les broussailles se transforment en broussailles épaisses et les pentes semblent plus raides que ne le laissent penser leur élévation. Il faut utiliser deux cases de déplacement pour parcourir une case de pente douce, et quatre cases de déplacement pour parcourir une case de pente raide. Les à-pic sont parcourus de surplombs et constitués de roche friable. Il faut réussir un test d'Escalade (DD 25) pour les gravir ou les descendre.

Marécages. Ce type de terrain semble plus marécageux et sinistre encore. La moitié des cases de broussailles se transforment en cases de sables mouvants (cf. page 88 du *Guide du Maître*).

Montagnes. Les montagnes prennent la forme de pics accidentés et de pentes glissantes, le tout parsemé de vents hurlants. Pour franchir à-pic et gouffres, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25). Les créatures qui ratent leur test d'Escalade ou font beaucoup de bruit ont 10 % de chances de déclencher une avalanche (cf. page 90 du *Guide du Maître*). Les effets de l'altitude empirent d'une catégorie : les régions situées à moins de 1 500 mètres d'altitude sont considérées comme comprises entre 1 500 et 4 500 mètres,

et tout ce qui se trouve à plus de 1 500 mètres d'altitude est considéré comme situé à plus de 4 500 mètres.

Plaines. Seuls les prés sont modifiés par le sort, mais il s'agit de vastes surfaces parsemées de buissons denses où les orages et les tornades sont monnaie courante. La moitié des cases occupées par des broussailles (légères ou épaisses) accrochent les voyageurs comme si on leur avait lancé un sort d'*enchevêtrement* (Réflexes, partiel ; DD égal à celui du sort de *paysage d'ombre*).

Souterrains. Les donjons classiques ne sont pas affectés par le sort, à l'inverse des cavernes naturelles. Pour entrer dans une case de sol en pierre naturelle, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Les stalagmites recouvrent 10 % de l'espace au sol disponible.

En plus des effets liés au terrain, le sort aggrave le climat qui sévit dans la zone d'effet. Lorsque vous déterminez aléatoirement le climat en usant de la Table 3-23 du *Guide du Maître* (ou d'une table similaire propre à la région), lancez deux fois les dés et conservez le résultat le plus élevé. En plaines, lancez trois fois les dés et conservez le résultat le plus élevé. Ne déterminez pas aléatoirement le climat en souterrain.

Le lanceur du sort ne tient pas compte des effets liés au terrain (*enchevêtrement*, déplacement ralenti, altitude, DD d'Escalade accrûs, etc.). De plus, quand il jette *paysage d'ombre*, il peut désigner jusqu'à une créature tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Celles-ci ne seront pas victimes des effets liés au terrain engendrés par le sort, mais elles n'en seront pas moins sujettes au mauvais temps.

Le lanceur a également l'option de désigner des animaux, plantes ou créatures magiques originaires de la zone d'effet du sort qui deviennent les gardiens d'ombre des lieux. Il peut ainsi choisir 1 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts, répartis comme bon lui semble. Par exemple, un druide de niveau 20 peut reporter son choix sur deux sylvaniens (7 DV chacun) et un loup sanguinaire (6 DV). Tant que les gardiens d'ombre restent dans la zone d'effet du sort, ils ont une attitude amicale à l'égard du lanceur et des voyageurs désignés par celui-ci (cf. paragraphe précédent). Les gardiens d'ombre acquièrent également les particularités suivantes : résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), réduction des dégâts (5/magie), esquive totale et vision nocturne. Si la créature possède déjà l'une de ces particularités, utilisez la valeur la plus avantageuse.

Peau d'écorce

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Flore 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus

d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12. L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Peau de métal

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 5 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la peau du sujet en une matière métallique étincelante. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +8. Cependant, se montrant moins souple et moins rapide, il subit également un malus ponctuel de -2 en Dextérité.

Composante matérielle : un petit morceau de peau de rhinocéros.

Peau de pierre

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

Composantes matérielles : un peu de granit et 250 po de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

Peau d'épines

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Dru 3, Wuj 3 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

La peau du lanceur de sorts se recouvre d'épines, ce qui a pour effet d'augmenter les dégâts qu'il inflige en combat à mains nues et de le rendre insaisissable. Quand il réussit une attaque à mains nues, il inflige 1d6 points de dégâts perforants létaux supplémentaires. Ainsi, un humain frappant à mains nues et bénéficiant de ce sort infligera 1d3 points de dégâts contondants plus 1d6 points de dégâts perforants. De plus, si une créature le touche à l'aide d'une arme naturelle ou d'une attaque à mains nues (ce qui inclut un test de lutte couronné de succès), elle subit 5 points de dégâts perforants.

Composante matérielle : une épine.

Pénitence

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, F, FD, PX

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désirant faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des jeteurs de sorts assignent d'abord une *quête* à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.

Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :

Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique. Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.

Récupération du statut de paladin. Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

Récupération des pouvoirs magiques. Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.

Rédemption ou tentation. Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de

l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement).

Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il ce soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

Note. En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un personnage). Cette utilisation de *pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

Composante matérielle : de l'encens que l'on fait brûler.

Focaliseur : en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.

Coût en points d'expérience : 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

Perception de la mort

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

Perception de la nature

Nécromancie

Source : Codex divin

Niveau : Dru 0, Rôd 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : quart de cercle partant du lanceur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *perception de la mort*. Toutefois, il ne fonctionne qu'à l'égard des animaux et des plantes. En outre, il permet au jeteur de sorts de saisir tout un ensemble de renseignements au sujet de cette faune et de cette flore (les plantes sont-elles en manque d'eau ? Les animaux sous-alimentés ? etc.).

Perception du climat

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Prê 4, Dru 3

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 1,5 km + 1,5 km/niveau

Zone d'effet : un rayon de 1,5 km + 1,5 km/niveau centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Par le biais de ce sort, il est possible de prédire les évolutions climatiques à venir dans un délai d'une semaine. Si des forces surnaturelles influent sur le climat lorsque le sort est lancé, *perception du climat* fournit les mêmes informations qu'un sort de *détection de la magie*.

Composante matérielle : de l'encens.

Focaliseur divin : un objet de scrutation (miroir, boule de cristal, coupe, etc.)

Périmètre d'immobilisation

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6, Wuj 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs humanoïdes dans une émanation de 3 m de rayon

Durée : 1 heure/ niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort paralyse les humanoïdes de taille M ou inférieure présents dans sa zone d'effet. Lors de l'incantation, le lanceur de sorts doit préciser à quelle condition les cibles seront libérées (« Restez ici jusqu'au retour du dragon »), même si elle est parfaitement irréalisable (« Restez ici jusqu'à ce que le soleil brille de nuit »). Les sujets qui ratent leur jet de sauvegarde sont conscients de la condition à remplir, mais ils ne peuvent la révéler en raison de leur paralysie. Ceci dit, rien n'empêche un tiers d'user de *détection de pensées* pour la découvrir. Pour chaque heure passée dans cet état, les sujets ont droit à un jet de sauvegarde pour se libérer. Tant que le sort opère, les humanoïdes de taille M ou inférieure qui pénètrent dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être paralysés à leur tour. Les conditions sont les mêmes que précédemment et eux aussi en sont conscients. À l'inverse, les créatures extraites de la zone sont libérées de l'effet.

Composante matérielle : une goutte de résine de pin.

Permanence

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 2 rounds

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un nombre de points d'expérience variable.

Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

| Sort | Niveau de lanceur de sorts requis | Coût en PX |
|------------------------------------|-----------------------------------|------------|
| <i>Compréhension des langages</i> | 9 | 500 |
| <i>Détection de l'invisibilité</i> | 10 | 1 000 |
| <i>Détection de la magie</i> | 9 | 500 |
| <i>Don des langues</i> | 11 | 1 500 |
| <i>Lecture de la magie</i> | 9 | 500 |
| <i>Vision dans le noir</i> | 10 | 1 000 |
| <i>Vision magique</i> | 11 | 1 500 |

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de *permanence*. Il est impossible de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté *permanence*.

Permanence peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

| Sort | Niveau de lanceur de sorts requis | Coût en PX |
|---------------------------------|-----------------------------------|------------|
| <i>Agrandissement</i> | 9 | 500 |
| <i>Lien télépathique*</i> | 13 | 2 500 |
| <i>Morsure magique</i> | 9 | 500 |
| <i>Morsure magique aggravée</i> | 11 | 1 500 |
| <i>Rapetissement</i> | 9 | 500 |
| <i>Résistance</i> | 9 | 500 |

* Lie deux créatures seulement par sort de *permanence*.

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones :

| Sort | Niveau de lanceur de sorts requis | Coût en PX |
|--------------------------------|-----------------------------------|------------|
| <i>Alarme</i> | 9 | 500 |
| <i>Animation d'objets</i> | 14 | 3 000 |
| <i>Bouche magique</i> | 10 | 1 000 |
| <i>Bourrasque</i> | 11 | 1 500 |
| <i>Brouillard dense</i> | 12 | 2 000 |
| <i>Cercle de téléportation</i> | 17 | 4 500 |
| <i>Invisibilité</i> | 10 | 1 000 |
| <i>Lumières dansantes</i> | 9 | 500 |
| <i>Mur de feu</i> | 12 | 2 000 |

| | | |
|-------------------------------------|----|-------|
| <i>Mur de force</i> | 13 | 2 500 |
| <i>Mur prismatique</i> | 16 | 4 000 |
| <i>Nuage nauséabond</i> | 11 | 1 500 |
| <i>Porte de phase</i> | 15 | 3 500 |
| <i>Réduction d'objet</i> | 11 | 1 500 |
| <i>Sanctuaire secret</i> | 13 | 2 500 |
| <i>Son imaginaire</i> | 9 | 500 |
| <i>Sphère prismatique</i> | 17 | 4 500 |
| <i>Symbole d'aliénation mentale</i> | 16 | 4 000 |
| <i>Symbole d'étourdissement</i> | 15 | 3 500 |
| <i>Symbole de douleur</i> | 13 | 2 500 |
| <i>Symbole de faiblesse</i> | 15 | 3 500 |
| <i>Symbole de mort</i> | 16 | 4 000 |
| <i>Symbole de persuasion</i> | 14 | 3 000 |
| <i>Symbole de sommeil</i> | 16 | 4 000 |
| <i>Symbole de terreur</i> | 14 | 3 000 |
| <i>Toile d'araignée</i> | 10 | 1 000 |

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.

On peut autoriser l'utilisation de *permanence* en association avec d'autres sorts. Dans ce cas, rechercher cette application bien précise demande autant de temps et d'argent que le fait de chercher le sort choisi. Si on a déjà décidé qu'une telle application n'était pas possible, les recherches échouent automatiquement. Notez qu'il n'est jamais possible de savoir ce qui est possible ou non (sauf dans le cas où les recherches sont couronnées de succès, évidemment).

Coût en points d'expérience : voir tables ci-dessus.

Pétrification

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible et tout ce qu'elle porte se transforment en statue de pierre. Si celle-ci est par la suite brisée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps), mais elle ne semble pas vivante pour autant (si on la sonde, par exemple, à l'aide d'un sort tel que *perception de la mort*). *Pétrification* ne fonctionne que sur les êtres de chair.

Composantes matérielles : de la chaux, de l'eau et un peu de terre.

Piège à feu

Abjuration [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le *piège à feu*. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.). Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un *piège à feu* ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

Débloccage n'affecte pas le *piège à feu*, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une *dissipation de la magie* ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de *piège à feu* sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

Note. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un *piège à feu* de druide, et 29 pour la version profane.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

Piège de la goule

Nécromancie [Mal, mort]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 6, Faim 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 humanoïde vivant

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage touche une cible vivante qui se transforme progressivement en goule affamée. La transformation commence au niveau du membre ou de l'extrémité touché (généralement la main ou le bras). La victime subit 3d6 points de dégâts par round alors que le corps meurt lentement et se transforme en cadavre. Lorsque les points de vie du sujet arrivent à 0, il devient une goule, corps et âme.

Si la victime rate son jet de sauvegarde initial, *délivrance des malédictions*, *disjonction de Mordenkainen*, *dissipation de la magie*, *guérison des maladies*, *guérison suprême*, *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* et *souhait limité* permettent d'annuler la transformation. Les sorts de guérison ralentiront le processus en conférant des points de vie à la victime, mais la transformation ne sera pas interrompue pour autant.

La goule que le personnage crée reste sous son contrôle indéfiniment. Cependant, quel que soit le nombre de goules générées par ce sort, le personnage ne peut contrôler que 2 DV de morts-vivants par niveau de lanceur de sorts (cela inclut tous les morts-vivants qui sont sous son contrôle). Si ce nombre est dépassé, les créatures les plus récentes tombent sous son contrôle, mais les anciennes, qui viennent en excès, ne le sont plus (le personnage choisit celles qui sont libérées). Les morts-vivants contrôlés ou intimidés par ses facultés de prêtre ne comptent cependant pas dans le calcul.

Piège de Léomund

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le "piège" est accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps.

Si un autre *piège* est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

Piège spectral

Abjuration

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage s'entoure d'un champ d'énergie qui annule l'intangibilité. Son rayon est de 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts. Toutes les créatures intangibles présentes

au sein du champ deviennent tangibles. Aucune créature ne peut fuir dans le plan Éthéré tant qu'elle se trouve dans la zone d'effet, et vice versa.

Pierre magique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés

Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

Pierres acérées

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Terre 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet.

Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 1d8 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Pierres acérées est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir

en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*).

Pierres commères

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Zone d'effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

Plainte de la destinée

Nécromancie [mental, son, terreur]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée et 1 round/niveau ou 1 round ; voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Quiconque se trouve dans la zone d'effet de ce sort endure une souffrance atroce et se trouve démoralisé. Chaque créature subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 15d4) et devient paniquée pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. Un jet de Volonté réussi permet de réduire de moitié les dégâts, d'être secoué au lieu de paniqué, et réduit la durée de cet effet à 1 round.

Plainte d'outre-tombe

Nécromancie [mort, son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Mort 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature vivante/niveau dans une étendue de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières pouvant tuer quiconque les entend (le personnage excepté). Il

affecte une créature par niveau, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.

Pluie d'aiguilles

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le wu jen projette une aiguille en direction des cibles. Le sort la démultiplie alors et fait naître une véritable pluie d'aiguilles. Le wu jen effectue une attaque à distance normale contre chaque cible. La pluie d'aiguilles inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) répartis entre les différentes cibles. Ainsi, un wu jen de niveau 4 peut lancer une attaque qui, en cas de réussite, inflige 4d4 points de dégâts à une seule créature ou 2d4 à deux créatures, etc.

Composante matérielle : une longue aiguille de métal.

Pluie de braises

Evocation [Bien, feu]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon, 36 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : oui

Une pluie de braises orangées tombe du ciel. Chaque round, elle inflige 10d6 points de dégâts aux créatures maléfiques situées dans la zone d'effet du sort. La moitié de ces dégâts relèvent du feu, le reste provenant directement d'une source divine et ne pouvant donc pas être réduit par une résistance au feu, comme *protection contre les énergies destructives (feu)*, *bouclier de feu* (*bouclier froid*) et autres sorts similaires. Les victimes ont le droit de quitter la zone pour éviter de subir davantage de dégâts, mais un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire à chaque round si elles y reviennent ensuite.

Un bouclier confère un bonus d'abri aux jets de Réflexes comme suit : +2 pour une rondache, +4 pour un écu et +7 pour un pavois. S'il est orienté vers le haut, un sort de bouclier confère quant à lui un bonus d'abri de +4 aux jets de Réflexes. Par contre, si une victime se sert de son bouclier (ou du sort du même nom) pour se protéger contre la pluie de braises, il lui est impossible d'en profiter pour se défendre au combat.

Sacrifice : diminution permanente de 1d2 points de Force.

Pluie de roses

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (24 m de rayon, 24 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (affaiblissement temporaire de caractéristique) et Vigueur, annule (fièvre)

Résistance à la magie : oui

Des roses rouges tombent du ciel. Leurs aiguilles pointues écorchent la peau des créatures maléfiques, leur infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse par round. Si la valeur de caractéristique d'une victime atteint 0, elle sombre dans l'inconscience et son esprit succombe à d'atroces cauchemars. De plus, les magnifiques pétales de rose rendent malades ces mêmes créatures. Celles qui ratent leur jet de Vigueur sont donc fiévreuses (malus de -2 aux jets d'attaque, jets des dégâts des armes, tests de caractéristique et tests de compétence) jusqu'à ce qu'elles quittent la zone d'effet du sort. En cas de réussite, elle sont immunisées contre l'effet de fièvre, mais pas contre l'affaiblissement temporaire de Sagesse.

Composante matérielle : une rose rouge.

Pluie de tulipes noires

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (24 m de rayon, 24 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (dégâts) et Vigueur, annule (nausée)

Résistance à la magie : oui

Des tulipes aussi noires que la nuit tombent du ciel. Elles explosent et libèrent une énergie divine en touchant des créatures d'alignement mauvais, chacune subissant 5d6 points de dégâts. De plus, les cibles qui ratent leur de Vigueur sont nauséuses (incapables d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer sur des sorts, d'exécuter des tâches requérant quelque concentration ou d'entreprendre quoi que ce soit hormis une action de mouvement par tour) jusqu'à ce qu'elles quittent la zone d'effet. En cas de réussite, les cibles sont immunisées contre l'effet de nausée mais subissent tout de même les dégâts.

Composante matérielle : une tulipe noire.

Poche à familialier

Universel

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : un conteneur ou un vêtement pourvu d'une poche

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le mage enchante un vêtement ou un conteneur afin qu'il constitue un refuge sûr pour un familier de taille TP ou inférieure. Le sort transforme l'objet ou la poche visé en un espace extradimensionnel confortable (soit à peu près un cube de 30 centimètres d'arête). Le familier tient à l'intérieur de la poche sans créer de déformation visible à l'extérieur. À tout moment, à condition d'être en contact avec son familier, le mage peut le glisser dans la poche au prix d'une action libre et en prononçant un mot de commande. Si le familier est doué de parole, il peut formuler le mot lui-même. Le familier peut quitter ce refuge au prix d'une action libre, mais le maître peut l'en sortir de la même manière.

Une fois à l'intérieur de la poche, le familier bénéficie d'un abri total (+4 à la CA) et d'un camouflage total (20 % de chances de le rater). Au prix d'une action libre, le familier (ou le mage) peut refermer la poche, la rendant totalement hermétique et étanche. La réserve d'air de la poche permet de respirer pendant 1 heure. Quand la poche est ouverte, le familier peut y rester indéfiniment. Le familier ne saurait attaquer ou lancer des sorts depuis l'espace extradimensionnel, mais il peut user de ses pouvoirs magiques et surnaturels (pourvu qu'ils ne nécessitent pas de ligne de mire).

Le sort prend fin si la poche à familier est disposée à l'intérieur d'un autre espace extradimensionnel (comme un puits portable). Si le sort se termine alors que le familier se trouve encore à l'intérieur, il apparaît dans l'espace occupé de son maître, sans subir de désagréments.

Composantes matérielles : une petite aiguille dorée et un bout de tissu de qualité, à demi torsadé et attaché aux extrémités.

Poigne de Bigby

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Force 7

Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est que la main ainsi créée peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +10 pour la Force de la poigne (31), et -1 parce qu'elle est de taille G. Son test de lutte utilise le même nombre, sauf que sa grande taille s'accompagne d'un bonus de +4 plutôt qu'un malus de -1. La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour diriger le sort vers une nouvelle créature, il faut entreprendre une action de mouvement.

La *poigne de Bigby* peut aussi se livrer à l'équivalent d'une bousculade, comme la *main impérieuse de Bigby*, mais avec un bonus de +16 au test de Force (+10 pour la

Force de 31, +4 parce qu'elle est de taille G et +2 pour la charge). Enfin, elle est également capable d'intercepter les dégâts comme la *main interposée de Bigby*.

Les prêtres lançant ce sort le baptisent en fonction de leur dieu.

Focaliseur : un gant de cuir.

Poigne de pierre

Transmutation [terre]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Effet : bras de terre animé

Durée : 1 round/niveau

Ce sort est identique à *poigne tellurienne*, si ce n'est que le bras de pierre peut jaillir de n'importe quelle surface naturelle, ce qui inclut roche, terre, boue, herbe ou sable. Le bras de pierre a une CA de 18, une solidité de 8 et 4 points de résistance par niveau de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une main miniature sculptée dans la pierre.

Poigne d'Orcus

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 humanoïde

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Une force magique empoigne le coeur (ou quelque autre organe vital) de la cible et entreprend de l'écraser. Le sujet réagit comme s'il était victime d'une crise cardiaque (il est paralysé) et subit 1d3 points de dégâts par round. Pour maintenir le sort, le prêtre doit se concentrer à chaque round. Une victime consciente a droit à un nouveau jet de sauvegarde par round pour mettre un terme au sort. Si elle meurt à cause du sort, son coeur encore fumant apparaît dans la main du lanceur de sorts.

Poigne tellurienne

Transmutation [terre]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : bras de terre animé

Durée : 2 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Du sol jaillit un bras constitué de terre dense et compacte capable d'agripper les adversaires du mage. Ce bras jaillit de la terre, de la boue, de l'herbe ou du sable, mais le sort

échoue s'il est jeté dans une zone n'en renfermant pas (dont le sol est en pierre, par exemple).

Considérez ce bras comme une créature de taille M pourvue d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage et d'une Force de 14, +2 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (16 au niveau 3, 18 au niveau 6, etc.). L'appendice ne bouge pas de la case au sein de laquelle il apparaît. Toutefois, il peut réaliser une tentative de lutte par round contre une créature située dans sa case ou dans une case adjacente à celle-ci, ce qui provoque une attaque d'opportunité. Si le bras a le choix entre plusieurs créatures, c'est au mage de décider à laquelle il s'attaque. Si celui-ci est incapable de faire un tel choix, l'appendice attaque une créature aléatoire située à portée (ce qui inclut les alliés du mage). À chaque round où elle parvient à immobiliser une cible, la main inflige 1d6 points de dégâts létaux (plus son modificateur de Force).

Le bras tellurien a une CA de 15, une solidité de 4 et 3 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. S'il perd tous ses points de résistance, il tombe en poussière.

Composante matérielle : une main miniature sculptée dans la glaise.

Poing de Bigby

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Force 8

Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est qu'il prend la forme d'un poing mobile capable de s'interposer entre son créateur et les attaques, de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage. Chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à 18 mètres et délivrer une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui.

Le poing attaque une fois par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +11 pour la Force du poing (33), et -1 parce qu'il est de taille G. Il inflige 1d8+11 points de dégâts à chaque coup, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du sort) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round. Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il est nécessaire d'entreprendre une action de mouvement.

Le poing de Bigby peut s'interposer (comme une *main interposée de Bigby*) ou bousculer un adversaire (comme une *main impérieuse de Bigby*), mais avec un bonus de +15 au test de Force.

Les prêtres utilisant ce sort lui donnent le nom de leur dieu.

Focaliseur : un gant de cuir.

Poing d'émeraude enflammé

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures ou objets touchés

Durée : 1 round/niveau ; voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

L'un des poings du mage s'illumine d'une flamme émeraude diffusant autant de lumière qu'une torche. Le personnage ne subit ni dégâts ni malus, mais s'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige 3d6 points de dégâts de feu, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). La créature touchée doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine d'être engloutie par l'aura incandescente. Une créature ainsi embrasée subit 3d6 points de dégâts de feu par round, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20), jusqu'au terme de l'évocation (Vigueur, 1/2 dégâts à chaque round). Le mage peut user de son attaque de contact enflammée jusqu'à ce que l'une des cibles prenne feu, après quoi la flamme quitte son poing.

Le mage peut également profiter de ce sort pour attaquer un objet. La flamme verte embrase automatiquement les objets ordinaires non portés, qui subissent 3d6 points de dégâts de feu à chaque round, +1 point par niveau de lanceur de sorts.

Poing de pierre

Transmutation [terre]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le mage transforme l'une de ses mains en redoutable poing de pierre vivante, bénéficiant ainsi d'un bonus d'altération de +6 en Force dans le cadre des attaques, des tests de lutte et de la destruction d'objets. De plus, il a droit à une attaque naturelle de coup (action simple) infligeant 1d6 points de dégâts auxquels on ajoute son nouveau bonus de Force (ou 1,5 fois ce nouveau bonus de Force s'il ne porte pas d'autre attaque pendant le round). S'il effectue une attaque à outrance, il peut porter ce coup en qualité d'attaque secondaire (malus habituel de -5 ou de -2 s'il possède le don *Attaques multiples* ; cf page 303 du *Manuel des Monstres*). Cependant, il ne saurait gagner plus d'une attaque de coup par round à l'aide de ce sort, même s'il possède un bonus de base à l'attaque élevé (+6 ou plus).

Le poing du mage ne subit pas de modification de taille ou de forme, restant aussi souple et sensible que d'habitude.

Composante matérielle : un galet sur lequel est gravé un poing stylisé.

Portail

Invocation (appel ou création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : voir description

Durée : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux effets distincts. Il commence par établir un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens).

Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le biais du *portail*. Le *portail* prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 mètre à 6 mètres de diamètre (au choix du joueur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.

Le *portail* a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le *portail* par cette face, il ne se passe rien.

Voyage interplanaire. Si on l'utilise pour voyager entre les plans, *portail* fonctionne d'une manière similaire à *changement de plan*, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou prêtre). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un *portail* en leur domaine s'ils le souhaitent. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le *portail* pour être transportés jusqu'au lieu de destination. On ne peut pas utiliser un *portail* pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve ; ce sort ne fonctionne que pour les voyages interplanaires.

Il est possible de créer un *portail* en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Quant à savoir si les occupants du plan en question apprécieront une telle tactique, c'est une autre histoire...

Le joueur de sorts ne peut maintenir le *portail* ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.

Appel de créatures. *Portail* a également pour effet de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le *portail* s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un *portail* restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).

Si le joueur de sorts décide de faire appel à un type d'entités plutôt qu'à un être particulier (par exemple, des barbazus ou des ghaeles), il peut appeler une créature unique (quel que soit le nombre de DV de celle-ci) ou

plusieurs, mais dans ce cas il ne peut les contrôler que si le total de leur DV n'excède pas son niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où l'entité convoquée est seule, le personnage la dirige tant que le double de son niveau de lanceur de sorts égale ou dépasse le nombre de DV de la créature. Dans le cas contraire, l'entité échappe à son contrôle (il est impossible de contrôler un dieu ou un être unique) et agit comme bon lui semble. Il est donc très dangereux d'utiliser *portail* pour appeler des entités trop puissantes. Une créature incontrôlée peut retourner dans son plan d'origine quand elle le souhaite.

Si le personnage contrôle la ou les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quoi que ce soit. Elle repart dès qu'elle a rempli sa mission.

Si le personnage souhaite demander un service plus complexe ou exigeant davantage de temps, il doit offrir quelque chose en échange à la créature appelée. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (reportez-vous à *allié d'outreplan*). Certaines créatures insistent pour se faire payer en "nature", ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, la créature apparaît devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la "somme" convenue. Cela fait, l'entité est libre de retourner dans son plan.

Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service à la créature ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.

Note. Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *portail* est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.

Coût en PX : 1 000 PX (pour l'appel de créatures uniquement).

Porte de phase

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Durée : 1 utilisation/2 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La *porte de phase* est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir

l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue un excellent échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les *gemmes de vision* et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une *porte de phase*, sans pour autant permettre de l'emprunter.

Une *porte de phase* peut être détruite par *dissipation de la magie*. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir *passe-muraille*).

Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *porte de phase*.

Porte dimensionnelle

Invocation [téléportation]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Voyage 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : "300 mètres plus bas", "vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres"). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale) ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage.

S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

Possession

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps, qui reste sans vie, pour aller dans une pierre précieuse, que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche, ce qui oblige l'âme de sa victime à venir trouver refuge dans le réceptacle. Il peut revenir à la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps) pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de fusionner de nouveau avec son corps (le réceptacle reste alors vide).

Possession ne peut être lancé que si le réceptacle est situé dans les limites de portée du sort et si le mage sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

À l'intérieur de la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de 3 mètres ou moins par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le mage est incapable de savoir l'identité ou la position exacte des créatures dont il décèle la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 dés de vie (ou niveaux) et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme ; les autres ne peuvent donc pas être pris pour cibles par le personnage).

Par exemple, si deux personnages de niveau 10 combattent un géant des collines (12 DV) et quatre ogres (4 DV chacun), le mage sent qu'il y a sept formes de vie animées d'énergie positive à portée, dont trois sont plus puissantes que les autres. Il a alors le choix entre tenter de posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est ensuite déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession exige une action complexe. Elle est automatiquement bloquée par *protection contre le Mal* et les défenses similaires. Si la cible rate un jet de Volonté, le mage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si la tentative de possession échoue, le personnage reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaque ultérieure.

Par contre, en cas de succès de l'attaque, l'énergie vitale du mage s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme exilée dans la pierre précieuse. Le mage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux jets de sauvegarde, son alignement et ses facultés mentales. Dans le même temps, il acquiert la Force, la Dextérité, la Constitution, les points de vie et les pouvoirs naturels du corps qu'il occupe. Par exemple, un corps de poisson respire sous l'eau et un corps de troll se régénère. À noter qu'un corps doté de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne permet pas au mage de porter la moindre attaque supplémentaire ni d'accroître son efficacité pour les attaques à deux mains. Le personnage ne peut pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires du corps qu'il possède.

Une action simple suffit pour quitter le corps hôte et retourner au réceptacle pour peu que celui-ci se trouve à portée. L'âme enfermée dans la gemme réintègre alors automatiquement son corps. Le sort s'achève quand le personnage décide de revenir à son corps, laissant la gemme vide.

Si le corps hôte est tué, l'âme du mage retourne aussitôt dans la pierre précieuse, chassant celle du défunt (qui meurt aussitôt). Si le réceptacle est trop éloigné, le personnage périt en même temps que son hôte. Si l'énergie vitale d'une créature ne trouve nulle part où se réfugier, il lui est impossible de se maintenir en vie.

Dans le cas où le sort s'achève alors que le mage se trouve dans la gemme, il réintègre immédiatement son corps (ou meurt si celui-ci se trouve hors de portée ou a été détruit). De même, si le sort se termine alors que le personnage possède un hôte, il réintègre son corps (ou meurt, voir ci-dessus), tandis que l'âme de sa victime fait de même (cette dernière risquant aussi de mourir si le réceptacle se trouve trop loin de son corps). Le fait de détruire la pierre précieuse met un terme au sort, qui peut être dissipé que l'on prenne pour cible la gemme ou le corps hôte.

Focaliseur : une pierre précieuse ou un cristal valant au moins 100 po.

Posture enchantelame

Abjuration

Source : Codex aventureux

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort, qu'apprécient particulièrement les Gardiens enchantelames (cf. page 167 du Codex aventureux)

améliore la capacité du personnage de se défendre à l'aide de deux dagues. Comme beaucoup des techniques des enchantelames, il dépend de l'utilisation des dagues pour abattre l'ennemi. Les effets du sort ne se produisent pas si le personnage ne porte pas deux dagues, mais ils ne s'interrompent pas s'il laisse tomber, lance ou perd une dague, ou les deux.

Tant que dure ce sort, si le personnage effectue une attaque à outrance en tenant une dague dans chacune de ses mains, il gagne un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec des dagues durant ce round.

La puissance enchantée qui imprègne ses dagues tant que ce sort agit permet au personnage de dévier l'énergie magique de nombreux sorts. Tant qu'il porte deux dagues et combat sur la défensive, le personnage gagne une résistance à la magie égale à 5 + son niveau de lanceur de sorts.

Le sort accroît tellement la concentration du personnage que tant que toute son attention est portée vers la défense, il peut détourner la plupart des coups à l'aide de ses dagues. Quand il porte deux dagues et utilise l'action de défense totale, il gagne à la fois la résistance magique décrite ci-dessus et une réduction des dégâts (5/magie).

Fotaliseurs : une paire de dagues.

Potion explosive

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 2, Prê 3, Courroux 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme une potion magique en substance volatile qu'il est possible de lancer. La transmutation détruit la potion et libère une explosion dans un rayon de 3 mètres du point d'impact. Le personnage doit préciser le type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid, son) au moment de l'incantation.

L'explosion inflige 1d6 points de dégâts (du type d'énergie choisi) par niveau de sort de la potion (jusqu'à un maximum de 3d6). Par exemple, une *potion de déplacement* transformée par ce sort inflige 3d6 points de dégâts. Une potion infligeant des dégâts de feu embrase tout combustible situé dans le rayonnement de l'explosion.

Composante matérielle : une potion magique.

Pourriture végétale

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Dru 5, Wuj 5 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : un objet en bois ordinaire, un volume de bois ou une créature végétale

Durée : instantanée ou 1 round/niveau ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait pourrir un objet en bois ou une créature végétale. Un objet en bois ordinaire et non porté de moins de 1,80 mètre de diamètre ou d'un volume de 90 centimètres de côté (comme une porte en bois) est détruit sur-le-champ.

Le lanceur de sorts peut utiliser ce sort au combat pour briser un objet en bois ou pourvu d'une hampe en bois. L'arme (ou sa partie en bois) est détruite s'il réussit une attaque de contact au corps à corps. Habituellement, une tentative de destruction d'arme provoque une attaque d'opportunité. De plus, pourriture végétale n'a aucun effet sur une arme en bois utilisée pour frapper le personnage, même si ce dernier retient son sort. Face à un bouclier ou une armure en bois, le personnage doit également effectuer une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, les cibles trop grandes pour être détruites d'un coup voient leur bonus à la CA diminuer de 1d6 points et deviennent inutilisables si le résultat du jet dépasse leur bonus. Si l'attaque est couronnée de succès, le sort est utilisé. Les objets magiques en bois sont immunisés contre les effets de *pourriture végétale*.

Utilisé contre une créature végétale, ce sort inflige 3d6 points de dégâts, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Le sort dure alors 1 round par niveau et le personnage peut effectuer une attaque de contact au corps à corps par round. Dès lors que le sort sert à s'en prendre à des créatures végétales, il n'est plus possible de l'utiliser contre des objets en bois

Composante matérielle : un termite vivant.

Poursuivant implacable

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Che 4, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

A l'aide de ce sort, le personnage se transforme en traqueur infailible, parfaitement conscient de l'emplacement de sa proie dès qu'elle se déplace. Ce sort lui révèle la direction et la distance le séparant de celle-ci quand elle achève son tour à plus de 3 mètres de l'endroit où elle l'a commencé.

Le DD du jet de sauvegarde contre cette divination dépend de la relation qu'entretiennent le chasseur et son gibier. Ainsi, on y ajoute le bonus d'ennemi juré du premier (le cas échéant).

Dès lors que le personnage parvient à verrouiller la cible, il sait précisément où elle se trouve tant qu'elle se déplace dans le même plan d'existence. Si elle vient à le quitter, le sort lui précise le nom du plan dans lequel elle s'est rendue. Le sort n'offre alors plus la moindre information jusqu'à ce que les deux protagonistes se retrouvent dans le

même plan, auquel cas *poursuivant implacable* reprend son cours.

Poussière scintillante

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (uniquement la cécité)

Résistance à la magie : non

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

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.

Composante matérielle : un peu de mica réduit en poudre.

Précision bénie

Divination

Source : Codex divin

Niveau : Che 2, Pal 2, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : étendue de 18 in de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort confère un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque à distance effectués par les alliés du lanceur de sorts situés au sein de l'étendue.

Précision meurtrière

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme à distance touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Cette transmutation permet à une arme à distance de porter un coup au but aux ennemis jurés du personnage. Tous les jets effectués pour confirmer des coups critiques contre les ennemis jurés réussissent automatiquement, ce qui fait que

chaque critique possible est un critique effectif. L'arme affectée ignore également les chances de rater dues au camouflage quand elle cible un ennemi juré (à moins que la cible ne bénéficie d'un camouflage total, auquel cas les chances de rater normales s'appliquent). Si l'arme à distance ou le projectile tiré dispose d'un effet magique ou d'une propriété liée aux coups critiques, ce sort n'a aucun effet.

Précision tactique

Divination [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Quand le personnage lance ce sort, il permet à chacune des cibles de ressentir intuitivement ce que font les autres, leur permettant de mieux coordonner leurs attaques. Si deux alliés affectés prennent la même créature en tenaille, chacun gagne un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaques effectués contre la créature en question. Ce bonus s'ajoute au bonus normal de +2 affectant les jets d'attaque contre des créatures prises en tenaille.

De plus, si un allié affecté inflige des dégâts à un adversaire pris en tenaille par un autre allié affecté, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises sont également immunisées contre ces dégâts supplémentaires.

Composante matérielle : un jouet en forme de petit soldat.

Prémonition

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : voir description

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roubleur s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écarter sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se

traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA). Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

Composante matérielle : une plume de colibri.

Préservation des morts

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : cadavre touché

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin de prévenir sa décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel il peut être ramené à la vie (voir *rappel à la vie*). Les jours passés sous l'effet de *préservation des morts* ne sont pas pris en compte dans la limite imposée par *rappel à la vie*. Ce sort rend également plus plaisant le fait de transporter un camarade défunt.

Préservation des morts fonctionne aussi sur les membres tranchés.

Composantes matérielles profanes : une pincée de sel, plus une pièce de cuivre par œil du cadavre.

Prestidigitation

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes

de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre joueur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont inmanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par *prestidigitation* sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de *prestidigitation* pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

Prévoyance

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : au moins 10 minutes (voir description)

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Cet sort permet d'en lancer un autre, qui ne prend effet qu'au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de *prévoyance* se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (10 minutes) constitue un minimum ; si le sort associé nécessite une durée plus longue, c'est son temps d'incantation que l'on utilise.

Le sort déclenché à retardement par *prévoyance* doit affecter le personnage (*feuille morte*, *lévitation*, *téléportation*, *vol*, etc.) et ne pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6^e niveau maximum).

Les conditions provoquant le déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Par exemple, *prévoyance* lié à *respiration aquatique* pourrait lancer le sort associé dès que le personnage se retrouve plongé dans l'eau ou tout autre liquide. De même, *prévoyance* peut déclencher *feuille morte* à l'instant où le mage tombe de plus d'un mètre. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde où la condition est remplie. Si cette dernière est par trop complexe, il échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

On ne peut avoir qu'une *prévoyance* active à la fois. Si l'on en jette une seconde, la première est instantanément dissipée.

Composantes matérielles : ceux du sort associé, plus du mercure (vif-argent) et un sourcil de d'ogre mage, de rakshasa ou d'une autre créature dotée de pouvoirs magiques.

Focaliseur : une statuette du mage, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses (valeur 1 500 po minimum). Le personnage doit l'avoir sur lui pour que la *prévoyance* prenne effet.

Prière

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets.

Profanation

Evocation [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malfaisance de -3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.

Si le lieu *profané* renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (-6 aux tests de renvoi des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).

Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, *profanation* le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.

Profanation contre et dissipe *consécration*.

Composantes matérielles : un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

Projectile magique

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). *Projectile magique* ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

Projection astrale

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9, Voyage 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 30 minutes

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort libère l'esprit de l'enveloppe charnelle et permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener le corps astral d'autres individus avec lui, à condition que tous forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent totalement du lanceur de sorts, qu'ils n'ont pas intérêt à quitter un seul instant. En effet, si quelque chose lui arrivait, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.

Le corps astral des personnages affectés part dans le plan Astral, tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette

une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, il est possible d'utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils viennent d'arriver.

Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de circonstances entraînant la destruction d'une corde d'argent. Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et le sort de son animation suspendue. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent également. Il est nécessaire de se créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.

Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le mage (ou le prêtre) ne choisit pas d'y mettre un terme, à moins qu'il ne soit stoppé par une intervention extérieure, comme par exemple une *dissipation de la magie* réussie lancée sur le corps physique ou le corps astral, ou encore la destruction du corps physique, resté dans le plan Matériel (ce qui tue instantanément le personnage concerné).

Composantes matérielles : une hyacinthe valant au moins 1 000 po plus une barrette en argent (valeur 5 po) par personnage à affecter.

Projection de diamants

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Une volée d'éclats de diamants jaillit de la main du personnage jusqu'à prendre la forme d'un cône scintillant. Celui-ci éblouit les créatures maléfiques situées dans la zone pendant 2d6 rounds. Le sort inflige également 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts n'affectent que les créatures d'alignement mauvais. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire les dégâts de moitié mais n'annule pas l'éblouissement.

Composante matérielle : poussière de diamant d'une valeur de 100 po au moins.

Projection d'image

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 sosie d'ombre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.

Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.

S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la *projection d'image* comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.

Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, *projection d'image* s'interrompt aussitôt.

Composante matérielle : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

Protection contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 1, Ens/Mag 1, Prê 1

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

Protection contre la mort

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de *blessure* ou de *contact glacial*).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sorts d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

Protection contre la mort de groupe

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Dru 9, Prê 8

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se situer à plus de 9 en d'une autre

Ce sort est identique à *protection contre la mort*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Protection contre le Bien

Abjuration [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Mal 1, Prê 1

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

Protection contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1, Loi 1, Pal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Mal

Abjuration [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

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

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

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

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.

Protection contre l'énergie négative

Abjuration

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible bénéficie d'une protection contre l'énergie négative. Soustrayez 10 points aux dégâts infligés par les effets d'énergie négative (comme les sorts de blessure) qui affectent la créature protégée.

Les effets d'énergie négative qui n'infligent pas de points de dégâts (comme absorption d'énergie) affectent la cible normalement.

Protection contre l'énergie positive

Abjuration

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : mort-vivant touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible bénéficie d'une protection contre l'énergie positive. Soustrayez 10 points aux dégâts infligés par les effets d'énergie positive (comme les sorts de soins) qui affectent le mort-vivant protégé.

Les effets d'énergie positive qui n'infligent pas de points de dégâts (comme les tentatives de renvoi des morts-vivants) affectent la cible normalement.

Protection contre les charmes

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible de ce sort bénéficie d'un bonus de résistance de +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5) aux jets de Volonté contre les charmes et la coercition.

Composantes matérielles : un fragment (cheveu ou autre) du corps d'une créature ayant une aptitude naturelle de charme ou de domination, comme le succube ou le vampire.

Protection contre les énergies destructives

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chance 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Protection 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

Note. *Protection contre les énergies destructives* remplace *résistance aux énergies destructives* (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de l'autre sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Protection contre les projectiles

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/+1) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.

Focaliseur : un morceau de carapace de tortue.

Protection contre les sorts

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Magie 8

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).

Composante matérielle : un diamant d'une valeur minimale de 500 po, réduit en poudre puis répandu sur les cibles.

Focaliseur : un diamant de 1 000 po par bénéficiaire (chacun doit le tenir pendant toute la durée du sort). Quiconque le perd avant la fin du sort cesse immédiatement d'être protégé.

Protection d'autrui

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 2, Prê 2, Protection 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (*charme-personne*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effets de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement. Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.

Focaliseurs : deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

Protection duale

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation (T)

Le mage s'entoure d'un puissant champ magique qui le protège des sorts de ses ennemis. Tant que la *protection duale* est en place, le mage peut user de contresort au prix d'une action immédiate, ce qui lui permet d'y recourir sans avoir préparé d'action dans ce sens et même si ce n'est pas son tour de jeu. De plus, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests d'Art de la magie visant à identifier les sorts en cours d'incantation.

Si le mage réussit à contrer un sort pendant la durée de la *protection duale* (que ce soit dans le cadre d'une action immédiate ou non), l'abjuration prend fin.

Composante matérielle : un gant en soie miniature.

Puissance divine

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Guerre 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il acquiert un bonus de base à l'attaque égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer davantage d'attaques). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force et gagne 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts.

Purification de nourriture et d'eau

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par *purification de nourriture et d'eau*. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

Note. 30 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.

Pyrotechnie

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)

Durée : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, *pyrotechnie* transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.

Feu d'artifice. Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être

affectés et un test de résistance à la magie réussi permet d'éviter cette cécité temporaire.

Nuage de fumée. D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

Composante matérielle : une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

Quête

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Temps d'incantation : 10 minutes

Cible : 1 créature vivante

Jet de sauvegarde : aucun

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

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoinrir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa *quête*. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la *quête*.

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

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

Rabougrissement des plantes

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux versions différentes :

Taille. La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.

Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Racines inébranlables

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible/effet/zone d'effet : créature consentante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les membres inférieurs de la cible se transforment en racines épaisses qui s'ancrent au sol et confèrent des capacités de guérison. (Si la créature n'est pas en contact avec le sol, le sort n'a aucun effet.)

Pendant la durée du sort, le sujet ne peut sortir de son espace occupé et aucun effet ne saurait l'en déloger (ce qui inclut bousculades, renversements, sorts comme *main impérieuse de Bigby* et effets dont la force est inférieure à celle d'un tremblement de terre d'envergure). Ce genre de tentative échoue alors automatiquement. Si une tentative de renversement est effectuée contre le sujet, ce dernier doit bloquer et non éviter la manœuvre. Le sujet remporte automatiquement le test visant à stopper le renversement et a le droit d'effectuer un test de Force (opposé au test de Force ou de Dextérité de l'assaillant) pour mettre son adversaire à terre.

Les racines tirent leur vigueur du sol. Le sujet récupère ainsi jusqu'à 30 points de vie par round, les poisons qui l'affectent sont automatiquement neutralisés et il est débarrassé de ses niveaux négatifs (comme s'il profitait d'un sort de restauration). Enfin, le sujet bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur et de Volonté, mais il subit dans le même temps un malus de -4 aux jets de Réflexes.

Rafale de pluie

Evocation (eau)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2, Océan 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 30 mètres de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Des nuages s'amoncellent et une forte pluie se met à tomber. Cette averse réduit les portées de visibilité de moitié, infligeant ainsi un malus de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle éteint automatiquement les flammes sans protection et a 50 % de chances de moucher les autres. Les attaques à distance et tests de Perception auditive sont victimes d'un malus de -4.

Ce sort n'a aucun effet en intérieur, dans un souterrain, sous l'eau ou sous un climat désertique. Une fois le sort achevé, l'eau s'évapore dans les 10 minutes. Enfin, l'eau ainsi créée n'étanche pas la soif et ne nourrit pas les plantes.

Rafrâichissement

Invocation (guérison) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 3, Bard 3, émissaire de Barachiel 3, Prê 3, vassal de Bahamut 3, Endurance 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : rayonnement de 6 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Rafrâichissement canalise l'énergie céleste de manière à débarrasser la cible de tous les dégâts non-létaux qu'elle a subis. Cela inclut les dégâts découlant de son environnement, de la faim et de la soif, ainsi que des dégâts issus d'attaques non-létales.

Rage

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

Rage aveugle

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage emplit le sujet d'une rage si intense que celui-ci se focalise entièrement sur l'idée de l'affronter en combat singulier. La cible doit pouvoir voir le personnage quand ce dernier lance le sort. Si le sujet perd ensuite le personnage de vue, le sort s'achève immédiatement. Une victime ne peut pas volontairement perdre le personnage de vue, en fermant les yeux par exemple, pour mettre d'elle-même un terme au sort.

Si le sujet contrôle l'espace où se trouve le personnage, il doit effectuer une attaque à outrance contre lui en utilisant ses armes de corps à corps ou ses armes naturelles de corps à corps. Si le personnage n'est pas dans l'espace contrôlé par le sujet, il doit se déplacer à une vitesse égale au maximum à deux fois sa vitesse de déplacement, en terminant son mouvement aussi près que possible de lui. S'il arrive à s'approcher assez en un seul mouvement pour contrôler l'espace où se trouve le lanceur de sorts, il peut s'arrêter et effectuer normalement une attaque de corps à corps contre lui.

Tant qu'il est sous l'effet de rage aveugle, le sujet peut utiliser tous ses dons, compétences et pouvoirs de combat au corps à corps normaux, qu'ils soient offensifs ou défensifs. Cependant, il ne peut pas effectuer d'attaque à distance, lancer de sorts, ni activer d'objets magiques nécessitant un mot de commande ni d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Le sujet ne peut pas attaquer d'autre créature que le lanceur de sorts.

Le sujet de ce sort, bien qu'il soit submergé parla rage, ne devient ni stupide ni suicidaire. Par exemple, une créature affectée ne sautera pas d'une falaise pour atteindre le lanceur de sorts.

La *rage aveugle* produit un effet secondaire intéressant quand le sort affecte un personnage ou une créature dotée de l'aptitude rage de berserker (comme un barbare). Dans ce cas, la *rage aveugle* active automatiquement l'aptitude rage de berserker (et compte pour une utilisation quotidienne de cette aptitude par le personnage).

Focaliseur : un mouchoir ou un morceau de tissu écarlate, agitée en direction de la cible tandis que le lanceur de sorts prononce l'incantation verbale.

Rage tempête

Transmutation [électricité]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 8, Prê 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/ niveau (T)

Le jeteur de sorts charge les pouvoirs du vent et de la tempête de le déplacer, de le protéger et d'attaquer ses ennemis. Il bénéficie d'un sort de vol et est protégé de toutes parts comme s'il était enveloppé par un *mur de vent*. Le jeteur de sorts n'est plus affecté par les vents naturels et magiques (comme un ouragan ou une bourrasque). Il lui est donc possible de tenir sa position et les effets hostiles de vents puissants ne sauraient l'affecter (il ne lui est par exemple pas nécessaire d'effectuer de test de Concentration).

Enfin, les yeux du jeteur de sorts peuvent lancer des éclairs. Le niveau de lanceur de sorts du personnage fixe le nombre de d6 d'éclairs que le jeteur de sorts peut ainsi créer (jusqu'à un maximum de 20d6). Il est alors possible de les utiliser en même temps ou de répartir les d6 sur plusieurs rounds. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut lancer un éclair infligeant 8d6 points de dégâts au cours d'un round, puis un autre à 8d6 durant le suivant, ou encore seize éclairs étalés sur 16 rounds différents (chacun infligeant alors 1d6 points de dégâts d'électricité). Mais il peut aussi lancer un seul et unique éclair infligeant 16d6 points de dégâts. Chaque éclair n'affecte qu'une créature. Quels que soient les dégâts qu'il inflige, sa portée est de 30 mètres.

Le fait de lancer un tel éclair est une action simple, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et nécessite que le jeteur de sorts effectue une attaque de contact à distance (le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus au jet d'attaque de +3 si l'adversaire porte une armure en métal ou s'il porte beaucoup de métal).

Ragoût d'Estanna

Invocation (guérison)

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

Effet : remplit une marmite de ragoût curatif (1 portion/2 niveaux)

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, ½ (inoffensif) ; voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait appel aux faveurs d'Estanna, la déesse de l'âtre et du foyer (décrite dans le Chapitre 2 des *chapitres sacrés*), afin qu'elle remplisse une marmite de son puissant ragoût curatif. Le lanceur de sorts doit tenir cette marmite durant l'incantation sans quoi l'invocation échoue.

Le sort crée une portion tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5). Une portion rend 1d6+1 points de dégâts, mais il faut entreprendre une action simple pour l'avalier. Une portion qui n'est pas consommée disparaît au bout de 1 heure.

Le ragoût peut également être lancé contre un mort-vivant situé dans un rayon de 3 mètres. Si l'attaque de contact à distance est réussie, le monstre subit 1d6+1 points de dégâts par portion ainsi reçue. Il a droit à sa résistance à la

magie (le cas échéant) et à un jet de Volonté pour réduire les dégâts de moitié.

Focaliseur : une marmite ciselée d'une valeur de 50 po au moins.

Ralentissement du poison

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

Ramollissement de la terre et de la pierre

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Terre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

Rapetissement

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).

Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet *rapetissé* (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer).

Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois *rapetissement* sur un même humanoïde.

Rapetissement contre et dissipe *agrandissement*.

On peut user de *permanence* sur un sort de *rapetissement*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Rapetissement d'animal

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille

Rapetissement de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Cibles : 1 humanoïde/niveau, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Rapidité

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une *arme de rapidité*. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit

d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de *rapidité* ne sont pas cumulatifs. *Rapidité* contre et dissipe *lenteur*.

Composante matérielle : un copeau de racine de réglisse.

Rapidité instantanée

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *rapidité* (cf. page 279 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

Rappel à la vie

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie) quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de retenir chacun d'eux (il est de toute façon délesté de sorts en raison de la perte de niveau). Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort (sans oublier ceux qui disparaissent en raison de la perte de niveau).

Une créature rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et le personnage reste affecté par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à

ranimer doit être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de *rappel à la vie*. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *rappel à la vie* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

Composante matérielle : un diamant valant au moins 5 000 po.

Rapport

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, *confus*, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.

Rapport suprême

Divination

Source : Codex martial, Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 4, Communauté 4, Destin 4, Organisation 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *rapport*, si ce n'est qu'il est possible de jeter certains sorts à travers le lien comme si le lanceur de sort touchait la créature. Pour pouvoir être utilisé ainsi, un sort doit répondre aux conditions suivantes :

- Niveau : 0, 1^{er} 2^e.
- Portée : contact.
- Cible : créature touchée.
- Jet de sauvegarde : inoffensif.

Par exemple, si le personnage prend conscience de l'agonie du compagnon auquel il est lié grâce à ce sort, il peut lui lancer *soins modérés* pour le requinquer.

Rayon affaiblissant

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de -1d6 en Force, auquel s'ajoute -1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de -5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

Rayon ardent

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un ou plusieurs rayons

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Rayon de givre

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

Rayon d'ensorcellement

Enchantement [mental]

Source : Codex divin

Niveau : Folie 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère au lanceur le pouvoir d'effectuer une attaque de rayon par round. Il s'agit d'une attaque qui frappe d'hébètement la créature vivante touchée, qui ne peut plus agir pendant 1d3 rounds. La victime n'est pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de se déplacer, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

Rayon d'épuisement

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Rayon de soleil

Evocation [lumière]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7, Soleil 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne partant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon

tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.

Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.

Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

Rayon d'espoir

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 1, Bard 1, émissaire de Barachiel 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Un profond espoir s'empare du sujet, qui bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique et tests de compétence.

Rayon d'espoir contre et dissipe *chagrin* (décrit dans Les Chapitres Interdits).

Rayon lumineux

Evocation [Bien, lumière]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/mag 1, Pal 1, Prê 1, vassal de Bahamut 1

Composantes : G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Les yeux du personnage émettent des rayons de lumière sainte (jusqu'à 1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts, mais pas plus d'un par round). Pour toucher sa cible, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. Celle-ci subit alors 1d6 points de dégâts par rayon.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Rayon polaire

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Un rayon bleuté et glacé part de la main du mage. Pour infliger les dégâts à la cible, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6).

Focaliseur : un petit cône ou prisme en céramique blanche.

Rayon prismatique

Evocation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Un rayon de lumière vive part de la main tendue du mage. Si ce dernier réussit une attaque de contact à distance, les créatures à 6 DV ou moins sont aveuglées pendant 2d4 rounds et subissent un effet aléatoire (cf table ci-dessous) :

| 1d6 | Couleur du rayon | Effet |
|-----|------------------|--|
| 1 | Rouge | 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1 /2 dégâts) |
| 2 | Orange | 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts) |
| 3 | Jaune | 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts) |
| 4 | Vert | Poison (mort ; Vigueur, partiel, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con à la place) |
| 5 | Bleu | Pétrification (Vigueur, annule) |
| 6 | Indigo | Aliénation, comme le sort aliénation mentale (Volonté, annule) |

Rayons prismatiques

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Elles sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants :

| 1d8 | Couleur du rayon | Effet |
|-----|---|--|
| 1 | Rouge | 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts). |
| 2 | Orange | 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts). |
| 3 | Jaune | 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts). |
| 4 | Vert | Poison mortel (Vigueur, partiel : 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi). |
| 5 | Bleu | Pétrification (Vigueur, annule). |
| 6 | Indigo | Démence, comme le sort <i>aliénation mentale</i> (Volonté, annule). |
| 7 | Violet | Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule). |
| 8 | Cible touchée par deux rayons ; rejetez deux fois le dé en ignorant tout nouveau " 8 ". | |

Rayonnement incandescent

Evocation [feu, lumière]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 4,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun et Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage jette une boule de lumière embrasée en direction du point désigné. Toutes les créatures situées dans la zone sont éblouies (pas de jet de sauvegarde). De plus, au tour de jeu du personnage, la chaleur dégagée inflige 2d6 points de dégâts par round aux créatures et objets (jet de Vigueur, 1/2 dégâts). À l'instar d'une *boule de feu*, le *rayonnement incandescent* explose s'il frappe un obstacle solide avant d'atteindre le point désigné. En outre, le personnage doit réussir une attaque de contact à distance s'il jette la sphère par un passage extrêmement étroit.

Rayonnement incandescent contre ou dissipe les sorts accompagnés du registre de l'obscurité de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles : un morceau d'amadou et un bout de verre.

Raz de marée

Evocation [eau]

Source : Codex divin

Niveau : Dru 6, Océan 5**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Cibles :** une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts**Résistance à la magie :** oui

Le personnage crée une gigantesque vague d'eau qui s'abat sur une ou plusieurs cibles situées à portée. S'il n'y a aucune étendue d'eau naturelle de bonne taille à portée (rivière, lac ou océan), le sort ne peut affecter qu'une cible. Par contre, s'il existe un tel corps d'eau, le sort produit un rayonnement centré sur un point désigné par le personnage. Dans les deux cas, l'eau inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 7d8) à la cible ou aux créatures présentes dans la zone d'effet.

De plus, les sujets sont victimes d'une attaque de bousculade, ce qui les oblige à effectuer un test de Force opposé contre la vague. Cette dernière a une Force effective de 16 et on considère qu'elle est de taille M (Force 20 et taille G si une source d'eau importante est présente). Le personnage choisit la direction que prend la vague lors de l'incantation. Les créatures qui perdent le test de Force opposé sont repoussées de 1,50 mètre, +1,50 mètre par tranche de 5 points de marge d'échec. Une vague s'élevant depuis un corps d'eau peut parfaitement repousser les victimes dans les flots.

La vague éteint les torches, les feux de camp, les lanternes exposées et autres flammes portées par la cible ou situées dans la zone d'effet et de taille G ou inférieure. Si l'eau frappe un feu magique, celui-ci est victime d'une *dissipation de la magie* jetée au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Réaction ectoplasmique

Abjuration

Source : Libris mortis**Niveau :** Ens/Mag 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** personnelle**Cible :** le jeteur de sorts**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Un voile d'énergie réagissant aux attaques de contact intangibles protège le mage. Toute créature qui le frappe à l'aide d'une telle attaque subit donc 1d6 points de dégâts de force, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Si l'attaque dispose d'une résistance à la magie, celle-ci s'applique à l'effet.

Réanimation de mort-vivant

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis**Niveau :** Ens/Mag 6, Sépulcre 5**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 minute**Portée :** contact**Cible :** mort-vivant détruit touché**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le personnage réanime un mort-vivant détruit suite à une importante perte de points de vie (cela vaut également pour les squelettes et les zombis qui ne peuvent habituellement pas être réanimés après avoir été détruits). Le jeteur de sorts peut ainsi réanimer un mort-vivant détruit depuis un nombre de jours égal à son niveau de lanceur de sorts maximum. De plus, l'esprit de la cible doit être libre et consentant. Dans le cas contraire, le sort ne fonctionne pas. Un sujet désireux d'être réanimé n'a donc pas de jet de sauvegarde à effectuer.

Réanimation de mort-vivant soigne jusqu'à 1 point de vie par dé de vie de la cible. Le corps de cette dernière doit être entier car les membres manquant ne réapparaissent pas au terme de l'incantation. Ce sort n'affecte en rien l'équipement et les possessions de la cible.

Un mort-vivant réduit en poussière par un effet de renvoi de prêtre ne peut pas être réanimé, du moins pas par ce sort.

Le sujet perd 1 niveau (ou 1 DV s'il n'a pas de niveaux de classe) une fois réanimé. Aucun sort ne saurait restaurer cette perte de niveau. Si le sujet est de niveau 1, il perd 2 points de Charisme à la place. Un mort-vivant détruit alors qu'il disposait de sorts préparés a 50% de chances de perdre chacun des sorts qui lui restent en mémoire en plus de ceux qu'il perd automatiquement en raison de la disparition de son niveau. Un mort-vivant qui ne prépare pas ses sorts (comme c'est le cas des ensorceleurs) a 50 % de chances de perdre chacun des emplacements de sort qu'il n'a pas utilisé en plus de ceux qu'il perd automatiquement en raison de la disparition de son niveau.

Composante matérielle : une perle noire d'une valeur d'au moins 500 po.

Réduction d'objet

Transmutation

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Ens/Mag 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm³/niveau**Durée :** 1 jour/niveau (voir description)**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort permet de réduire la taille d'un objet non magique, jusqu'à ce que ses dimensions ne fassent plus qu'un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000^e de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n'a qu'à jeter l'objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l'objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être rapetissés à l'aide de ce sort, qui

cesse instantanément de faire effet dès que l'objet retrouve sa taille initiale.

Si le résultat de *réduction d'objet* est rendu permanent (grâce à *permanence*), l'objet affecté peut être agrandi et réduit un nombre infini de fois, mais seulement par le lanceur de sorts.

Reflets d'ombre

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les invocations de magicien et d'ensorceleur du 8^e niveau et que l'efficacité du sort choisi se monte à 80 % de l'original.

Refrain entêtant

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage interprète une mélodie ridicule et entraînante qui reste dans la mémoire du sujet à moins que celui-ci ne réussisse un test de Volonté. La mélodie qui tourne en boucle handicape le sujet quand il s'agit de lancer des sorts ou d'accomplir n'importe quelle action qui nécessite une concentration mentale. Le sujet subit un malus de -4 à tous ses tests de compétences associées à l'Intelligence et de Concentration. Dès que le sujet tente de lancer un sort, de se concentrer dessus ou de le diriger, il doit réussir un test de Concentration (DD égal au DD du jet de sauvegarde contre refrain entêtant + niveau du sort) pour éviter d'échouer dans sa tentative.

Refuge

Transmutation [téléportation]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion (statuette, pierre précieuse, etc.), objet qui permettra par la suite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa maison (laboratoire, temple, etc.) se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le jeteur de sorts doit le

donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également communiquer le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet prononce le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui lui coûte une action simple. Il est alors instantanément transporté au refuge, de même que tout ce qu'il porte (dans la limite de sa charge maximale). Aucune autre créature ne peut l'accompagner, exception faite d'un familier devant le toucher au moment où l'objet est cassé.

Il est possible de modifier l'effet du sort lors de l'incantation, de sorte que briser l'objet et prononcer le mot de commande transporte automatiquement le prêtre (ou le mage) à 3 mètres ou moins du personnage actionnant l'enchantement (plutôt que d'envoyer ce dernier à l'abri). Le lanceur de sorts a une vague idée de l'endroit où se trouve le possesseur de l'objet à l'instant où celui-ci prononce le mot de commande, mais il ne peut pas se soustraire à l'appel ; qu'il le veuille ou non, il est instantanément téléporté à côté de la personne à qui il a donné l'objet.

Composante matérielle : l'objet spécialement préparé, qui doit être serti de pierres précieuses pour une valeur minimale de 1 500 po.

Refuge cadavérique

Nécromancie

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : enferme un cadavre dans le symbole religieux du personnage

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sort transforme le symbole religieux du personnage en réceptacle magique capable de renfermer le cadavre d'une créature. Celui-ci doit se trouver à portée du sort. Au terme de l'incantation, il est transformé en énergie divine qui est ensuite transférée dans le symbole religieux. Le cadavre est alors placé en animation suspendue (comme dans le cas d'une *préservation des morts*) pendant toute la durée du sort.

Le prêtre peut libérer le cadavre du symbole en mettant un terme au sort. Si le sort s'achève, le cadavre se matérialise dans une case adjacente au symbole religieux. Si ce dernier est détruit, le cadavre réapparaît près de son dernier emplacement.

Refuge de Léomund

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M, F (voir description)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : structure de 6 m de côté

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.

Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).

La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des *verrous du mage* tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.

L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.

Composantes matérielles : une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs échardes de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

Focaliseur : le focaliseur nécessaire pour *alarme* (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

Refuge sacré

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés, Codex divin

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le paladin protège une créature en l'enveloppant d'un linceul de lumière sacrée. Le sujet bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à la CA. De plus, la créature ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA quand elle est prise au dépourvu.

Le paladin est conscient de l'état de la cible, comme s'il lui avait lancé rapport, et il n'a pas besoin de la toucher pour la faire profiter de son pouvoir d'imposition des mains. Le paladin n'en doit alors pas moins entreprendre une action simple, mais il peut y avoir recours quelle que soit la distance le séparant du sujet (tous deux doivent néanmoins se trouver dans le même plan d'existence).

Refus

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : deux cases de 3 m de côté/niveau (F)

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée une protection spéciale qui empêche les lanceurs de sorts et les créatures pourvues de pouvoirs magiques de pénétrer dans une zone s'ils n'en ont pas l'autorisation. Toute créature dotée de sorts préparés, d'emplacements de sorts disponibles ou de pouvoirs magiques innés doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être arrêtée par une barrière invisible qui bloquent le passage. Le DD du jet de sauvegarde augmente d'un nombre égal au niveau de sort le plus élevé que la créature est capable de lancer. Par exemple, un ensorceleur de niveau 10 qui n'a pas jeté tous ses sorts de 5e niveau ajoute +5 au DD. Le mage a le droit de spécifier un mot de passe ou une condition spéciale (comme une race, un alignement, un objet ou quelque autre élément détectable ou visible) grâce auquel les créatures pourvues de facultés de lanceur de sorts pourront pénétrer dans la zone protégée.

Les créatures dépourvues de faculté de lanceur de sorts ou de pouvoirs magiques (ce qui inclut les lanceurs de sorts ayant utilisé tous leurs emplacements de sorts et les créatures équipées d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation) peuvent franchir la barrière comme si elle n'existait pas. Les lanceurs de sorts et créatures pourvues de pouvoirs magiques qui se trouvent déjà dans la zone protégée au moment de sa création ne sont pas obligés d'en sortir et ne rencontrent aucun problème en son sein. Cependant, si l'une de ces créatures quitte la zone, il lui faut réussir un jet de sauvegarde (cf. ci-dessus) pour y revenir. Les sorts et les pouvoirs magiques franchissent la barrière dans les deux sens sans la moindre difficulté.

Les créatures qui tentent d'utiliser des sorts de téléportation pour entrer dans la zone protégée doivent également réussir un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elles sont juste repoussées à l'extérieur de la zone, dans l'espace sûr le plus proche.

Composante matérielle : une pincée de poussière originaire de la tombe d'un magicien.

Regain d'assurance

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de *terreur*, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de *regain d'assurance*. *Regain d'assurance* contre et dissipe *frayeur*.

Regard de braise

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Réflexes, spécial ; voir description

Ce sort fait luire les yeux du wu jen d'une lueur étrange dont il choisit la couleur (du rouge au jaune brillant). Les yeux du wu jen projettent des faisceaux de lumière vive qui éclairent une case de 1.50 mètre de côté jusqu'à 1,50 mètre de distance. En entreprenant une action complexe et en fixant un point situé dans les 18 mètres, le personnage peut embraser les matériaux combustibles, mais pas de créatures vivantes. Si des créatures portent les objets affectés, les flammes leur infligent 1d6 points de dégâts de feu. Il leur faut alors réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de prendre feu.

Regard vertueux

Nécromancie [Bien, mort]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le personnage acquiert une attaque de regard surnaturelle semblable à celle d'un ghaele. Les créatures maléfiques pourvues de 5 DV ou moins situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté sous peine de mourir. En cas de réussite, la cible est tout de même frappée de *terreur* pendant 2d10 rounds. Les créatures neutres et les créatures maléfiques de plus de 5 DV sont affectées par l'effet de terreur si elles ratent leur jet de Volonté.

Régénération

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Guérison 7, Prê 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds entiers

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).

Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

Réincarnation

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte. Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.

Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa

classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, on peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *réincarnation* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

| 1d100 | Incarnation | For | Dex | Con |
|-------|--------------|-----|-----|-----|
| 01 | Gobelours | +4 | +2 | +2 |
| 02–13 | Nain | +0 | +0 | +2 |
| 14–25 | Elfe | +0 | +2 | –2 |
| 26 | Gnoll | +4 | 0+ | +2 |
| 27–38 | Gnome | –2 | +0 | +2 |
| 39–42 | Gobelin | –2 | +2 | +0 |
| 43–52 | Demi-elfe | +0 | +0 | +0 |
| 53–62 | Demi-orque | +2 | +0 | +0 |
| 63–74 | Halfelin | –2 | +2 | +0 |
| 75–89 | Humain | +0 | +0 | +0 |
| 90–93 | Kobold | –4 | +2 | –2 |
| 94 | Homme-lézard | +2 | +0 | +2 |
| 95–98 | Orque | +4 | +0 | +2 |
| 99 | Troglodyte | +0 | –2 | +4 |
| 100 | Autre | ? | ? | ? |

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme.

Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

Composantes matérielles : des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

Rejet de la Loi

Abjuration [Chaos]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chaos 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lueur jaune vacillante, affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Bien

Abjuration [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mal 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une aura noire d'énergie maléfique, affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Chaos

Abjuration [Loi]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Loi 5, Pal 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lumière bleue, affectant les créatures chaotiques et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Mal

Abjuration [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bien 5, Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible ou cibles : le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, lui conférant les avantages suivants :

- Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement mauvais.
- La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle rate un jet de Volonté (ainsi qu'un éventuel jet de résistance à la magie), elle est renvoyée dans son plan d'origine. Cette utilisation épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse instantanément de faire effet.
- La possibilité de dissiper, d'un simple contact, un sort du Mal ou un enchantement lancé par une créature d'alignement mauvais (succès automatique). Exception : les sorts immunisés contre *dissipation de la magie* le sont également contre *rejet du Mal*. Cet effet n'autorise aucun jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Par contre, il épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse aussitôt de faire effet.

Rejet élémentaire

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4 (tous)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au wu jen de chasser les élémentaires d'un type précis en poussant un cri effrayant. Quand il lance ce sort, tous les élémentaires présents dans la zone d'effet du

sort fuient l'endroit, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté. Le sort prend fin si le wu jen tente de pousser la barrière contre un élémentaire qui a raté son jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une petite quantité de l'élément opposé au type d'être que le lanceur de sorts veut chasser (du feu pour les élémentaires de l'Eau, de la terre pour les élémentaires de l'Air, de l'air pour les élémentaires de la Terre et de l'eau pour les élémentaires du Feu).

Rejeton avorté

Nécromancie

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, la cible ne devient pas un rejeton mort-vivant si elle est tuée par une attaque censée faire d'elle une telle créature (via la fièvre des goules, par exemple). Le sort ne peut cependant rien contre le décès de la cible et n'offre pas l'assurance que son esprit et son corps ne seront pas récupérés par un mort-vivant.

La protection ne s'applique que si le sort fait encore effet à l'instant où le sujet meurt, pas au moment où il est censé être animé sous forme de rejeton. Enfin, il ne sert à rien de le jeter sur le corps d'un sujet déjà tué par un mort-vivant créant des rejetons.

Réjouissances sublimes

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 9, Plaisir 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Réjouissances sublimes annule les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, l'abjuration n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur.

Le sort suscite également une forme de plaisir dont voici les effets :

Premièrement, les *réjouissances sublimes* immunisent les sujets contre les sorts et effets mentaux, et elles répriment (mais ne dissipent pas) ceux qui sont déjà en place.

Deuxièmement, les attaques au corps à corps et à distance n'infligent que demi-dégâts aux sujets pendant toute la durée du sort.

Remémoration de Mordenkainen

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Ce sort permet de se rappeler instantanément de tout sort (du 5^e niveau maximum) utilisé au cours des dernières 24 heures. Le sort doit avoir été lancé durant ce laps de temps. Il revient dans la sélection du magicien comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort remémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les posséder pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Renvoi

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature extraplanaire

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.

Renvoi des sorts

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Chance 7, Ens/Mag 7, Magie 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques prenant le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. La protection est également inefficace contre les sorts de contact. Ainsi, *charme-personne* sera retourné à l'envoyeur et aura des chances de faire tomber ce dernier sous la coupe du personnage, mais une *boule de feu* explosera normalement. De même, *blessure critique* affectera pleinement le personnage.

L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (on détermine le chiffre exact en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est soustrait de ce nombre.

Il est possible qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration ne dispose plus de suffisamment de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois indiquera quelle est la partie du sort qui est renvoyée, et quelle est celle qui affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, proportionnellement au résultat indiqué par la règle de trois. Dans le cas contraire, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué).

Par exemple, si le personnage dispose encore de 3 niveaux de sorts à renvoyer et qu'il est la cible d'une *blessure critique* (4^e niveau), il renvoie les trois quarts de l'effet en direction de son auteur. Il subira donc le quart des dégâts, alors son protagoniste en subira les trois quarts restant. S'il est la cible d'un sort de *terreur* (du 4^e niveau également) dans le même cas de figure, il a une chance sur quatre (25 %) d'être affecté par le sort, alors que son adversaire a trois chances sur quatre (75 %) d'en être victime.

Si le personnage et le lanceur de sorts qui l'attaque sont tous deux protégés par *renvoi des sorts*, un champ de résonance se crée qui produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

| 1d100 | Effet |
|-------|---|
| 01-70 | Le sort est annulé sans aucun effet. |
| 71-80 | Le sort affecte normalement les deux protagonistes. |
| 81-97 | Les deux <i>renvois des sorts</i> cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes. |
| 98-00 | La trame de la réalité se déchire et les deux adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence. |

Composante matérielle profane : un petit miroir en argent.

Réparation

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc.), mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*. Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, reforger un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation* rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus.

Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Réparation de dégâts critiques

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Réparation de dégâts importants

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Réparation de dégâts légers

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature artificielle touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque le mage pose les mains sur une créature artificielle disposant encore d'au moins 1 point de vie, il transforme sa structure pour réparer les dommages qu'elle a subis. Ce sort guérit 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur (jusqu'à un maximum de +5).

Réparation de dégâts superficiels

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 0

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare seulement 1 point de dégâts.

Réparation de dégâts modérés

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 2

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Réparation intégrale

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau

Ce sort est semblable à *réparation*, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressouder un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Repérage

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend inmanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

Repli expéditif

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence Saut).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

Repli expéditif rapide

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *repli expéditif* (cf. page 283 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

Repos bienfaisant

Invocation (guérison)

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 1, Dru 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Repos bienfaisant double la vitesse de guérison naturelle des sujets. Chaque créature affectée regagne le double de points de vie qu'elle aurait récupérés durant la journée, selon son niveau d'activité (cf. page 82 du *Manuel des Joueurs*).

Répulsif

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

Résistance

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 1 minute**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de *permanence* sur un sort de *résistance*.*Composante matérielle profane :* une cape miniature.

Résistance à la magie

Abjuration

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Magie 5, Prê 5, Protection 5**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.

Résistance à la magie de groupe

Abjuration

Source : Codex divin**Niveau :** Prê 7**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cibles :** jusqu'à une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre**Durée :** 1 round/niveau (voir description)**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Les créatures visées acquièrent une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts. Répartissez la durée entre tous les sujets.

Pour affecter une créature pourvue d'une résistance à la magie à l'aide d'un sort, le jeteur de sorts doit réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le résultat devant être supérieur ou égal à la résistance à la magie de la cible). Au prix d'une action simple, une créature pourvue d'une résistance à la magie peut volontairement choisir de ne pas être protégée pour jouir des effets d'un sort inoffensif.

Résistance aux énergies destructives

Abjuration

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 10 minutes/niveau**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne doit donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.*Note.* *Résistance aux énergies destructives* prend le pas sur *protection contre les énergies destructives* (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de ce sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Résistance aux énergies destructives de groupe

Abjuration

Source : Codex profane**Niveau :** Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3, Wuj 3**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)**Cibles :** 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)Ce sort est identique à *résistance aux énergies destructives*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Résistance nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis**Niveau :** Ens/Mag 8, Prê 8**Composantes :** V, G, F**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** personnelle**Cible :** le jeteur de sorts**Durée :** 1 round/niveau

Le personnage fait appel à la force, à la vigueur, à la rapidité et à l'assurance de son kyste nécrotique. Tant que le sort fait effet, il bénéficie d'un bonus d'altération de +8 en Dextérité, Intelligence et Sagesse, d'un bonus d'armure naturelle de +8 à la CA (sa peau durcit considérablement), d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur et de 100 points de vie temporaires.

Tant qu'il bénéficie de ces avantages, le personnage ne peut pas lancer de sort lié au don Kyste-mère.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du Libris Mortis).

Résonance

Evocation [son]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : un édifice

Durée : jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.

Résonance ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.

Focaliseur : un diapason.

Résonance céleste

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V FD, abstinence, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le jeteur de sorts et 1 céleste consentant

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage invite une créature céleste à occuper son corps, comme le décrit la partie *Résonance céleste* du Chapitre 2 des *chapitres sacrés*. Le céleste doit être présent au moment de l'incantation, il lui faut être consentant et il ne peut avoir plus de 12 DV. Par contre, il n'est pas nécessaire qu'il ait le pouvoir magique inné de résonance puisque le sort le lui confère.

Si le sort est lancé sur un céleste appelé dans le plan Matériel via convocation de monstres ou quelque magie similaire, la résonance prend fin en même temps que la convocation, quelle que soit la durée restante du sort.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 24 heures avant l'incantation du sort. En outre, il ne doit être sujet à aucun autre sort au moment où il lance celui-ci. Enfin, il ne doit pas être victime d'affaiblissements temporaires de caractéristique, de diminutions permanentes de caractéristique ou d'une absorption d'énergie au moment de l'incantation, ce qui inclut les effets secondaires d'autres sorts sanctifiés.

Sacrifice : affaiblissements temporaires de 1d3 points de Force et de 1d3 points de Dextérité.

Résonance céleste suprême

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 9

Ce sort fonctionne sur le même principe que *résonance céleste*, mais le céleste impliqué peut avoir jusqu'à 24 DV

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 1 semaine avant l'incantation du sort. En outre, il ne doit être sujet à aucun autre sort au moment où il lance celui-ci. Enfin, il ne doit pas être victime d'affaiblissements temporaires de caractéristique, de diminutions permanentes de caractéristique ou d'une absorption d'énergie au moment de l'incantation, ce qui inclut les effets secondaires d'autres sorts sanctifiés.

Sacrifice : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Force et de 1d6 points de Dextérité.

Respiration aquatique

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures vivantes touchées

Durée : 2 heures/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

Restauration

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs et qu'il rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 10 est tombé au niveau 9 après avoir affronté un nécrophage, *restauration* lui rend le minimum de points d'expérience nécessaire pour revenir au niveau 10 (soit la différence entre son total actuel et 45 000 PX), ce qui lui permet de récupérer 1 dé de vie et toutes les capacités allant avec le niveau.

Restauration guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le prêtre choisit laquelle le cas échéant). Il contre également la fatigue et l'épuisement.

Ce sort ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant, que l'on répand sur le bénéficiaire.

Restauration de groupe

Invocation (guérison)

Source : Libris mortis

Niveau : Prê 8

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Ce sort est identique à restauration, si ce n'est qu'il affecte plusieurs cibles.

Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant que l'on jette dans les airs.

Restauration partielle

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme *rayon affaiblissant*) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Restauration suprême

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe tous les niveaux négatifs affectant la cible, qui retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus d'absorption d'énergie provoqué par certains monstres et quelques sorts. Les niveaux ne peuvent toutefois être récupérés que s'ils ont été perdus depuis moins de 1 semaine par niveau de lanceur de sorts.

Restauration suprême dissipe également tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre

également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toutes les formes d'*aliénation mentale*, de *confusion* et autres effets similaires. Il ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

Restitution

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 8

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : restes d'un objet désintégré

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Si la cible du sort a perdu un objet de valeur à cause d'un dépouillement (décrit à la page 90 des Chapitres Interdits), *restitution* le lui rend. Le sort doit être lancé dans les 4 heures suivant la destruction de l'objet. Une fois l'incantation achevée, l'objet désintégré est de nouveau en possession de son propriétaire, dans l'état qui était le sien auparavant.

Sacrifice : diminution permanente de 1d4 points de Constitution.

Résurgence

Abjuration

Source : Codex divin

Niveau : Che 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En posant les mains sur une créature et en murmurant une courte prière, le lanceur convainc les puissances d'en haut d'offrir une seconde chance à l'un de ses alliés. La cible de *résurgence* peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre un sort, pouvoir magique ou pouvoir surnaturel en cours, comme *domination*, l'instabilité corporelle d'un chaosien ou l'effet de fièvre (mais pas les dégâts) de *ténèbres maudites*. Si la cible de la *résurgence* subit plusieurs effets magiques, elle ne retente son jet de sauvegarde que pour l'un d'eux, au choix. Si le sujet réussit le nouveau jet de sauvegarde qui lui est octroyé, l'effet prend fin sur-le-champ. La *résurgence* ne restitue aucun point de vie et ne soigne pas les affaiblissements temporaires de caractéristique, mais elle met un terme aux états préjudiciables tels que secoué, fatigué ou nauséux provoqués par le sort, le pouvoir magique ou le pouvoir surnaturel.

Si le sort, pouvoir magique ou pouvoir surnaturel n'autorise pas de jet de sauvegarde (comme *mot de pouvoir étourdissant*), *résurgence* n'est d'aucun secours.

Résurgence de groupe

Abjuration

Source : Codex divin

Niveau : Che 3, Pal 3, Prê 4

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *résurgence*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures. La *résurgence de groupe* confère un second jet de sauvegarde contre un sort ou pouvoir choisi par le personnage. Si trois de ses alliés sont victimes de la *décharge mentale* d'un flagelleur mental et que deux autres ont été transformés en crapaud par des sorts de *métamorphose funeste*, le personnage doit donc faire son choix entre les deux pouvoirs.

Résurrection

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 7

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégrée suffisent pour la ramener à la vie). L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 10 ans par niveau de lanceur de sorts.

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Par contre, il perd un niveau, ou 2 points de Constitution s'il est de niveau 1. Si cela devait réduire sa Con à 0 ou moins, *résurrection* ne fonctionne pas.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Par contre, même *résurrection* ne peut rien pour quelqu'un qui est mort de vieillesse. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 10 000 po.

Résurrection suprême

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 9, Guérison 9

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une créature morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à quelqu'un dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en le nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts

préparés en mémoire). Il ne perd pas de niveau ou de points de Constitution.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.

Même *résurrection suprême* ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 25 000 po.

Retour macabre

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : allié défunt touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts touche un allié mort depuis peu et le ramène temporairement à la vie afin qu'il poursuive le combat. La cible ne doit pas être morte depuis plus de 1 round/niveau de lanceur de sorts. Le sort fonctionne sur le même principe que *rappel à la vie*, mais le sujet ne perd pas de niveau et possède la moitié de son total de points de vie normal. Il est bien vivant (et pas mort-vivant) et peut être soigné normalement. Toutefois, il meurt au moment même où le sort s'achève. Tant que le sujet se trouve sous l'effet de ce sort, il n'est pas affecté par les sorts *résurrection* et *rappel à la vie*.

Enfin, le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests contre la créature l'ayant terrassé.

Rideau de lumière

Evocation [lumière]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 5

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de lumière de 1,50 m de côté par niveau max.

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Un rideau d'énergie lumineuse vertical et immobile apparaît. Cette barrière ne peut se manifester en des lieux occupés par des créatures ou des objets, mais elle peut épouser le contour de leur silhouette.

Un côté du rideau, au choix du personnage, émet des flashes de lumière infligeant 2d4 points de dégâts aux créatures maléfiques situées dans un rayon de 3 mètres, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres. Le rideau cause ces dégâts au moment où il apparaît et à

chaque round, au début du tour de jeu du lanceur de sorts. De plus, il inflige 2d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) aux créatures maléfiques qui le traversent. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

On peut user de *permanence* sur un *rideau de lumière*. Un *rideau de lumière* permanent qui est détruit reste inactif pendant 10 minutes puis se reforme. *Rideau de lumière* contre les sorts de ténèbres magiques de 5^e niveau ou moins avec lesquels il entre en contact. Tout sort de ténèbres magiques de 5^e niveau ou plus contre le *rideau de lumière*.

Le *rideau de lumière* est immunisé contre les attaques physiques et les sorts, à l'exception de *disjonction de Mordenkainen*, *dissipation de la magie*, *dissipation suprême* et *zone d'antimagie*.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Rire de Chaav

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Prê 5, Joie 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le personnage pousse un puissant rire de joie qui renforce la détermination des créatures du Bien et sape celle des forces du Mal.

Les créatures d'alignement bon présentes dans la zone d'effet du sort bénéficient des avantages suivants : bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde contre la terreur, et points de vie temporaires égaux à 1d8 + niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+20 au niveau 20).

De leur côté, les créatures d'alignement mauvais situées dans la zone doivent réussir un jet de Volonté sous peine de subir un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Pour être affectée, chaque créature doit être à même d'entendre le rire. Les créatures qui ne sont ni bonnes ni mauvaises ne sont pas affectées par le *rire de Chaav*.

Ronces

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2, Prê 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : l'arme touchée, qui doit être en bois

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

De petites épines et pointes magiques jaillissent sur toute la surface d'une arme en bois (un bâton, un gourdin, une massue ou un nunchaku, par exemple). Pendant toute la durée du sort, l'arme inflige des dégâts à la fois contondants et perforants. Elle bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et ses dégâts sont majorés de 1 point par niveau du lanceur (jusqu'à un maximum de +10). A noter que ce sort ne fonctionne qu'avec des armes dont la surface utilisée pour porter les coups est faite de bois. Un arc, des flèches ou une masse d'armes composée de métal ne pourront donc pas être la cible de *ronces*.

Composante matérielle : une petite épine.

Rouille

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se troue en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un *mur de fer*), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, *rouille* ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.

Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.

Note. Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

Rouille inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

Rudolement

Evocation [son]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 4, Purification 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de réprimander verbalement ses ennemis. Clamant bien haut les préceptes de son dieu vis-à-vis des autres alignements, le lanceur provoque une forte douleur chez ses auditeurs. Tous ceux qui sont présents dans la zone d'effet sont affectés, même s'ils ne comprennent pas un traître mot des phrases d'inspiration divine proférées par le personnage. *Rudolement* n'a néanmoins aucune prise sur les créatures dépourvues de capacités auditives. Les ennemis qui partagent l'alignement du lanceur sont assourdis pendant 1d4 rounds (le jet de Vigueur réduit cette durée de moitié). Les adversaires dont l'alignement est éloigné d'un cran de celui du lanceur (loyal bon contre neutre bon, par exemple) encaissent 1 point de dégât par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10). Enfin, ceux dont l'alignement est éloigné de deux crans ou plus de celui du lanceur subissent 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4). Un jet de Vigueur est autorisé. Il réduit de moitié les dégâts infligés par le rudolement en cas de réussite.

Rugissement de léonal

Evocation [Bien, son]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Cibles : créatures non bonnes situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort produit l'effet d'une *parole sacrée* et inflige 2d6 points de dégâts de son aux créatures situées dans la zone qui ne sont pas d'alignement bon. Un jet de Vigueur réussi permet d'annuler les dégâts de son, mais pas les autres effets du sort.

Rugissement du lion

Evocation [son]

Source : Codex martial

Niveau : Courage 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Zone d'effet : un rayonnement de 36 m centré sur le lanceur

Durée : instantanée ou 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (inoffensif) ; voir la description

Résistance à la magie : oui ou oui (inoffensif) ; voir la description

Le lanceur pousse un rugissement tonitrueux qui inflige 1d8 points de dégâts de son par 2 niveaux du lanceur de sorts à tous les ennemis dans la zone d'effet et les assourdit pendant 1 round. Les créatures qui réussissent leur jet de Vigueur ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas assourdies.

De plus, tous les alliés dans la zone d'effet obtiennent un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque et sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur, ainsi que 1d8 points de vie temporaires + 1/niveau du lanceur de sort (maximum 1d8+20).

Runes explosives

Abjuration [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché pesant moins de 5 kg

Durée : permanente jusqu'à explosion (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les *runes*, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les *runes explosives* (pas de jet de sauvegarde).

Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les *runes* quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de *dissipation de la magie* ou d'*effacement*. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.

Note. Les pièges magiques tels que *runes explosives* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour *runes explosives*.

Rupture d'entrave

Abjuration

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 9, Libération 9

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : 54 m**Zone d'effet :** rayonnement de 54 m de rayon centré sur le lanceur de sorts**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Lorsqu'un sort de *rupture d'entraves* est lancé, un puissant rayonnement jaillit du personnage et détruit magiquement tous les sorts qui contraignent, scellent, enferment ou (de façon générale) entravent, à quelques exceptions près (détaillées ci-dessous).

Ainsi, la *rupture d'entraves* contre et annule les sorts de *charme* ou d'immobilisation de tous types, les *verrous du mage* et autres fermetures analogues, les sorts qui créent des barrières physiques ou magiques (*mur de pierre*, *mur de force*), *défense magique*, *animation suspendue*, ou encore *lenteur*. L'effet du sort de *statue* s'achève instantanément. Le réceptacle magique d'un sort de *possession* est brisé (détruit à jamais) et l'âme qu'il contient est annihilée. En outre, tout sort retenant des effets magiques (y compris d'autres sorts) les déclenche immédiatement avec une portée de 0 m (ceci inclut *bouche magique* et *transfert de sorts*).

Les sorts défensifs comme *protection contre le Mal*, *bouclier*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, et les sorts similaires ne sont pas affectés. La *rupture d'entraves* ne guérit pas les créatures pétrifiées (et ne les révèle pas comme telles). Les individus asservis par magie ne sont pas libérés (ceci concerne des créatures comme les familiers, les génies, les élémentaires ou encore les traqueurs invisibles). Une *zone d'antimagie* n'est pas affectée et la *rupture d'entraves* ne peut pas produire ses effets à l'intérieur. A l'inverse, un *cercle magique contre le Mal* (ou tout autre alignement) qui sert de prison pour une créature est dissipé.

Les malédictions et les sorts de quête ne seront dissipés que si le créateur de ces effets est d'un niveau inférieur ou égal à celui du lanceur de la *rupture d'entraves*.

Tous ces effets se produisent indépendamment des désirs du jeteur de sorts. Les sorts et les effets agissant sur le personnage, qu'il transporte, ou dont il est revêtu ne sont pas affectés, mais tous les autres sorts compris dans le rayonnement (y compris ceux de ses alliés) sont affectés. Louverture éventuelle de serrures ou d'autres moyens de fermeture peut déclencher des alarmes, et les créatures débarrassées de leurs entraves par le sort ne se montreront pas automatiquement amicales envers le personnage.

Composantes matérielles : une magnétite et une pincée de salpêtre.

Ruse du renard

Transmutation

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bar 2, Ens/Mag 2**Composantes :** V, G, M/FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de *ruse du renard* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

Ruse du renard de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Bar 6, Ens/Mag 6**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible :** 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *ruse du renard*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sacrifice divin

Evocation

Source : Les chapitres sacrés, Codex divin**Niveau :** champion de Gwynharwyf 1, Che 1, Pal 1**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** personnelle**Cible :** le jeteur de sort**Durée :** 1 round/niveau

Le lanceur peut sacrifier une partie de son énergie vitale pour accroître les dégâts qu'il inflige. Une fois par round, au prix d'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, il peut sacrifier jusqu'à 10 de ses points de vie. Pour 2 points ainsi sacrifiés, la prochaine attaque réussie du lanceur infligera +1d6 points de dégâts (jusqu'à un maximum de +5d6 pour 10 points de vie sacrifiés). Ce pouvoir d'occasionner des dégâts supplémentaires prend fin dès qu'une attaque réussit ou lorsque le sort s'achève. Le lanceur peut effectuer autant de sacrifices qu'il le désire pendant la durée du sort, les points de vie perdus étant considérés comme des dégâts létaux. Par exemple, un paladin niveau 8 jette *sacrifice divin* (le sort dure 4 rounds). S'il sacrifie 10 points de vie par round et touche à chaque round, il perd 40 points de vie et inflige au total +20d6 points de dégâts.

Sagesse du hibou

Transmutation

Source : Manuel des joueurs**Niveau :** Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 2**Composantes :** V, G, M/FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de *sagesse du hibou* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Sagesse du hibou de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *sagesse du hibou*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Salaire du péché

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature maléfique/niveau

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les pulsions et pensées maléfiques des cibles résonnent dans leur esprit comme autant de doutes et de méfiance. Chaque sujet est intimement persuadé que ses alliés complotent pour le tuer et s'en prend à la créature maléfique la plus proche en usant de la forme d'attaque (corps à corps, distance, sort, pouvoir magique ou surnaturel) la plus efficace contre cet adversaire selon ce qu'il sait de lui. Les sujets n'ignorent pas totalement les autres menaces mais attaquent de préférence les adversaires d'alignement mauvais.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 1 semaine avant l'incantation du sort.

Sanctification

Evocation [Bien]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Mal*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de -4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédictio*n, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification* sont les suivants : *aide*, *ancrage dimensionnelle*, *bénédictio*n, *détection de la magie*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du jour*, *protection contre la mort*, *protection contre les énergies destructives*, *regain d'assurance*, *rejet de l'invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *ténèbres*, *ténèbres profondes* et *zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

Sanctification du félon

Nécromancie [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 9

Composantes : V, G, F, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature maléfique

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort arrache l'âme d'une créature maléfique de son corps et l'enferme dans un diamant (le focaliseur du sort). Privé de son âme, le corps tombe instantanément en poussière.

Une fois piégée dans la gemme, l'âme maléfique subit une transformation progressive. Elle songe à ses crimes passés et découvre lentement en elle une étincelle de Bien qui prend au fil du temps la forme d'un foyer ardent. Au bout d'un an, l'âme adopte l'alignement du lanceur de sorts (loyal, neutre bon ou chaotique bon). Une fois la créature parfaitement repentie, on brise le diamant, ce qui a pour effet de reconstituer le corps originel que réintègre l'âme, le tout donnant naissance à une créature sanctifiée (cf. Chapitre 8 des *chapitres sacrés*).

Si le diamant est brisé avant que l'âme n'ait fait pénitence, la créature recouvre son corps. Son état est alors celui qui était sien avant que le sort ne fût jeté. Le sujet se souvient du sort qu'on lui a réservé et considère le personnage comme un ennemi qu'il faut supprimer à tout prix.

Le diamant qui joue le rôle de réceptacle a une solidité de 20 et 1 point de résistance.

Focaliseur : un diamant parfait d'une valeur de 10 000 po au moins.

Sacrifice : 1 niveau de personnage.

Sanctification maléfique

Evocation [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malfaisance de -4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malfaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet ou, au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit

de jeter une nouvelle fois *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification maléfique* sont les suivants : *aide*, *ancrage dimensionnelle*, *bénédiction*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du jour*, *protection contre la mort*, *protection contre les énergies destructives*, *regain d'assurance*, *rejet de l'invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *silence*, *ténèbres*, *ténèbres profondes* et *zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification maléfique contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

Sanctuaire

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 1, Protection 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Une fois le personnage protégé par *sanctuaire*, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par *sanctuaire*. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un prêtre protégé par *sanctuaire* peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer *bénédiction*, convoquer des monstres, etc.

Sanctuaire de Mordenkainen

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cube de 9 m d'arête/niveau (F)

Durée : 24 heures (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature observant la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne saurait la pénétrer. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. Celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.

Les sorts de Divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se trouve dans la zone. Les créatures qui y sont présentes sont immunisées contre *détection de pensées*. Les deux camps sont incapables de communiquer oralement (tout simplement parce que les sons sont bloqués), mais le sort n'empêche pas d'autres formes de communication de fonctionner (*communication à distance*, *message*, télépathie entre un mage et son familier, etc.).

Le sort n'empêche pas davantage créatures et objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un *sanctuaire de Mordenkainen*.

Composantes matérielles : une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre.

Sang bouillonnant

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante ; voir description

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage infecte le sang d'une créature vivante à l'aide d'une infusion brûlante et corrosive infligeant 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu par round. Le sujet a droit à un jet de Vigueur à chaque round pour annuler les dégâts, mais cela ne l'épargne pas d'en effectuer un nouveau aux rounds suivants. La douleur limite le sujet à une action de mouvement à chaque round où il rate son jet de Vigueur.

Sang bouillonnant n'affecte pas les créatures artificielles, élémentaires, morts-vivants, plantes et vases.

Composantes matérielles : une goutte de sang et une pincée de salpêtre.

Sang céleste

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 6, Prê 6, Plaisir 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 1 créature non mauvaise touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage canalise la puissance sacrée de manière à octroyer à la cible une partie des protections dont jouissent les créatures célestes. Le sujet bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10), d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une réduction des dégâts (10/Mal).

Composante matérielle : une fiole d'eau bénite dont il oint le front du sujet.

Sang du martyr

Nécromancie (guérison) [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 4, champion de Gwynharwyf 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature consentante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage transfère au moins 20 de ses points de vie à une cible située à portée. Il les perd bien évidemment. La créature en bénéficie comme si on lui lançait un sort de soins et ne saurait en gagner plus que son maximum de points de vie ne le lui permet. Les points supplémentaires sont donc perdus. Ce sort ne transfère que les points de vie réels, pas les points de vie temporaires. Enfin, toute créature inconsciente est considérée comme consentante dans le cadre de ce sort.

Sarcophage d'ambre

Evocation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage imprègne une boule d'ambre de puissance magique et la jette en direction de la cible. S'il réussit une attaque de contact à distance, l'ambre frappe le sujet et l'enveloppe d'une énergie coruscante qui se solidifie sur-le-champ, piégeant la victime au sein d'une coquille d'ambre translucide et immobile. Placée en état d'animation suspendue, la cible est parfaitement préservée mais ne peut entreprendre la moindre action. Au sein de ce *sarcophage d'ambre*, elle est protégée contre toute forme d'agression, y compris les attaques purement mentales.

Le *sarcophage d'ambre* a une solidité de 5 et 10 pr par niveau de lanceur de sorts (200 pr maximum). Si ses points de résistance sont réduits à 0, il se disloque et tombe en poussière (l'ambre perd alors toute valeur). La cible est alors libérée mais prise au dépourvu pendant 1 round.

Dans le cas contraire, le sujet reste prisonnier pendant toute la durée du sort. A son terme, le *sarcophage d'ambre* disparaît et la cible est libérée.

Composante matérielle : une boule d'ambre d'une valeur de 500 po au moins.

Saut

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

Sceau du serpent

Invocation (création) [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : livre ou texte touché

Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et *détection de la magie* révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, *dissipation de la magie* fait disparaître un *sceau du serpent*. *Effacement* aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer *sceau du serpent* avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple *page secrète*.

Composantes matérielles : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

Scrutation

Divination (scrutation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD, F

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : voir description

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

| Connaissance | DD |
|--|-----|
| Aucune* | +10 |
| Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet) | +5 |
| Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet) | 0 |
| Grande (le personnage connaît bien le sujet) | -5 |
| * Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous) | |

| Lien | Bonus au jet de Volonté |
|---|-------------------------|
| Esquisse ou portrait | -5 |
| Possession matérielle ou vêtement | -4 |
| Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.) | -10 |

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.

Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.

Composantes matérielles profanes : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.

Focaliseur profane : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.

Focaliseur divin (prêtre) : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po.

Focaliseur divin (druide) : un bassin naturel.

Scrutation nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Effet : un porteur de kyste sert de capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage se concentre sur un individu censé porter un kyste nécrotique (cf sort du même nom). Il voit et entend alors comme s'il était à sa place. La distance qui sépare les deux protagonistes n'entre pas en ligne de compte, mais le sort échoue si la cible ne porte plus de kyste ou si elle ne se situe pas dans le même plan que le jeteur de sorts. Si l'endroit choisi est plongé dans une obscurité magique, le personnage ne voit rien. Si l'obscurité est naturelle, le personnage voit dans un rayon de 3 mètres autour du centre de l'effet. Une mince couche de plomb ou toute autre protection magique (comme *zone d'antimagie*, *esprit impénétrable* ou *antidétection*) bloque le sort, ce dont le personnage est conscient.

Le personnage peut lancer les sorts qui suivent par le biais de la *scrutation nécrotique* : *bouche magique*, *compréhension des langages*, *don des langues*, *lecture de la magie*, *message* et *vision dans le noir*.

Focaliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf page 27 du Libris Mortis).

Scrutation suprême

Divination (scrutation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *lecture de la magie* et *message*.

Second souffle

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible réalise des activités épuisantes comme si elle possédait le don Endurance.

Second souffle

Invocation (guérison)

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner un semblant de vie à une créature morte. Le wu jen peut ramener à la vie une créature morte depuis un nombre de jours égal à son niveau de lanceur de sorts. En outre, l'âme de cette créature doit être libre et d'accord pour réintégrer son enveloppe (cf. *Ramener les morts à la vie*, page 171 du *Manuel des Joueurs*). Si l'âme de la créature défunte ne le souhaite pas, le sort n'a aucun effet. La créature ramenée à ce semblant de vie a 1 point de vie et ne peut entreprendre qu'une action de mouvement par round. Elle ne peut attaquer, lancer des sorts ou déclencher des objets magiques. Elle peut parler (si elle le pouvait de son vivant), mais seulement en marmonnant lentement. Ses souvenirs sont embrumés et elle a des difficultés à se rappeler les détails les plus élémentaires quant à sa vie passée et ses amis. Laisseée sans surveillance, la créature a tendance à errer, sans idée de l'endroit où elle va ni d'où elle vient. Elle peut gagner des points de vie temporaires, mais pas augmenter son unique point de vie par l'intermédiaire d'une augmentation de Constitution ou de quelque autre moyen (si elle est blessée, il est possible de la soigner pour lui rendre son unique point de vie). La créature peut être tuée une nouvelle fois (et ramenée à la vie), mais également être rappelée à la vie au moyen d'un sort approprié (comme *rappel à la vie*). Tout comme pour le sort *préservation des morts*, le temps passé sous l'influence de ce sort ne rallonge pas le délai à l'issue duquel la créature peut être ramenée à la vie. Ce sort préserve le corps des effets de la décomposition.

La créature ranimée n'est pas un mort-vivant et ne peut être renvoyée, blessée par une source d'énergie positive ou de l'eau bénite, ou guérie par une source d'énergie négative. Le sort restauration suprême fait récupérer l'intégralité de ses souvenirs à la créature, mais n'améliore pas son état physique.

Composantes matérielles : un châle blanc et de l'encens.

Focaliseur profane : une amulette en or représentant un phénix.

Séquestration

Invocation (convocation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, (F) (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple ou voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (voir description)

Séquestration enferme l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse.

La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle ne soit brisée, auquel cas la victime se matérialise de nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité d'un autre plan (ou un personnage de haut niveau emprisonné dans un plan autre que le sien), l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service. Si cette demande n'est pas faite immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.

Le sort peut être déclenché de deux façons, au choix :

Incantation. La première méthode consiste à lancer *séquestration* comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut également lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le nom de la créature est prononcé lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.

Déclenchement différé. La seconde méthode est bien plus insidieuse, car elle implique de faire accepter à la cible un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation. C'est au moment du contact entre la créature et l'objet que le sort se déclenche. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. Il est possible de lancer un sort d'*attirance* sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière commet l'erreur de s'en saisir, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ou de résistance à la magie.

Composante matérielle : avant de pouvoir lancer ce sort, il faut commencer par se procurer une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou dé de vie de la cible (il faut donc un joyau de 10 000 po ou plus pour enfermer un monstre à 10 DV). Si la pierre précieuse n'est pas assez chère, elle éclate automatiquement quand on tente de jeter le sort. (Il est impossible de savoir quel est le niveau de la cible, car il s'agit là d'un concept abstrait. À force de recherches, le mage peut toutefois découvrir la valeur de la gemme nécessaire, ce qui revient au même. Rappelez-vous toutefois que cette valeur peut augmenter si la cible change de niveau.)

Focaliseur (uniquement en cas de déclenchement différé) : si la seconde méthode est utilisée, le mage doit également préparer l'objet de son choix comme indiqué ci-dessus.

Serrurier instantané

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ass 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage peut effectuer un test de Crochetage ou de Désamorçage/sabotage durant ce round au prix d'une action libre. Il gagne un bonus d'intuition de +2 au test.

Serviteur invisible

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *serviteur invisible* est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

Composante matérielle : un bout de ficelle et un peu de bois.

Shuriken de feu

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : assassin 2, Wuj 2 (feu)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : un shuriken magique/3 niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître des shuriken constitués d'un feu d'origine magique que le personnage peut lancer à toute cible située à portée au prix d'une attaque à distance. On considère alors qu'il est formé au maniement des *shuriken de feu*, qui ont un facteur de portée de 3 mètres, offrent une possibilité de critique sur un résultat de 19-20 et infligent 3d6 points de dégâts de feu (même s'ils ne brûlent ni le personnage ni son équipement au moment où il les lance). Les dégâts supplémentaires (ce qui inclut bonus de Force et d'attaque sournoise) sont également des dégâts de feu. Les shuriken disparaissent au moment où ils touchent et ne peuvent donc pas embraser les matériaux combustibles ou abîmer des objets.

Le personnage peut créer jusqu'à un shuriken tous les trois niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de six au niveau 18.

Composante matérielle : un shuriken enduit de résine de pin et de soufre.

Signature magique

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, *détection de la magie* l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). *Détection de l'invisibilité*, *vision lucide*, une *gemme de vision* ou une *robe de vision totale* permettent également de repérer une rune invisible. *Lecture de la magie* révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort *effacement*. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

Il est nécessaire d'apposer sa *signature magique* sur un objet avant de lancer *invocation instantanée* dessus (voir la description de ce sort pour plus de détails).

Signe de scellement

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7.50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 porte ou 1 coffre de 1,50 m de côté/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Le mage scelle une porte ou un coffre à l'aide d'un sceau magique visible qui empêche son ouverture. Une porte ou un objet protégé par ce sort ne peut être ouvert que si on le force (+10 au DD habituel) ou si l'on a recours à *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si l'objet est forcé par des moyens magiques ou physiques, le signe de scellement inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4) dans un rayon de 9 mètres (Réflexes, 1/2 dégâts).

Déblocage n'annule ni ne passe automatiquement outre ce sort, mais il le réprime pendant 10 minutes si celui qui le jette réussit un test de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + niveau de lanceur de sorts du créateur du signe). Le *signe de scellement* est un piège magique qu'il est possible de désamorcer en réussissant un test de Désamorçage/sabotage (DD 28). Un mage peut franchir un signe qu'il a créé en toute sécurité sans même le déclencher.

Composante matérielle : une émeraude broyée d'une valeur de 100 po.

Signe de scellement suprême

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est identique à *signe de scellement*, si ce n'est qu'il permet également de clore un espace dégagé (comme un couloir ou un passage voûté), créant ainsi une barrière d'énergie magique qui empêche les créatures d'y passer. De plus, les portes et objets protégés par un *signe de scellement suprême* sont renforcés, ce qui leur confère une solidité de 10 et 5 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. Un objet protégé par le signe est considéré comme un objet magique pour ce qui est des jets de sauvegarde et bénéficient d'un bonus de résistance de +4 aux sauvegardes. Si le sceau est brisé, le sort inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts jusqu'à un maximum de 20d6) aux créatures situées dans un rayon de 12 mètres (Réflexes, 1/2 dégâts).

Déblocage ne permet pas de franchir un signe de scellement suprême, mais il est possible de le dissiper (DD 15 + niveau de lanceur de sorts du créateur). On peut

également le désamorcer en réussissant un test de Désamorçage/sabotage (DD 31).

Composante matérielle : une émeraude broyée d'une valeur de 500 po.

Silence

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. *Silence* peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'*injonction*, le chant d'une harpie, un *cor de dévastation*, etc.

Simulacre

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : 0 m

Effet : 1 double

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel, et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original, mais des différences existent toutefois : il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il reproduit (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Il est impossible de créer le simulacre d'une créature ayant deux fois plus de niveaux ou dés de

vie que le niveau de lanceur de sorts du personnage. Le mage doit effectuer un test de *Déguisement* au moment de l'incantation, afin de déterminer si le double qu'il obtient est une copie fidèle. Une créature connaissant l'original détectera la ruse en réussissant un test de *Détection* (opposé au test de *Déguisement* du lanceur de sorts) ou un test de *Psychologie* (DD 20).

Le simulacre est en permanence sous le contrôle de son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux, ce qui signifie que le personnage doit lui transmettre ses instructions d'une autre façon. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il lui est impossible de gagner des niveaux ou d'augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retransforme en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, il est possible de le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe exigeant au moins 1 jour et 100 po par point de vie à restituer à la créature.

Composante matérielle : le sort est lancé sur une forme grossièrement modelée à même la neige ou la glace, forme dans laquelle doit se trouver un peu de l'individu à copier (cheveux, ongles, etc.). Cette incantation nécessite également de la poudre de rubis, pour une valeur minimale de 100 po par DV du simulacre à créer.

Coût en points d'expérience : 100 PX par DV du simulacre à créer (1 000 PX minimum)..

Simulacre de vie

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 +1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).

Composante matérielle : un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

Soins importants

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins importants de groupe

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins intensifs

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Soins intensifs de groupe

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Soins légers

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins légers de groupe

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins modérés

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Soins modérés de groupe

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Soins superficiels

Invocation (guérison)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit

normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.

Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

Sommeil profond

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

Songe

Illusion (fantasme)[mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : illimitée

Cible : créature vivante touchée

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage, ou un messenger qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le jeteur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messenger entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messenger n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messenger réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.

Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messenger a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messenger est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève.

Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de *songe*.

Tant que le messenger est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

Son imaginaire

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons illusoires

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.

A noter que *son imaginaire* permet d'augmenter fortement l'efficacité d'*image silencieuse*.

Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.

Souffle de dragon

Evocation [Bien ou Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au prix d'une action libre, le lanceur peut cracher un flot d'énergie destructive reproduisant les effets d'un souffle de dragon. Quand il a recours à cette attaque, il lui faut patienter pendant 1d4 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

Au moment de lancer le sort, le personnage choisit un dragon véritable dont il reproduit le souffle. S'il s'agit d'un dragon chromatique, le sort acquiert le registre du Mal. A l'inverse, s'il s'agit d'un dragon métallique, le sort acquiert le registre du Bien.

| Dragon | Souffle | Jet de sauvegarde |
|--------|--|-----------------------|
| Blanc | Cône de froid de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |
| Bleu | Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |

| | | |
|--------|--|-----------------------|
| Noir | Ligne d'acide de 9 m de long, 1 d8 /2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |
| Rouge | Cône de feu de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |
| Vert | Cône d'acide de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |
| Airain | Cône de <i>sommeil</i> de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds | Volonté, annule |
| Argent | Cône de paralysie de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds | Vigueur, annule |
| Bronze | Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |
| Cuivre | Cône de lenteur de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds | Volonté, annule |
| Or | Cône de feu de 4,50 m de long, 1 d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum) | Réflexes, demi-dégâts |

Souffle de glace

Evocation [froid]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2 (eau)

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au wu jen d'exhaler des cristaux de glace qui enveloppent les créatures présentes dans une zone d'effet conique. Les créatures affectées sont recouvertes d'une fine couche de glace qui leur inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). De plus, les créatures subissent des gelures temporaires qui ont pour effet de les fatiguer pendant 1 minute. Un jet de Vigueur réussi permet de ne subir ni les dégâts ni les effets des gelures.

Composante matérielle : une gorgée d'eau.

Souffle de sable

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de sable semi-circulaire de 3 m de long, centré sur les mains du lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Une grêle de sable brûlant jaillit de la main tendue du personnage, infligeant 1d6 points de dégâts non-létaux aux créatures situées dans l'arc de cercle de la zone d'effet. Les créatures qui ratent leur jet de Réflexes sont également étourdies pendant 1 round.

Souffle de vapeur

Evocation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 3 (eau)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 9 m

Zone d'effet : cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le wu jen exhale un puissant jet de vapeur brûlante qui s'évase en forme de cône depuis sa bouche.

Les créatures situées dans ce cône subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le nuage de vapeur se dissipe instantanément après avoir infligé les dégâts indiqués.

Composantes matérielles : une braise ardente que l'on asperge d'eau.

Souffle enflammé

Evocation [feu]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 5 (feu)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au prix d'une action simple, le wu jen peut cracher un jet de flammes 1 fois par round tant que dure le sort. Il effectue une attaque de contact à distance (jusqu'à une portée maximale de 4,50 mètres), infligeant 1d8 points de dégâts de feu tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d8) en cas de succès. Souffle enflammé embrase les matériaux combustibles et abîme les objets situés dans la zone. Il est capable de faire fondre les métaux dont le point de fusion est bas (comme le plomb, l'or, le cuivre, l'argent et le bronze).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Souhait

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Souhait est le sort ultime pour les magiciens et les ensorceleurs. Il suffit en effet que ceux qui le maîtrisent expriment un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.

Un *souhait* permet d'obtenir l'une des réalisations suivantes :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 6^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 5^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Créer un objet précieux, voire un objet magique, dont la valeur ne peut pas dépasser 25 000 po.
- Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq *souhais* lancés à la suite peuvent ainsi conférer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux *souhais*, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée, et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents, seul le plus important est pris en compte, d'où l'intérêt de jeter les *souhais* à la suite, comme indiqué ci-dessus).
- Soigner les blessures et les maladies. Un seul *souhait* permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts, toutes devant être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps). Un *souhait* ne permet pas de récupérer les points d'expérience perdus en lançant certains sorts, ni le niveau ou les points de Constitution perdus en revenant à la vie.
- Ramener les morts à la vie. Un *souhait* peut produire l'effet de *résurrection* sur la créature désignée par le mage. Il est possible de faire revivre de la sorte un individu dont le corps a été détruit, mais cela exige deux *souhais* différents (un pour reconstituer la dépouille, et le second pour lui redonner vie). Comme indiqué ci-dessus, un *souhait* n'empêche pas un personnage ressuscité de perdre un niveau ou 2 points de Constitution).
- Transporter les voyageurs. Un *souhait* permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions en vigueur au lieu de destination. Une cible refusant d'être transportée de la sorte a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
- Changer le cours des événements. Un *souhait* peut modifier le passé récent, en permettant de rejouer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le *souhait* peut annuler un jet de sauvegarde réussi de l'adversaire, un coup critique, un jet

de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. À noter que le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, un jet de Volonté réussi (et de résistance à la magie, le cas échéant) lui permet d'échapper à l'effet du sort.

Le mage peut tenter d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus, mais cela est extrêmement hasardeux, car le *souhait* risque alors de prendre une tournure pernicieuse (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce qu'il a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment). Par exemple, un ensorceleur demandant un *bâton de thaumaturge* court le risque d'être téléporté à côté du possesseur actuel de l'objet... et un magicien souhaitant devenir immortel pourrait bien se retrouver enfermé dans un espace extradimensionnel (similaire à celui créé par le sort *emprisonnement*) dans lequel il pourra "vivre" éternellement.

Les sorts reproduits grâce à *souhait* s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9^e niveau.

Composante matérielle : si le *souhait* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 10 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

Coût en points d'expérience : le coût minimum d'un *souhait* est de 5 000 PX. Quand un *souhait* reproduit les effets d'un sort affichant un coût en points d'expérience, le personnage doit s'acquitter de 5 000 PX ou dudit coût (choisir le plus élevé). Quand un *souhait* crée ou renforce un objet magique, le personnage doit payer deux fois le coût en points d'expérience normal, plus 5 000 PX.

Souhait limité

Universel

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Souhait limité permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 6^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 5^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.

- Reproduire n'importe quel autre sort du 4^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Produire n'importe quel effet similaire aux précédents en termes de puissance relative (par exemple, s'arranger pour qu'une créature touche automatiquement lors de sa prochaine attaque, ou pour que son prochain jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -7).

Les sorts reproduits grâce à *souhait limité* s'accompagnent tout à fait normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 7^e niveau. Quand un *souhait limité* duplique un sort coûtant des points d'expérience, le mage perd 300 PX ou le coût exact du sort (c'est le total le plus élevé qui est systématiquement appliqué). De même, si le *souhait limité* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 1 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

Coût en points d'expérience : 300 PX ou plus (voir ci-dessus).

Sphère au vitriol

Invocation (création) [acide]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : non

Le personnage invoque une sphère couleur émeraude qui grésille et avale tout ce qui se trouve sur son passage à l'aide d'un acide redoutable. Les créatures affectées subissent 1d4 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d4) et doivent réussir un jet de Réflexes sous peine de subir des dégâts au cours des deux rounds suivants (6d4 au 2^e round et 3d4 au 3^e round). À chacun de ces deux rounds, le sujet a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. S'il réussit le jet de Réflexes du 3^e round, il ne subit pas de dégâts.

Composante matérielle : une minuscule fiole en verre remplie d'eau régale.

Sphère de defenestration

Evocation [air]

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une sphère de 60 cm de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Une sphère grise d'air tourbillonnant et de vents hurlants s'en prend aux ennemis du mage et les projette dans les airs. Au prix d'une action simple, le personnage peut la déplacer de 9 mètres par round et frapper la créature ou l'objet visé en effectuant une attaque de contact à distance. La cible de la sphère subit 3d6 points de dégâts en raison de la force de ses vents. De plus, les créatures de taille M ou inférieure doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être renversées. Celles qui se retrouvent à terre doivent effectuer un second jet de Vigueur. En cas d'échec, la sphère les arrache du sol et les projette à une hauteur de 1d8 x 3 mètres. Elles retombent alors à 1d6 cases de la leur position de départ, dans une direction choisie au hasard, et subissent les dégâts de chute habituels.

Si un obstacle (comme un plafond) empêche le sujet d'atteindre la hauteur fixée, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres manquant. Par exemple, dans une salle dont le plafond se situe à 6 mètres, une créature projetée à une hauteur de 15 mètres subit 3d6 points de dégâts en raison du choc, puis 2d6 points de dégâts au moment de s'écraser au sol.

La sphère affecte un maximum de 1 créature ou objet par round et disparaît si elle quitte la portée du sort.

Focaliseur : une perle grise d'une valeur de 100 po.

Sphère de destruction ultime

Invocation (création)

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une sphère de 60 cm de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage invoque une sphère de néant noire capable de désintégrer tout ce qu'elle touche. La sphère vole à la vitesse de 9 mètres par round et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance contre la cible (objet ou créature). La sphère interrompt son déplacement au round où elle attaque. Le personnage doit ensuite entreprendre une action de mouvement pour la diriger vers une nouvelle cible.

Une cible frappée par la sphère subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 40d6). Si les points de vie la cible tombent à 0 ou moins, elle est désintégrée, ne laissant derrière elle qu'une fine couche de poussière (son équipement n'est pas affecté). Contre un objet, la sphère peut désintégrer jusqu'à 27 m³ de matière inerte (équivalent d'un cube de 3 mètres de côté). Si la cible réussit son jet de Vigueur, elle ne subit que 5d6 points de dégâts. Là encore, elle est désintégrée si son capital de points de vie est réduit à 0 ou moins.

La sphère est considérée comme un sort de *désintégration* pour ce qui est de détruire un *mur de force* ou quelque autre effet spécifiquement affecté par un sort de

désintégration. Si elle quitte la portée du sort, elle disparaît aussitôt.

Composante matérielle : une pincée de poussière d'une créature désintégrée.

Sphère d'invisibilité

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

Sphère d'isolement d'Otiluke

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Seuls *désintégration*, une *baguette d'annulation*, un *sceptre d'oblitération* ou *dissipation de la magie* prenant spécifiquement la *sphère d'isolement d'Otiluke* pour cible peuvent le détruire. Toutes ces méthodes détruisent la sphère sans faire le moindre mal au sujet. Rien ne peut passer au travers de ses parois, dans un sens comme dans l'autre, mais le prisonnier respire normalement. Il peut se débattre, mais cela n'a pas d'autre effet que de déplacer très légèrement la sphère. Celle-ci peut être bougée, soit par les efforts de son captif, soit par des intervenants extérieurs.

Composantes matérielles : deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

Sphère glaciale d'Otiluke

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée ou 1 round/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Sphère glaciale d'Otiluke crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains tendues du personnage et explose dans un rayonnement de 6 mètres de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent quant à elles 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8).

Si la *sphère glaciale d'Otiluke* frappe un plan d'eau ou un liquide majoritairement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté) par niveau

de lanceur de sorts (135 m² maximum). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quiconque nageait dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont il peut se dégager (au prix d'une action complexe) en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 25).

Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact. Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, au terme desquels la *sphère glaciale d'Otiluke* explose, prenant pour centre le mage (qui n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets). Pour lancer un globe retenu, il faut entreprendre une action simple.

Focaliseur : une petite sphère en cristal.

Sphère téléguidée d'Otiluke

Evocation [force]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *sphère d'isolement d'Otiluke*, avec un effet supplémentaire : il met quasiment les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse qu'un seizième de son poids. Le mage peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant division par seize) ne dépasse pas 2 500 kilos. La distance à laquelle la sphère peut être contrôlée de cette manière correspond à une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Le lanceur de sorts déplace la sphère en se concentrant. Il peut commencer à la bouger dès le round suivant l'incantation. En se concentrant pendant 1 round (action simple), il déplace la sphère de 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle cesse de bouger. Le personnage peut reprendre le contrôle de la sphère à tout moment.

La sphère tombe de 18 mètres par round seulement, ce qui ne constitue pas une vitesse suffisante pour infliger des dégâts à ses occupants.

Le mage peut déplacer la sphère par télékinésie même s'il se trouve à l'intérieur.

Composantes matérielles : deux petites barres de métal aimanté et deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère prismatique

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 9, Protection 9, Soleil 9

Composantes : V

Portée : 3 m

Effet : sphère de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts. Ce sort est semblable à *mur prismatique*, si ce n'est qu'il fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage, qui le protège contre toute forme d'attaque. La sphère se pare de toutes les couleurs du spectre lumineux.

La *cécité* qu'elle provoque chez les créatures ayant 8 DV ou moins dure 2d4x10 minutes.

Le lanceur de sorts peut sortir des limites de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaye d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures souhaitant attaquer le personnage à l'intérieur de la sphère subissent les effets de chaque couleur, l'une après l'autre.

En règle générale, seul un hémisphère prismatique se forme ; le personnage se tenant généralement par terre, la moitié inférieure de la sphère ne peut se constituer à cause du sol.

Les couleurs de la sphère ont les mêmes effets que celles d'un *mur prismatique*.

On peut user de *permanence* sur un sort de *sphère prismatique*.

Splendeur de l'aigle

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

Splendeur de l'aigle de groupe

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *splendeur de l'aigle*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Squamifère

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Grâce à ce sort, la peau du wu jen s'épaissit et luit comme si elle était recouverte d'écailles. Il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 au bonus d'armure naturelle (qui passe à +3 au niveau 6, à +4 au niveau 9 et à +5 à partir du niveau 12). Ce bonus d'altération se cumule avec le bonus d'armure naturelle du personnage (le cas échéant), mais pas avec d'autres bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dépourvue d'armure naturelle a un bonus d'armure naturelle effectif de +0 (un peu comme un personnage portant de simples vêtements).

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un lézard.

Statue

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation transforme le sujet en statue de pierre, de même que tout ce qu'il porte. Sous forme de statue, le sujet a une solidité de 8 et autant de points de résistance que de points de vie.

Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer. Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granit (faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais le fait de lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts).

Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut redevenir normal, agir et se statuer de nouveau (il lui en coûte juste une action libre).

Composantes matérielles : un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer.

Stimulant

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

Subversion planaire

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur un point dans l'espace

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Les Extérieurs pris dans l'émanation de ce sort voient leur lien aux forces planaires qui les ont créés se rompre. S'ils ratent leur jet de sauvegarde, leur réduction des dégâts et leur résistance à la magie sont réduites de 10 points chacune.

Par exemple, un diable barbelé victime de ce sort n'aura plus de réduction des dégâts et sa RM tombera à 13. De son côté, un diantrefosse aura une réduction des dégâts (5/magie et argent) et une RM (22).

Les Extérieurs effectuent un jet de sauvegarde et un test de RM quand ils pénètrent dans la zone d'effet du sort pour la première fois. S'ils réussissent l'un ou l'autre, ils ne sont plus affectés par la *subversion planaire*. Il leur est alors possible d'y circuler, d'en sortir ou d'y revenir sans le moindre problème. Les Extérieurs qui ratent leur jet de sauvegarde et leur test de RM sont affectés tant qu'ils restent dans la zone d'effet. C'est également le cas s'ils la quittent pour y revenir par la suite.

Composante matérielle profane : une statuette grossièrement taillée dans un morceau d'adamantium (100 po).

Suggestion

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La *suggestion*, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et

qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

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

Si la *suggestion* est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.).

Composantes matérielles : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

Suggestion de groupe

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

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

Sustentation

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 4, Prê 4, Endurance 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : jusqu'à 1 créature vivante touchée/2 niveaux

Durée : 6 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort annule instantanément les effets liés à la faim et la soif. De plus, les cibles peuvent de passer de nourriture et d'eau pendant toute la durée du sort et ne sont victimes d'aucun effet secondaire malgré leurs privations. Si elles le souhaitent, rien ne les empêche de manger et de boire tout à fait normalement. Une fois la durée du sort expirée, les créatures doivent reprendre un régime normal, mais elles ne subissent pas le contrecoup des repas qu'elles ont sautés. La taille de chaque sujet n'entre pas en ligne de compte. Un lézard de taille TP et un dragon de taille C bénéficient des mêmes avantages.

Composante matérielle : un verre de vin chaud et une tranche de pain.

Supplice

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 DV de créatures/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 6 m d'une autre

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Les cibles sont victimes d'une douleur intense et atroce, si bien qu'elles subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Un jet de Vigueur réussi réduit ce malus à -2.

Composante matérielle : une sangsue vivante.

Symbole d'aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont définitivement aliénées (voir le sort *aliénation mentale*).

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole d'aliénation mentale* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'aliénation mentale* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole d'aliénation mentale*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole d'étourdissement

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont étourdies pendant 1d6 rounds.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'étourdissement* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole d'étourdissement*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de douleur

Nécromancie [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui leur imposent un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Ces effets perdurent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de douleur* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de douleur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de douleur*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de faiblesse

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de faiblesse* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de faiblesse* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole de faiblesse*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de mort

Nécromancie [mort]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m (voir description)

Cible : 1 symbole

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Une ou plusieurs créatures comprises dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont les points de vie actuels ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de points de vie pour être affectées sont ignorées. Une fois activé, le *symbole* se met à luire et persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 150. Toute créature entrant dans la zone est sujette à l'effet du *symbole*. Tant qu'elle reste dans la zone, elle ne doit effectuer qu'un seul jet de sauvegarde. Par contre, si elle la quitte pour y revenir par la suite, elle doit en effectuer un nouveau.

Tant qu'il n'est pas déclenché, le *symbole de mort* demeure inactif (bien qu'il soit visible et net). Pour être vraiment efficace, un *symbole* doit être bien en vue. Si la rune est masquée, le sort cesse temporairement de faire effet.

Par défaut, le *symbole* est déclenché lorsqu'une créature se livre à l'une des activités suivantes (au choix du lanceur de sorts) : regarder le *symbole*, le lire, le toucher, passer dessus (s'il a été tracé au sol), ou franchir une porte (une arche, etc.) arborant la rune. Pour déclencher l'effet d'un *symbole*, il faut s'en trouver à 18 mètres ou moins. Une fois le sort lancé, il devient impossible de modifier les conditions de déclenchement.

Dans ce cas, "lire" la rune inclut toute tentative faite pour l'étudier, l'identifier ou comprendre son sens. Le fait de couvrir un *symbole* l'active automatiquement s'il réagit au toucher. Les conditions de déclenchement doivent être de nature défensive, ce qui signifie, par exemple, qu'un *symbole* activable par simple contact reste inerte si l'objet qui l'arbore est utilisé pour toucher une créature (pour que le sort se déclenche, le contact doit être le fait de cette dernière). De même, un *symbole* tracé sur une arme ne s'active pas lorsque celle-ci frappe un adversaire.

Le personnage peut choisir les conditions de déclenchement du sort, qui sont aussi simples ou complexes qu'il le souhaite. Elles peuvent être liées au nom d'une créature, son identité ou son alignement, mais, ces points exceptés, elles doivent s'en tenir à des qualités ou des actes observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou de points de vie ne peuvent donc être retenus. Par exemple, un *symbole* peut s'activer à l'approche d'un individu loyal bon, mais pas d'un paladin.

Quand on trace un *symbole* avec soin, il est possible de préciser un mot de passe faisant en sorte que l'effet magique ne se déclenche pas lorsqu'il est prononcé. Toute créature utilisant le mot de passe est immunisée contre les effets de la rune tant qu'elle reste dans un rayon de 18 mètres de celle-ci. Si elle en sort pour y revenir par la suite, elle doit de nouveau prononcer le mot de passe.

Le personnage peut également immuniser plusieurs créatures, mais cela augmente le temps d'incantation. Pour

une ou deux créatures, le temps supplémentaire est négligeable, mais pour un petit groupe (dix personnes), l'incantation est rallongée de 1 heure. Pour un groupe plus important (vingt-cinq créatures), l'incantation dure 1 jour. Pour les groupes plus importants encore, on use de proportionnalité. Les intéressés ne déclenchent pas le *symbole* et y sont immunisés, même s'ils se trouvent dans le rayon quand il est activé. Le personnage n'est jamais affecté par ses propres *symboles*, et il lui est impossible de les activer, même par accident.

Lecture de la magie permet d'identifier un *symbole de mort* en réussissant un test d'Art de la magie (DD 19). Si le *symbole* se déclenche sur simple lecture, il est désormais activé.

La rune peut être effacée par une *dissipation de la magie* la prenant spécifiquement pour cible. *Effacement* reste sans effet sur un *symbole*. Détruire la surface sur laquelle le *symbole* est tracé détruit également ce dernier, tout en déclenchant ses effets.

On peut user de *permanence* sur le sort *symbole de mort*. S'il est mis hors d'état ou s'il a affecté le nombre maximum de points de vie, il reste inactif pendant 10 minutes, après quoi il est possible de le déclencher de nouveau.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de mort* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole de mort*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur minimale de 5 000 po par pierre.

Symbole de persuasion

Enchantement (charme) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont *charmées* (voir le sort *charme-personne*) pour 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de persuasion* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de persuasion* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de persuasion*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune tombent dans un sommeil catatonique pendant 3d6x10 minutes. Contrairement au sort de *sommeil*, les créatures endormies ne peuvent être éveillées par des moyens non magiques.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de sommeil* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de sommeil* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de sommeil*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de terreur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de terreur*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Taille de géant

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Ce sort donne au wu jen des dimensions titanesques (taille TG, Gig ou C selon son niveau de lanceur de sorts). Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son armure naturelle,

son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque, son espace occupé et son allonge sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessous. Le wu jen n'est pas obligé de choisir la taille la plus imposante qui lui est proposée.

Tout son équipement change de taille avec lui, ce qui lui permet d'utiliser ses armes et objets magiques sous sa nouvelle forme. Pour plus de détails sur les dégâts infligés par les armes de taille supérieure à M, reportez-vous à la Table 2-2, page 28 du *Guide du Maître*.

Composantes matérielles : une écaille de dragon ou des cheveux de géant.

| Niveau de lanceur de sorts | Taille | For | Dex | Con | CA nat. | Modif CA/att | Espace/allonge |
|----------------------------|-----------|-----|-----|-----|---------|--------------|----------------|
| 1-15 | TG (6m) | +16 | -2 | +4 | +3 | -2 | 4,50 m/4,50 m |
| 17-18 | Gig (12m) | +24 | -2 | +8 | +7 | -4 | 6 m/6 m |
| 19 ou + | C (21,6m) | +32 | -2 | +12 | +12 | -8 | 9 m/9 m |

Taille de nain

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Ce sort donne au wu jen des dimensions réduites (taille TP, Min ou I selon son niveau de lanceur de sorts). Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque, son espace occupé et son allonge sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessus. Le wu jen n'est pas obligé de choisir la taille la plus petite qui lui est proposée.

Aucune de ses valeurs de caractéristiques ne peut être réduite à moins de 1 à cause de cette transmutation. Tout son équipement change de taille avec lui, ce qui lui permet d'utiliser ses armes et objets magiques sous sa nouvelle forme. Pour plus de détails sur les dégâts infligés par les armes de taille inférieure à m, reportez-vous à la Table 2-3, page 28 du *Guide du Maître*.

Composante matérielle : une puce.

| Niveau de lanceur de sorts | Taille | For | Dex | Con | Modif. CA/att | Espace/allonge |
|----------------------------|---------------|-----|-----|-----|---------------|----------------|
| 15-16 | TP (45 cm) | -8 | +4 | -2 | +2 | 75 cm/0 m |
| 17-18 | Min (22,5 cm) | -10 | +6 | -2 | +4 | 30 cm/0 m |
| 19 ou + | I (7,5 cm) | -10 | +8 | -2 | +8 | 15 cm/9 m |

Tatouages animés

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m; niveau)

Cibles : 1 ou 2 créatures

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme les tatouages de serpents (le focaliseur du sort) du wu jen en véritables serpents qui sont projetés vers la cible désignée, se plantant dans son corps comme des fléchettes et lui inoculant leur venin. Les serpents touchent toujours leur cible et leur impact inflige 3d6 points de dégâts chacun. Le venin inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution sur-le-champ, puis un affaiblissement semblable 1 minute après. La cible peut à chaque fois annuler les effets du poison en réussissant un jet de Vigueur.

Après avoir frappé les cibles désignées, les serpents reviennent au lanceur de sorts. Ce dernier doit les avaler vivants (ce qui fait réapparaître les tatouages sur ses avant-bras) avant de pouvoir de nouveau lancer ce sort. Il s'agit là d'une action simple qui ne le blesse en rien et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Focaliseur : deux tatouages de serpents, d'ordinaire enroulés autour des avant-bras du lanceur de sorts.

Télékinésie

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible ou cibles : voir description

Durée : concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Cette incantation permet de déplacer de loin des objets ou des créatures, sur simple concentration. Selon la version choisie, elle génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kilos au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur l'un de ses objet en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.

Cette utilisation de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément dès que celui-ci arrête de se concentrer. Le poids peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en oblique. Il est impossible de l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le mage cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.

Un objet peut être manipulé par télékinésie comme si on le tenait en main. Il est ainsi possible d'abaisser un levier, de tirer sur une corde, de tourner une clef dans une serrure, etc. (à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort). Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais les activités

demandant une telle dextérité requièrent un test d'Intelligence.

Manœuvres de combat. Une fois par round, on peut user de *télékinésie* peut exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Résolvez ces actions de façon normale, mais retenez qu'elles ne suscitent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de base à l'attaque (pour ce qui est du désarmement et de la lutte), et son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (s'il s'agit d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. En cas d'échec, la cible n'a pas le droit de réagir (comme c'est habituellement le cas pour un désarmement ou un croc-en-jambe). Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version de *télékinésie* dure 1 round par niveau de lanceur de sorts, mais prend fin si le personnage cesse de se concentrer.

Poussée subite. Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter un ou plusieurs objets ou créatures (qui doivent se trouver à 3 mètres ou moins les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts. Le personnage peut soulever de la sorte un total de 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (187,5 kilos au niveau 15).

Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher la cible. On en effectue un par projectile, en utilisant le bonus de base à l'attaque du mage + son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur). Les armes infligent des dégâts normaux (sans bonus de Force ; notez que flèches et carreaux infligent les dégâts d'une dague de leur taille quand ils sont utilisés ainsi). Les dégâts occasionnés par les autres objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kilos (pour un projectile peu solide, tel qu'un baril) à 1d6 points tous les 12,5 kilos (pour les objets plus denses, comme les rochers).

Les créatures dont le poids le permet peuvent elles aussi être projetées, mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie (tout comme celles dont le mage chercherait à projeter les objets tenus en main). Si une créature est lancée contre un obstacle rigide, elle subit autant de dégâts que si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres (1d6 points).

Téléportation

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5, Voyage 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle et contact

Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage jusqu'à la destination de son choix. La distance maximale ainsi

parcourue est égale à 150 kilomètres par niveau de lanceur de sorts, et il est impossible de se rendre dans un autre plan d'existence. Le personnage peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (dont l'équipement et les objets ne dépassent pas sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le mage (ou prêtre) n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre justifient un tel jet.

Le personnage doit avoir une bonne idée de l'endroit où il va réapparaître. Il est par exemple impossible de se téléporter à l'intérieur de la tente d'un chef de guerre sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle se trouve, de son aspect et de ce qu'elle contient. Plus l'image mentale que le personnage a de sa destination est précise, plus il a de chances que le sort fonctionne comme souhaité. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.

Afin de voir comment le sort fonctionne, jetez 1d100 et référez-vous à la table suivante. Ses termes sont définis ci-dessous.

Très familier décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui.

Soigneusement étudié est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*).

Vu à l'occasion est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien.

Vu une fois est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.

Destination erronée est un endroit qui n'existe pas, comme lorsque le personnage tente de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais est confronté à un *leurre*, ou s'il se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement altéré (une demeure réduite en cendres, par exemple). Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.

Sur l'objectif. Le personnage se matérialise à l'endroit désiré.

Translation. Le personnage apparaît en lieu sûr, mais avec une marge d'erreur proportionnelle à la distance qui le sépare de son objectif, qui se monte à 1d10x1d10 % de la distance parcourue. Imaginons par exemple qu'un ensorceleur cherche à se téléporter à 180 kilomètres de là. Le résultat du sort indique une translation et le joueur obtient 5 et 3 à ses deux jets de dé. Son personnage se matérialise avec une marge d'erreur de 15 % par rapport à la distance parcourue, soit 27 kilomètres. On détermine la direction au hasard, par exemple en jetant 1d8 et en assignant 1 pour le nord, 2 pour le nord-est, etc. Si le personnage tentait de rallier une ville côtière, il pourrait avoir des soucis s'il réapparaît en haute mer.

Lieu similaire. Le lanceur de sorts se retrouve dans un endroit ressemblant à son objectif, soit visuellement, soit pour ce qui est de la thématique. Un magicien cherchant à retourner dans son laboratoire pourrait se matérialiser dans le laboratoire d'un autre, voire dans une boutique d'alchimie recelant bon nombre de substances qu'il utilise au cours de ses expériences. En règle générale, le personnage apparaît dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si on estime qu'un tel endroit n'existe pas, le sort échoue tout simplement.

Incident. Le personnage (et ceux qui l'accompagnent, le cas échéant) connaît un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité qui lui occasionne 1d10 points de dégâts. Il rejette aussitôt 1d20+80 pour voir où il arrive. Chaque fois que le dé indique "Incident", les dégâts se cumulent, jusqu'à ce que le personnage finisse par arriver quelque part (ou meure en cours de trajet).

Téléportation

| Degré de familiarité | Sur l'objectif | Translation | Lieu similaire | Incident |
|-------------------------------|----------------|-------------|----------------|----------|
| Très familier | 01-97 | 98-99 | 00 | — |
| Soigneusement étudié | 01-94 | 95-97 | 98-99 | 00 |
| Vu à l'occasion | 01-88 | 89-94 | 95-98 | 99-00 |
| Vu une fois | 01-76 | 77-88 | 89-96 | 97-00 |
| Destination erronée (1d20+80) | — | — | 81-92 | 93-00 |

Téléportation accélérée

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, céleste

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Pendant toute la durée de ce sort, le pouvoir magique de *téléportation* ou de *téléportation suprême* du personnage est accéléré (comme s'il bénéficiait du don Incantation rapide). Ce sort n'a aucun effet sur les autres sorts et pouvoirs magiques.

Téléportation anticipée

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 1 créature consentante touchée

Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon/niveau, centrée sur la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet du sort est entouré par une aura invisible qui anticipe et retarde la téléportation des créatures situées dans la zone d'effet. Tous les sorts et effets de téléportation

(ce qui inclut les sorts pourvus du registre du même nom) peuvent ainsi être anticipés, si bien que le sujet du sort apprend instantanément l'endroit où arrivera la créature, sa taille et le nombre d'alliés (et leur taille) l'accompagnant. Le sort retarde également de 1 round l'arrivée de la créature (de sorte qu'elle arrive juste avant son tour de jeu suivant, au moment précis correspondant à son initiative), ce qui donne au bénéficiaire du sort et à tous ceux qu'il prévient 1 round pour agir et se préparer. La créature qui se téléporte n'est pas consciente de ce retard.

Étant donné qu'une créature usant de téléportation n'arrive pas toujours à l'endroit voulu, le sort fonctionne également si une créature arrive à portée alors qu'elle souhaitait se rendre ailleurs. Pour une créature censée se téléporter à portée mais qui arrive en dehors de la zone d'effet, le sujet découvre la tentative de celle-ci et parvient même à la retarder de 1 round, mais il ne découvre pas l'endroit de son apparition.

Le sort n'a aucun effet sur les créatures qui tentent de se téléporter en dehors de la zone du sort. Cependant, si leur point d'arrivée se situe au sein de la zone d'effet, le sort affecte bel et bien leur réapparition.

Focaliseur : un minuscule sablier en platine et en cristal d'une valeur de 500 po. Le sujet doit le tenir ou le porter pendant la durée du sort.

Téléportation anticipée suprême

Abjuration

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 8

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Ce sort est identique à *téléportation anticipée*, ci ce n'est qu'il permet également d'identifier le type de la créature qui arrive (et de ses compagnons). De plus, il la retarde de 3 rounds, ce qui offre au sujet davantage de temps pour se préparer.

Focaliseur : un minuscule sablier en platine et en cristal rempli de poussière de diamant d'une valeur de 1 000 po. Le sujet doit le tenir ou le porter pendant la durée du sort.

Téléportation d'objet

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il transporte un objet au lieu d'un personnage. Créatures et forces magiques (telles que la bille créée par *boule de feu à retardement*) ne peuvent pas être téléportées de la sorte.

Si le mage le souhaite, l'objet peut être envoyé dans un lieu distant du plan Éthéré. Dans ce cas, l'endroit où il se trouvait dans le plan Matériel dégage une légère aura magique jusqu'à ce qu'il revienne. Une *dissipation de la*

magie réussie prenant ce point bien précis pour cible ramène l'objet du plan Éthéré.

Téléportation sans erreur

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 7

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif. De plus, il ne lui est pas nécessaire de connaître la destination, même s'il doit tout de même disposer d'une description fiable de l'endroit (compte un exposé oral ou une carte particulièrement précise). Dans le cas contraire (ou si on l'a trompé), il disparaît et réapparaît aussitôt à son lieu de départ. *Téléportation sans erreur* ne permet aucune forme de déplacement interplanétaire.

Tempête céleste

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : mage exalté 7, Célestes 7

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 3 m de large à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature par niveau de lanceur de sorts

Ce sort fonctionne sur le même principe que *foudre céleste*, si ce n'est qu'il présente une portée plus longue, frappe davantage de cibles et inflige 5d6 points d'électricité céleste.

Tempête d'acier

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action. Après avoir lancé *tempête d'acier*, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque contre chaque adversaire situé à portée, et ce à l'aide de chacune de ses armes de corps à corps. S'il porte deux armes ou une arme double, le personnage peut attaquer chaque adversaire avec chacune des armes (ou des extrémités), en utilisant les règles normales du combat à deux armes. Ainsi, un rôdeur portant une épée longue et une épée courte peut attaquer chaque adversaire situé à sa portée avec ses deux armes. Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal à son niveau de personnage. S'il choisit de ne pas dépenser d'action complexe de cette façon après avoir lancé le sort, ce dernier n'a aucun effet.

Tempête de feu

Evocation [feu]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7, Prê 8, Feu 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le joueur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

Tempête de flèches

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Rôd 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action. Après avoir lancé *tempête de flèches*, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque à distance l'aide d'un arc dont il maîtrise le maniement contre tout adversaire situé dans un rayon égal au facteur de l'arme. Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal son niveau global. S'il choisit de ne pas dépenser d'action complexe de cette façon après avoir lancé le sort, ce dernier n'a aucun effet.

Tempête de grêle

Evocation [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)

Durée : 1 round entier

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la *tempête de grêle*. En outre, tous les déplacements terrestres y sont réduits de moitié. Au terme

du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête de neige

Invocation (création) [froid]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).

La *tempête de neige* éteint torches et feux de petite taille.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête de rayons

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 6

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cécité) et Réflexes, 1/2 (traits)

Résistance à la magie : oui

Des rayons de lumière céleste s'abattent sur la zone. Les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être à jamais aveuglées. Les rayons lumineux pénètrent également leur chair, leur infligeant 1d6 points de dégâts d'origine divine par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Tempête vengeresse

Invocation (conjuración)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : nuage de 108 m de rayon

Durée : concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdies pendant 1d4x10 minutes.

Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

Ténèbres

Evocation [obscurité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de *ténèbres*. Les sources d'éclairage normales

(bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par *ténèbres*.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de *ténèbres* sont bloqués tant que le cache reste en place.

Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles profanes : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

Ténèbres maudites

Evocation [Mal]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Mal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures bonnes ou neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement mauvais ne risquent rien.

Le sort rend fiévreuses les créatures bonnes pour 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. *Guérison des maladies* et *guérison suprême* ne sont d'aucun secours contre celui-ci, contrairement à *délivrance des malédictions*.

Pour leur part, les créatures neutres ne sont pas malades et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Vigueur réussi).

Ténèbres profondes

Evocation [obscurité]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Prê 3

Durée : 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à *ténèbres*, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 18 mètres et qu'il dure plus longtemps.

Ténèbres profondes et *lumière du jour* s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effet des deux sorts se rencontrent.

Ténèbres profondes contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que *lumière* et *lumière du jour*.

Ténèbres vivantes

Evocation [obscurité]

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m; niveau)

Effet : une étendue nuageuse de 6 m de rayon et de 6 m de haut (F)

Durée : 3 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nuage informe d'obscurité. Le wu jen peut le façonner et le déplacer à sa guise tant que le sort produit ses effets, s'il maintient sa concentration et si le nuage reste à portée. Le personnage peut déplacer le nuage de 6 mètres par round. Ce dernier peut s'infiltrer par les plus petits trous et flotte dans les airs. Le nuage étouffe la lumière et les sons. Les créatures qui se trouvent en son sein sont assourdies et aveuglées (cela vaut également pour la vision dans le noir). De plus, elles sont incapables de parler ou de lancer des sorts à composantes verbales. Enfin, les créatures intégralement situées dans le nuage bénéficient d'un camouflage total. Un vent modéré (15 km/h ou plus) disperse le nuage en 5 rounds. Un vent violent (30 km/h ou plus) le disperse en 2 rounds.

Composantes matérielles : un poil de moustache d'un vieux chat noir et une petite bouteille contenant de la fumée recueillie au cours d'une nuit sans lune.

Tentacules noirs d'Evard

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Tous font 3 mètres de long (taille G). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser.

Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de lutte opposé contre les tentacules. Ces derniers attaquent chaque cible comme une créature de taille G dotée d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage. Leur Force est de 19. Le modificateur au test de lutte est donc égal au

niveau de lanceur de sorts +8. Les tentacules sont immunisés contre tous les types de dégâts.

Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de lutte par round, au tour du mage, pour infliger 1d6+4 points de dégâts contondants. Ils continuent de broyer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin.

Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Composante matérielle : un bout de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

Terrain hallucinatoire

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 9 m de côté/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocaillieux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.

Composantes matérielles profanes : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

Terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. S'ils réussissent un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.

Composante matérielle : un cœur de poulet ou une plume blanche.

Test de résistance

Divination

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round niveau

Ce sort permet au personnage de saisir la nature exacte et les failles des défenses magiques d'une créature, ce qui lui confère un bonus de +10 au test de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre sa résistance à la magie. Test de résistance est efficace contre une créature précise. Le personnage doit être en mesure de la voir au moment où il jette le sort.

Texte illusoire

Illusion (fantasme)[mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute ou plus (voir description)

Portée : contact

Cible : 1 objet touché de 5 kg maximum

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le *texte illusoire* semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un *texte illusoire*.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : "Ferme le livre et va-t-en", "Oublie l'existence de cet ouvrage", etc. En cas de *dissipation de la magie* réussie, le *texte illusoire* disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : *vision lucide* (qui permet de percer le *texte illusoire*) et *lecture de la magie* ou *compréhension des langages*.

Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

Composante matérielle : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

Tir assisté

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapid

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage utilise l'énergie magique pour brièvement focaliser son esprit et son corps sur un coup parfait. Tant que ce sort agit, les attaques à distance du personnage ne subissent pas de malus; dû à la distance.

De plus, tant que ce sort agit, les attaques à distance du personnage ignorent les bonus à la CA dus à un abri autre que total.

Ce sort ne confère aucun pouvoir permettant de dépasser la portée maximale de l'arme avec laquelle attaque le personnage, ni d'attaquer des cibles bénéficiant d'un abri total.

Toile dansante

Evocation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque une explosion d'énergie magique qui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6). De plus, les créatures maléfiques qui ratent leur jet de sauvegarde sont enchevêtrées par des filaments d'énergie magique pendant 1d6 rounds. Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un malus de -4 en Dextérité.

Elle peut évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle, mais elle est incapable de courir ou de charger. Une créature enchevêtrée qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15) sans quoi l'incantation échoue. Ce sort n'affecte que les créatures, pas les objets.

Composante matérielle profane : un bout de toile d'araignée.

Toile d'araignée

Invocation (création)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone

dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 20) ou d'Évasion (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres.

Les fils de la toile sont inflammables, et une *épée de feu* en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.

On peut user de *permanence* sur un sort de *toile d'araignée*. Une *toile d'araignée* permanente qui est endommagée (mais pas détruite) se reconstitue en 10 minutes.

Composante matérielle : un bout de toile d'araignée.

Tombe de lumière

Transmutation [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature extraplanaire maléfique touchée

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage tente d'extraire la substance impure d'un être extraplanaire maléfique pour la remplacer par la sienne. Cette incantation est épuisante, mais elle est particulièrement redoutable contre les Extérieurs et autres créatures extraplanaire maléfiques.

Lorsque le lanceur de sorts touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de réussite, elle n'est pas affectée. En cas d'échec, sa peau devient translucide et brille légèrement. La créature est alors immobilisée et sans défense. Elle est consciente de ce qui se déroule autour d'elle et respire normalement, mais elle ne saurait entreprendre la moindre action physique ni même parler. Elle doit donc s'en tenir à des actions purement mentales (comme l'utilisation de pouvoirs magiques). L'effet est semblable à *immobilisation de personne*.

Tant que le sort est maintenu, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur par round. En cas d'échec, il subit une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Cependant, le lanceur de sorts subit 1d6 points de dégâts non-létaux par round de concentration. S'il sombre dans l'inconscience, ou si la cible réussit son jet de Vigueur, le sort prend fin.

Composante matérielle : un cristal pur ou une gemme transparente d'une valeur de 50 po au moins.

Toile de ronces

Transmutation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 2, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbes, plantes, buissons et arbres se recouvrent d'épines avant de se déformer pour venir s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent.

Une créature ayant réussi son jet de sauvegarde n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée.

Si une créature rate son jet de sauvegarde initial, trois alternatives s'offrent à elle : rester parfaitement immobile, tenter de se dégager des épines ou continuer d'agir normalement.

Si le sujet décide de rester totalement immobile, il est enchevêtré (-2 à l'attaque, -4 en Dextérité) mais ne subit pas de dégâts. S'il quitte la zone d'effet, il n'est évidemment plus enchevêtré.

Le sujet peut également consacrer une action complexe à se libérer des épines, ce qui lui donne droit à un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, il n'est pas affecté par la masse d'épines mais ne peut évoluer qu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale au sein de la zone d'effet. Se dégager ainsi est la seule manière de ne pas subir de dégâts. En cas d'échec, le sujet subit 2d6 points de dégâts perforants.

Enfin, un sujet qui entreprend une action (attaquer, lancer un sort à composante gestuelle, etc.) subit 2d6 points de dégâts perforants. De plus, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort + dégâts subis) s'il souhaite lancer un sort sous peine de perdre ce dernier.

Les plantes procurent un abri si la créature se trouve à 1,50 mètre au moins, voire un abri total si elle se trouve à 6 mètres au moins.

Tour orageuse

Abjuration

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 30 m de haut et 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts amoncelle une tour de nuages orageux annulant de nombreuses formes de magie.

La *tour orageuse* absorbe les dégâts d'électricité infligés aux créatures s'y trouvant. Il est impossible de lancer le sort *projectile magique* vers ou depuis la *tour orageuse*. Cette dernière est considérée comme un vent de 90 km/h (les attaques à distance y sont donc impossibles), mais celui-ci n'a aucun effet sur les créatures situées en son sein. Cependant, les créatures de taille Gig ou C sont capables de franchir les bords de la tour, les autres sont stoppées.

Toute créature située au sein de la *tour orageuse* bénéficie d'un camouflage aux yeux de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Enfin, les vents hurlants de la tour imposent un malus de -10 aux tests de Perception auditive effectués à moins de 15 mètres (cela est aussi valable pour ceux qui se trouvent à l'intérieur).

Tourbillon

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Océan 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : un tourbillon de 36 m de large et de 18 m de profondeur

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un tourbillon meurtrier dans les flots. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 36 mètres de large et de 18 mètres de profondeur pour fonctionner, sans quoi le sort est perdu.

Les créatures et objets qui se trouvent dans l'eau et à moins de 15 mètres du tourbillon (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Un nageur expérimenté pourra effectuer un test de Natation si son modificateur de compétence est supérieur à son bonus aux jets de Réflexes. Les embarcations évoluant sur les flots ne sont pas aspirées si leur navigateur réussit un test de Profession (marin) contre un DD égal à celui du jet de sauvegarde du sort. Les créatures et objets subissent 3d8 points de dégâts au moment où ils sont aspirés.

Une fois à l'intérieur du tourbillon, ils subissent 3d8 points de dégâts contondants par round et y restent piégés pendant 2d4 rounds. Les créatures et objets de taille G ou inférieure sont éjectés par le bas du tourbillon, ceux de taille supérieure étant éjectés par le haut.

Trait de glace

Invocation (création) [froid]

Source : Codex profane

Niveau : assassin 2, mage de bataille 2, Wuj 2 (eau)

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 projectile de glace

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un trait de glace dans la main du personnage, qui va le diriger vers la cible désignée. Le personnage doit réussir une attaque à distance normale pour la toucher. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque tous les deux niveaux de lanceur de sorts. En cas de réussite, le trait de glace inflige 2d8 points de dégâts de froid et un affaiblissement temporaire de 2 points de Dextérité (un jet de Vigueur couronné de succès permet d'annuler l'affaiblissement temporaire). Les créatures immunisées contre les dégâts de froid ne subissent pas l'affaiblissement temporaire de Dextérité.

Si le trait rate sa cible, il se produit une explosion de cristaux de glace dans un rayonnement de 3 mètres de rayon (cf. Attaque ratée avec une arme de lancer, page 157 du *Manuel des joueurs* pour déterminer où tombe la pluie de cristaux). Cette explosion de glace inflige 1d8 points de dégâts de froid aux créatures présentes dans la zone d'effet (Réflexes, 1/2 dégâts).

Composantes matérielles : une goutte d'eau ou un morceau de glace.

Transfert de sorts

Evocation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Magie 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée (voir description)

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et 9 en Sagesse, peut alors jeter ces sorts comme s'il les avait normalement préparés. Seules les abjurations, divinations et invocations (guérison) peuvent être transmises. Le nombre de sorts transférés (et leur niveau) dépend uniquement du nombre de DV de la créature ; lancer *transfert de sorts* à plusieurs reprises ne permet pas de dépasser cette limite.

| DV du bénéficiaire | Sorts transférés |
|--------------------|--|
| 2 ou moins | 1 sort du 1 ^{er} niveau |
| 3-4 | 1 ou 2 sorts du 1 ^{er} niveau |
| 5+ | 1 ou 2 sorts du 1 ^{er} niveau et 1 du 2 ^e niveau |

Les caractéristiques variables du sort (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont calculées à partir du niveau du prêtre, pas du nombre de DV de la créature qui l'a reçu.

Dès que le personnage a lancé *transfert de sorts*, il perd un sort du 4^e niveau tant que le bénéficiaire n'a pas lancé tous les sorts qu'il a reçus (ou tant qu'il est toujours en vie). Le prêtre est responsable devant son dieu de l'utilisation qui est faite des sorts qu'il a transmis. Si pour une raison ou pour une autre le quota de sorts du 4^e niveau du prêtre diminue et tombe en dessous de celui qu'il utilise personnellement, les sorts qu'il a le plus récemment transférés disparaissent de l'esprit du bénéficiaire.

Pour jeter un sort accompagné d'une composante verbale, le bénéficiaire doit savoir parler. En cas de composante gestuelle, il doit avoir des mains humanoïdes. Enfin, si une composante matérielle ou un focaliseur est nécessaire, il doit le posséder.

Transfert de sorts au familier

Universel

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le familier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le mage transfère certains de ses sorts à son familier, qui a ainsi la faculté de les lancer. Si le personnage est un ensorceleur, il transfère des sorts qu'il connaît. S'il s'agit d'un magicien, il transfère des sorts préparés.

Il est permis de transférer jusqu'à un sort tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Le niveau maximum de ces sorts est égal au tiers du niveau de lanceur de sorts du mage, arrondi à l'entier inférieur (5e niveau maximum). Ces limites ne sont pas modifiables par des incantations multiples de ce sort.

Les variables numériques des sorts donnés au familier (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont déterminées en fonction du niveau du mage. Lorsque *transfert de sorts au familier* a été lancé, les emplacements de sorts correspondant à ce sort et à ceux que le mage transfère restent indisponibles jusqu'à ce que le familier les ait utilisés ou qu'il soit tué. Le sort peut être dissipé. Dans ce cas, le familier perd l'usage des sorts transférés, comme s'il les avait lancés. Au sein d'une zone d'antimagie, le familier perd la faculté de lancer les sorts transférés, mais il la recouvre dès qu'il en sort (sauf si le sort est arrivé à terme entre-temps).

Le mage doit disposer des focaliseurs et des composantes matérielles nécessaires pour jeter les sorts transférés au moment où ceux-ci sont lancés (les composantes sont détruites sans qu'il ait à les brandir). Tout coût en PX induit par un sort transféré est déduit du total du personnage quand le familier lance le sort.

Transformation de Tenser

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer ; grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change, et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à sa magie, que ce soit par le biais de ses sorts ou de ses objets.

Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer une attaque supplémentaire).

Le personnage perd ses facultés de jeteur de sorts, ce qui inclut l'utilisation des objets magiques à potentiel magique ou à fin d'incantation, comme si ses sorts n'apparaissaient plus sur sa liste.

Composante matérielle : une *potion de force de taureau*, que le mage doit boire (et dont les effets servent à donner ceux du sort).

Transformation en tueur des ombres

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/ niveau (T)

Le personnage devient un combattant furtif et dangereux. Son état d'esprit se modifie de manière à ce qu'il préfère la discrétion, la tromperie et la surprise aux assauts magiques. Le personnage gagne un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, un bonus de chance de +3 à la classe d'armure, un bonus de chance de +5 aux jets de Réflexes, un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection, Perception auditive, Déplacement silencieux et Discrétion, et l'aptitude au maniement de toutes les armes courantes, plus l'arbalète de poing, l'arc court, l'épée courte, la matraque et la rapière. Il gagne également le don Attaque en finesse et l'aptitude d'esquive totale (cf. page 45 du *Manuel des Joueurs*). Il inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires dès qu'il attaque un adversaire qu'il prend en tenaille ou qui se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires fonctionnent comme l'aptitude d'attaque sournoise du roublard.

Le personnage perd sa capacité à lancer des sorts pour la durée du sort, y compris sa capacité à utiliser des objets à

activation de sort ou à fin d'incantation, comme si les sorts ne faisaient plus partie de la liste de sorts de sa classe.

Composante matérielle : une *potion de grâce féline*, que le personnage boit (et dont les effets sont remplacés par ceux du sort).

Transmutation de la boue en pierre

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est permanente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.

Transmutation de la boue en pierre contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.

Composante matérielle profane : un peu de sable, de chaux et d'eau.

Transmutation de la pierre en boue

Transmutation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout en leur infligeant un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round.

Si *transmutation de la pierre en boue* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur

1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce que *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

Composante matérielle profane : un peu d'eau et d'argile.

Transmutation de la pierre en chair

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Le sort permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (*transmutation de la pierre en chair* peut par exemple transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.

Composantes matérielles : une pincée de terre et une goutte de sang.

Transmutation de la pierre en lave

Transmutation [feu, terre]

Source : Codex profane

Niveau : Dru 9. Ens/Mag 9, Wuj 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : un cube de 3 m de côté

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre naturelle ou non travaillée en un volume égal de lave en fusion. Toutes les créatures situées dans la zone ont droit à un jet de Réflexes. Celles qui le réussissent subissent 2d6 points de dégâts de feu, du moins si elles ont la chance de fuir la zone avant leur tour de jeu suivant. Les autres (et celles qui se révèlent incapables de quitter la zone) subissent 20d6 points de dégâts de feu par round passé dans la zone. Les créatures prises dans la lave ont une vitesse de déplacement de 1,50 mètre et subissent un malus -2 aux jets d'attaque et à la CA. Après avoir quitté la zone d'effet, les sujets qui ont eu le malheur d'être exposés à la lave subissent des dégâts réduits de moitié (1d6 ou 10d6) pendant 1d3 rounds supplémentaires.

Si *transmutation de la pierre en lave* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'un tunnel, la lave tombe au sol et constitue un bassin de 4,50 mètres de rayon sur 45 centimètres de profondeur. La pluie de lave inflige 2d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts contondants aux créatures situées juste en dessous (Réflexes, 1/2 dégâts). De plus, les victimes prises dans la zone du bassin subissent 2d6 points de dégâts de feu pendant 1d3 rounds après l'avoir fui.

Bien que les constructions en pierre ne puissent être visées par ce sort, il est possible de le jeter sur leurs fondations ou des parois rocheuses adjacentes. Dans ce cas, la partie de l'édifice en contact avec la lave subit 10d6 points de dégâts de feu par round. Les constructions en bois prennent feu sur-le-champ.

La lave refroidit naturellement depuis sa surface en progressant vers son centre. Recouvrant doucement une forme de pierre, elle n'inflige plus de dégâts après 2d6 heures. Bien qu'un bassin de lave de 4,50 mètres de rayon puisse mettre jusqu'à deux jours avant de refroidir totalement, le cœur d'un cube de lave de 3 mètres de côté peut rester en fusion pendant un mois, voire davantage.

Une roche magique ou enchantée ne saurait être affectée par ce sort.

Transmutation du métal en bois

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et

autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (-2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

Miracle, *souhait* et *souhait limité* sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale. Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

Traversée des ombres

Illusion (ombre)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisses. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.

La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.

En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).

Traversée des ombres permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.

Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

Tremblement de terre

Evocation [terre]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon (F)

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentant de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :

Grotte, caverne ou tunnel. Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). *Tremblement de terre* jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

Falaise. Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).

Terrain dégagé. Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, tuant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.

Bâtiment. La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

Lac, marais ou cours d'eau. Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.

Immobilisé sous les gravats. Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

Trombe d'eau

Invocation (création)

Source : Codex divin

Niveau : Océan 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : un cylindre de 3 m de large et de 24 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Ce sort élève dans les airs une colonne d'eau tourbillonnante. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 3 mètres de large et de 6 mètres de profondeur pour fonctionner. Si la profondeur s'avère insuffisante une fois le sort lancé, la colonne d'eau s'effondre.

La trombe se déplace à la vitesse de 9 mètres par round et doit rester au-dessus d'une étendue d'eau. Le lanceur peut se concentrer pour gérer chacun de ses mouvements ou bien lui donner un ordre simple, comme avancer droit devant, faire du zigzag, exécuter des cercles, etc. Le fait de contrôler la trombe ou de lui donner un nouvel ordre constitue une action simple. Elle agit toujours au tour de jeu du lanceur dans l'ordre d'initiative. Si la trombe sort de la portée de l'invocation, elle s'effondre et met un terme au sort.

La trombe aspire souvent les créatures et objets avec lesquels elle entre en contact. Tout objet ou créature qu'elle touche doit réussir un jet de Réflexes ou subir 3d8 points de dégâts. Les créatures de taille M ou inférieure qui ratent ce jet sont aspirées et maintenues en suspension par les puissants courants, subissant alors 2d6 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde possible. Les créatures aspirées restent prises au piège pendant 1d3 rounds avant d'être recrachées par le sommet de la trombe,

puis de s'écraser à la surface (subissant des dégâts de chute), à 1d8 x 1,50 mètre de la base de l'effet magique.

Les créatures et objets de taille M ou inférieure qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 3 mètres de la trombe (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Toute chose aspirée dans la trombe subit 3d8 points de dégâts et reste prise au piège pendant 1d3 rounds, comme expliqué ci-dessus.

Parmi les embarcations, seuls les petits canoës, kayaks et coracles peuvent être aspirés par la trombe. Pour ne pas se faire prendre, le navigateur peut effectuer un test de Profession (marin) plutôt qu'un jet de Réflexes.

Trompe céleste

Evocation [Bien, son]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : Bard 6, émissaire de Barachiel 4, Prê 7

Composantes : G, F, archon

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Cibles : adversaires situés dans un rayonnement de 36 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage produit une puissante note particulièrement claire, belle et paralysante. Tous les adversaires situés dans un rayon de 36 mètres doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être paralysés pendant 1d4 rounds.

Focaliseur : une trompe de qualité supérieure dans laquelle le personnage doit souffler.

Tumeur nécrotique

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, C, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante portant un kyste nécrotique

Durée : 1 jour/niveau ou permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Le kyste nécrotique de la cible enveloppe une partie de son cerveau. Si elle réussit son jet de sauvegarde (le malus aux sauvegardes contre les effets de nécromancie s'applique), le personnage peut tout de même l'influencer dans une certaine mesure (cela doit se limiter à une phrase ou deux). En gros, les instructions doivent être formulées de manière à paraître raisonnables. Il ne sert donc à rien de demander à la cible de se poignarder, de s'empaler sur la lance d'un adversaire, de se jeter dans les flammes ou de nuire à son intégrité physique ou mentale. Les instructions valides restent quant à elles applicables jusqu'au terme du sort. Si la cible s'acquitte de la tâche demandée avant la fin du sort, l'instruction prend fin. Le personnage peut également préciser les conditions déclenchant la tâche dont la cible doit s'acquitter pendant la durée du sort. Si les conditions

ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'a évidemment rien à faire.

Si le sujet rate son jet de sauvegarde, le kyste enveloppe une partie plus importante de son cerveau, si bien que le personnage contrôle à jamais ses actions. Cependant, il ne sait pas ce que le sujet ressent et ne partage avec lui aucun lien spécial. Si les deux protagonistes parlent la même langue, le personnage peut obliger le sujet à faire ce qu'il souhaite, dans les limites de ses possibilités. Dans le cas contraire, le personnage ne peut lui donner que des ordres très simples comme « Viens ici » « Va là-bas », « Bats-toi » ou « Reste ici ». Le sujet peut résister à cette forme de contrôle, mais la présence de la tumeur nécrotique assure sa loyauté. *Protection contre le Mal* et autres sorts similaires ne sont d'aucun secours contre la tumeur et les ordres que donne le jeteur de sorts.

Foraliseur : le jeteur de sorts doit être en possession d'un kyste-mère (cf. page 27 du *Libris Mortis*).

Vague de limon

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 7, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 4,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage crée une vague de limon vert qui débute à la distance choisie et se répand avec force dans les limites de la zone d'effet. La vague éclabousse et recouvre tout ce que la zone contient, le limon s'accrochant même aux murs et au plafond. Les créatures situées dans la zone d'effet qui ratent leur jet de Réflexes sont recouvertes de limon suivant leur espace occupé : un amas de limon vert pour chaque tranche de 1,50 mètre.

La substance dévore la chair et toutes les matières organiques au moindre contact, et elle attaque même le métal. Chaque amas inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution en dévorant la chair de sa victime. Le limon inflige 2d6 points de dégâts par round au métal (dont la solidité n'est pas prise en compte contre cette attaque) et au bois (la solidité s'applique). Il n'affecte pas la pierre.

Lors du premier round où le contact a lieu, on peut gratter le limon pour en débarrasser la victime (ce qui détruira probablement l'objet employé à cet effet), mais une fois ce délai passé, le limon devra être gelé, brûlé ou découpé (la victime subissant les mêmes dégâts dans l'opération). Un froid ou une chaleur extrêmes, la lumière du soleil ou un sort de *guérison des maladies* détruisent le limon vert. Contrairement à un limon vert normal, la substance créée par la vague de limon s'évapore petit à petit, disparaissant totalement au terme de la durée du sort.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau prélevées dans une mare stagnante.

Vagues d'épuisement

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées.

Vagues de fatigue

Nécromancie

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà fatiguées.

Vague de tristesse

Enchantement [Mal, mental]

Source : Codex divin

Niveau : Bard 2, Che 2, Prê 2

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cône

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures prises dans le cône sont accablées de chagrin. Elles subissent un malus de moral de -3 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence.

Composantes matérielles : trois larmes.

Vengeance divine

Invocation (convocation)

Source : Codex divin

Niveau : Prê 2, Purification 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le lanceur implore un dieu, dressant la liste des crimes de la cible et pressant la divinité de punir le félon. (L'alignement de la cible n'entre pas en ligne de compte.) La divinité courroucée inflige alors une punition qui prend la forme d'un redoutable coup spirituel. Cette attaque porte automatiquement au but et inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6), ou 1d6 points dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) si le sujet est un mort-vivant. Un jet de Volonté réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Venin du cobra

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 1 (eau)

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : non

La salive du lanceur de sorts devient un poison virulent qu'il peut ensuite cracher dans un cône de 3 mètres de long. Les créatures situées dans ce cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution. Le poison n'affecte pas le wu jen et ne présente pas d'effets secondaires.

Composante matérielle : un croc de cobra.

Venin du crapaud

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le simple contact du wu jen est délétère et inocule un poison à toute créature touchée au moyen d'une attaque de contact au corps à corps. Le poison inflige un affaiblissement temporaire initial de 1d6 points de Constitution, puis un affaiblissement temporaire secondaire identique 1 minute après. La cible peut s'en prémunir à chaque fois en réussissant un jet de Vigueur.

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un crapaud.

Vent de murmures

Transmutation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,5 km/niveau

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le *vent de murmures* se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le *vent de murmures* ne "communiqu" avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que *bouche magique*, *vent de murmures* ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

Vent divin

Transmutation [air]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 7, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun et Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.

Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.

Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

Ventriloquie

Illusion (chimère)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons intelligibles (paroles le plus souvent)

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

Focaliseur : parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

Vents paralysants

Evocation

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5, Climat 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Une rafale de vent enveloppe et retient le sujet. Les vents paralysants ne se déplacent pas. Ils constituent une barrière physique entourant le sujet. La cible peut agir tout à fait normalement, sauf qu'il lui est impossible de se déplacer. Les vents emportent au loin le son de sa voix. Cela signifie qu'elle est capable de parler, mais que nul ne l'entendra. En outre, hormis le rugissement du vent, elle ne peut rien entendre.

De plus, aucun sort de son ou de langage ne peut être lancé vers ou depuis les vents paralysants (bien que le sujet puisse jeter des sorts sur lui-même). Les attaques à distance effectuées vers ou depuis les vents paralysants sont victimes d'un malus de -2 au jet d'attaque. Les vents paralysants retiennent les créatures volantes dans les airs.

Vermine géante

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes ("Attaquez", "Défendez-moi", "Arrêtez-vous", etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

Si on le désire, on peut étendre les effets de ce sort à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

| Niveau de lanceur de sorts | Taille de la vermine |
|----------------------------------|----------------------|
| 9 ^e ou moins | Moyenne |
| 10 ^e –13 ^e | Grande |
| 14 ^e –17 ^e | Très grande |
| 18 ^e –19 ^e | Gigantesque |
| 20 ^e ou plus | Colossale |

Verrou dimensionnel

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centré sur un point dans l'espace

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *clignotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation* et *traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. Une fois le verrou dimensionnel en place, il n'est plus possible d'entrer ou de

sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel.

Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, il reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Verrou du mage

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m²/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un *verrou du mage* ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de Force. À noter que *déblocage* ne dissipe pas un *verrou du mage*, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.

Composante matérielle : pour 25 po de poudre d'or.

Verrouillage

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m²/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. *Verrouillage* empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. *Déblocage* ou *dissipation de la magie* font disparaître le *verrouillage*. Quiconque souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.

Vêtements exaltés

Abjuration

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 6

Composantes : V, FD, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : robe, vêtement ou tenue touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage imprègne une robe, des vêtements de prêtre ou une tenue normale de puissance divine. Le sort confère les avantages suivants :

- Bonus de sainteté de +1 à la CA tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +4 au niveau 20).
- Réduction des dégâts (10/Mal).
- Résistance à la magie de 5 + 1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25 au niveau 20).
- Réduction des affaiblissements de caractéristique dus aux incantations de 1 point, pour un minimum de 1 (mais ne réduit pas le coût du sacrifice de ce sort).

Seules les créatures d'alignement bon peuvent bénéficier des avantages qu'offre ce sort. Rien n'empêche les autres de porter les *vêtements exaltés*, mais cela ne leur procure aucun bénéfice.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Vêtements glorieux

Abjuration [Bien]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 2, Gloire 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : robe, vêtement ou tenue touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage imprègne une robe, des vêtements de prêtre ou une tenue normale de puissance divine. Le sort confère les avantages suivants :

- Bonus de sainteté de +1 à la CA tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +4 au niveau 20).
- Réduction des dégâts (5/Mal).

Seules les créatures d'alignement bon peuvent bénéficier des avantages de ce sort. Rien n'empêche les autres de porter les *vêtements glorieux*, mais cela ne leur procure aucun bénéfice.

Vigueur

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3, Prê 3

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (25 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (2).

Vigueur mineur

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (15 rounds max.)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage touche la cible de la main et lui confère le pouvoir de guérison accélérée (1) pour toute la durée du sort. Le sujet recouvre donc 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et son état est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. *Vigueur mineure* ne restitue pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés. Les effets de plusieurs sorts de ce type ne sont pas cumulatifs. Dans ce cas, seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. Le fait de lancer un second sort de *vigueur* de niveau égal allonge la durée du premier sort d'autant.

Vigueur mineur de groupe

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/2 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (25 rounds max.)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage confère le pouvoir de guérison accélérée (1) à un groupe de créatures pour toute la durée du sort. Chaque sujet recouvre donc 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et son état est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. *Vigueur mineure de groupe* ne restitue pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés.

Les effets de plusieurs sorts de ce type ne sont pas cumulatifs. Dans ce cas, seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. Le fait de lancer un second sort de *vigueur* de niveau égal allonge la durée du premier sort d'autant.

Vigueur suprême

Invocation (guérison)

Source : Codex divin

Niveau : Dru 5, Prê 5

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (35 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (4).

Visage divin

Transmutation [Bien, Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 6, Mysticisme 6

Ce sort fonctionne sur le même principe que *visage divin mineur*, mais le lanceur adopte toutes les particularités d'une créature céleste ou fiélon (pour plus de détails, reportez-vous au *Manuel des Monstres*).

- La peau du personnage a une couleur métallique et scintillante (pour les prêtres bons) ou effrayante (pour les prêtres mauvais).
 - Le personnage bénéficie du pouvoir de châtiment du Mal (pour les prêtres bons) ou de châtiment du Bien (pour les prêtres mauvais), 1 fois par jour. Il peut donc porter une attaque contre un adversaire de l'alignement correspondant avec un bonus à l'attaque égal à son modificateur de Charisme et un bonus aux dégâts égal à son niveau global.
 - Il jouit de la vision dans le noir sur 18 mètres.
 - Il bénéficie d'une résistance à l'acide (20), à l'électricité (20) et au froid (20) s'il est bon, et d'une résistance au feu (20) et au froid (20) s'il est mauvais.
 - Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie).
 - Enfin, il acquiert une résistance à la magie (20).
- En revanche, son type ne change pas (il ne devient donc pas un Extérieur).

Visage divin mineur

Transmutation [Bien, Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 3, Mysticisme 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Lorsque le personnage lance ce sort, son corps prend une forme qui se rapproche davantage de celle de son dieu (quoique de manière limitée). Il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme. En outre, il gagne une résistance (10) à deux des trois types d'énergie destructive suivants : acide, électricité ou froid s'il est bon ; feu et froid s'il est mauvais.

Visage divin suprême

Transmutation [Bien, Mal]

Source : Codex divin

Niveau : Prê 9, Compétition 9, Mysticisme 9, Purification 9

Ce sort fonctionne sur le même principe que *visage divin mineur*, mais le lanceur adopte toutes les particularités d'un demi-céleste ou demi-fiélon (pour plus de détails, reportez-vous au *Manuel des Monstres*). En revanche, il ne gagne aucun des pouvoirs magiques de ce type de créature. Son type devient Extérieur pendant toute la durée du sort. Cependant, contrairement aux Extérieurs habituels, il peut être rappelé à la vie s'il est tué sous cette forme.

Les prêtres bons subissent les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de plumes qui lui permettent de voler deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (manœuvrabilité bonne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1.
- Il acquiert la vision nocturne.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10)
- Il est immunisé contre les maladies.
- Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Il jouit d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Il acquiert une résistance à la magie (25).
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Les prêtres mauvais subissent les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de chauve-souris qui lui permettent de voler à sa vitesse de déplacement au sol habituelle (manœuvrabilité moyenne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1.
- Il gagne des attaques de morsure et de griffes. S'il est de taille M ou supérieure, sa morsure inflige 1d6 points de dégâts et chaque attaque de griffes inflige 1d4 points de dégâts. S'il est de taille P, sa morsure inflige 1d3 points de dégâts, tout comme chaque attaque de griffes.
- Il acquiert la vision dans le noir sur 18 mètres.
- Il est immunisé contre le poison.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10)
- Il jouit d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Il acquiert une résistance à la magie (25).
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques : For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Cha +2.

Vision bénie

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 3, champion de Gwynharwyf 3, Pal 3, Prê 3, tueur de Domiel 3, Célestes 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Les yeux du personnage brillent d'une leur blanche et lui permettent de voir les auras maléfiques situées dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable au sort *détection du Mal*, mais il ne requiert aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer la localisation et l'intensité des auras plus rapidement.

Le personnage connaît donc la localisation et l'intensité des auras situées dans son champ de vision. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature maléfique et le nombre de ses dés de vie, comme le précise la description du sort *détection du Mal*.

Vision dans le noir

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 2, Rôd 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort de *vision dans le noir*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

Vision dans le noir de groupe

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 4

Temps d'incantation : V, G, M

Portée : 3 mètres

Cibles : le mage et ses alliés situés dans un rayonnement de 3 m de rayon centré sur le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est identique à *vision dans le noir* (cf page 301 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que toutes les cibles en bénéficient. Contrairement à *vision dans le noir*, les sujets ne peuvent néanmoins pas profiter d'un sort de *permanence*.

Composantes matérielles : une carotte séchée ou trois petites agates.

Vision des cieux

Enchantement [mental]

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 1, mage exalté 1, Prê 1, tueur de Domiel 1, Célestes 1, Joie 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature maléfique

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les paroles du lanceur de sorts permettent à la cible d'avoir un aperçu de la félicité qui règne aux Sept Paradis, lui faisant alors regretter ses actes maléfiques. Le sujet est hébété pendant 1 round. De plus, il est désormais sensible à la rédemption. Durant les 24 heures qui suivent, il subit un malus de -1 aux jets de Volonté liés à la rédemption (cf. Chapitre 2 des *chapitres sacrés*).

Vision du passé

Divination

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : personnelle

Zone d'effet : rayon de 18 m, centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage peut voir et entendre dans le passé, et être témoin d'événements qui se sont déroulés là où il se trouve actuellement. Le niveau de détail de ce qu'il voit et entend par l'intermédiaire de ce sort dépend de la période qu'il désire observer: se concentrer sur quelques jours permet d'obtenir plus de détails que, par exemple, tenter d'observer une période de temps qui se compte en siècles. Le personnage ne peut observer qu'une période donnée quand il lance le sort, période qu'il doit choisir parmi les possibilités suivantes.

Jours. Le personnage perçoit les événements du passé, remontant dans le temps d'un jour par niveau de lanceur de sorts. Il obtient des informations détaillées concernant les individus, les conversations et les événements qui se sont déroulés en ce lieu.

Semaines. Le personnage obtient un résumé des événements du passé, remontant d'une semaine par niveau de lanceur de sorts. Les mots et les détails exacts ne sont pas perçus, mais le personnage connaît tous les intervenants et les grandes lignes des conversations et événements qui se sont déroulés en ce lieu.

Années. Le personnage a une idée générale des événements du passé, remontant d'un an par niveau de lanceur de sorts. Il ne remarque que les événements dignes d'intérêt comme les décès, les batailles, les scènes fortement imprégnées d'émotions, et les événements significatifs.

Siècles. Le personnage a une idée générale des événements du passé, remontant d'un siècle en arrière, plus un siècle pour chaque tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts au-delà du premier. Par exemple, un lanceur de sorts de niveau 16 pourrait observer les événements qui se sont déroulés lors des quatre siècles précédents, et un lanceur de sorts de niveau 17 lors des cinq siècles passés. Le personnage ne remarque que les événements particulièrement importants: les couronnements, les morts de personnages importants, les batailles importantes et d'autres événements historiques.

Composante matérielle: un diamant en forme de sablier valant au moins 1000 po.

Vision lucide

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percer à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*).

Composante matérielle : un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

Vision magique

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une *détection de la magie*, mais il ne nécessite aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.

Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort *détection de la magie*. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).

Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, *vision magique* peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision magique*.

Vision magique suprême

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *vision magique*, mais le mage découvre les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe.

Vision magique suprême ne permet pas d'identifier les objets magiques.

Contrairement à *vision magique*, ce sort ne saurait bénéficier de *permanence*.

Vision mystique

Divination

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Ce sort est semblable à *mythes et légendes*, si ce n'est qu'il donne plus rapidement des résultats, mais au prix d'un certain nombre de PX. Le mage commence par poser une question concernant un lieu, un individu ou un objet, après quoi il récite l'incantation. Si l'objet ou la personne sont tout près ou si le mage se trouve à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts ; maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet qu'il recherche, il n'obtient que des informations extrêmement vagues (DD 30).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Vision nocturne

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : assassin 1. Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible acquiert la vision nocturne et voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage (clarté des étoiles ou de la lune, torche, etc.). Dans ces conditions, elle distingue toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Composante matérielle profane : une chandelle.

Vitalité accrue

Abjuration

Source : Libris mortis

Niveau : Dru 4, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet est immunisé contre la fatigue, l'épuisement et les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristique (quelle qu'en soit l'origine).

Voie de l'exalté

Divination

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Durée : 1 décision ; voir description

Voie de l'exalté permet au lanceur de sorts de consulter son dieu (ou un agent de celui-ci) pour l'aider à prendre une décision difficile. Il s'agit généralement d'un problème complexe qui dépasse une simple question de morale, comme une affaire de stratégie, le choix d'une piste ou d'une autre dans le cadre d'une enquête, etc.

Le dieu (ou son agent) aide simplement le personnage à examiner une situation connue depuis différents angles et fait ses recommandations pour corriger le tir. Ce sort ne révèle en rien les paramètres inconnus, il aide simplement le lanceur de sorts à analyser les éléments dont il dispose. Il prend fin lorsque le dieu a donné suffisamment de conseils au personnage pour qu'il puisse prendre sa décision.

Si le lanceur de sorts est en disgrâce aux yeux de sa divinité, il est possible que ce sort ne fonctionne plus tant qu'il ne se rachète pas.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter tout sort de Divination depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Voie végétale

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'engouffrer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la direction et la distance qui l'intéressent ("Un chêne situé à 150 kilomètres au nord") et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

Voie végétale ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvaniens ou les tertres errants.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

Voile

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvanien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le jeteur de sorts doit réussir un test de Déguisement s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.

Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant). En cas d'interaction avec le *voile*, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

Voile de la non vie

Nécromancie [Mal]

Source : Libris mortis

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Le personnage gagne un certain nombre des traits communs aux morts-vivants. Tant que dure le sort, il est immunisé contre les sorts et pouvoirs mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les dégâts supplémentaires découlant de coups critiques, les dégâts non-létaux, la mort par dégâts excessifs, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement, les affaiblissements temporaires de caractéristique physique et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf s'ils sont inoffensifs ou affectent les objets). De plus, il n'a pas besoin de respirer, de manger ou de dormir.

Il n'a plus de valeur de Constitution et perd les points de vie en bonus qui en découlent (cela ne peut néanmoins réduire son capital à moins de 1 point de vie par dé de vie).

Si son modificateur de Constitution est un malus, il ne regagne évidemment pas de points de vie grâce à ce sort.

À l'instar de tous les morts-vivants, le personnage est blessé par les sorts de soins et soigné par les sorts de blessure.

Enfin, le personnage ne gagne pas le type mort-vivant.

Composante matérielle : un saphir noir d'une valeur de 1 000 po.

Vol

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 3, Voyage 3

Composantes : V, G, F/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si *vol* est dissipé (par une *dissipation de la magie* réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une *zone d'antimagie*.

Focaliseur : une plume arrachée à un oiseau capable de voler.

Vol de groupe

Transmutation

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se situer à plus de 9m d'une autre

Durée : 1 minute/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est identique à *vol* (cf page 302 du *Manuel des Joueurs*), mais il affecte plusieurs créatures. Chaque sujet doit rester à 9 mètres ou moins d'un autre sous peine de voir le sort prendre fin pour celui qui s'écarte. Si deux sujets seulement sont affectés, ils perdent tous deux le bénéfice du sort si la distance qui les sépare excède 9 mètres.

Vol rapide

Transmutation

Source : Codex aventureux

Niveau : Bard 2, Dru 3, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnel

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *vol* (cf. page 302 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

Vol supérieur

Transmutation

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *vol*, si ce n'est que le personnage évolue à la vitesse de 12 mètres (9 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou une charge lourde ou intermédiaire), le tout avec une manœuvrabilité moyenne. Quand le personnage use de ce sort pour un déplacement sur longue distance, il peut exécuter un "footing" sans subir de dégâts non-létaux (effectuez un test de Concentration pour une marche forcée). Cela signifie qu'il peut parcourir 96 kilomètres en 8 heures de vol (ou 72 kilomètres si sa vitesse de déplacement est égale à 9 mètres).

Volte-face

Nécromancie

Source : Codex profane

Niveau : Ens/Mag 1, Wuj 1 (bois)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une arme

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort consiste à enchanter une arme à deux mains (comme une grande hache ou un fléau d'armes lourd) ou une arme à allonge (comme une pique ou une coutille) pourvue d'une poignée ou d'une hampe en bois. Dès que l'arme est utilisée pour porter une attaque au corps à corps, son manche fait volte-face et elle frappe celui qui la manie, le jet d'attaque étant effectué contre sa propre CA.

Le porteur n'est évidemment pas averti de la menace qui pèse sur lui. Bien qu'il effectue l'attaque, les dégâts qu'il s'inflige ne sauraient être réduits consciemment (mais sa réduction des dégâts s'applique, le cas échéant) ou transformés en dégâts non-létaux. Une fois l'attaque réalisée (qu'elle soit couronnée de succès ou non), le sort prend fin.

Le sort peut prendre pour cible une arme de n'importe quelle taille dès lors que son porteur la manie à deux mains ou au titre d'une arme à allonge. Par exemple, une pique de taille P maniée par un halfelin conviendra parfaitement, ce qui ne sera pas le cas si son porteur est humain. En effet, elle est alors trop petite pour faire volte-face et frapper son porteur.

Les armes magiques visées par ce sort ont droit à un jet de Volonté. Une arme tenue par une créature exploite son bonus de base aux jets de Volonté ou celui de son porteur, au choix.

Focaliseur : une dague

Voyage par les arbres

Invocation (téléportation)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Dru 5, Rôd 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

| Espèce d'arbre | Portée du déplacement |
|---------------------------------|-----------------------|
| Chêne, frêne, if | 900 mètres |
| Orme, tilleul | 600 mètres |
| Autre arbre à feuilles caduques | 450 mètres |
| Conifère | 300 mètres |
| Tout autre arbre | 150 mètres |

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

Yeux de l'avoral

Transmutation

Source : Les chapitres sacrés

Niveau : apôtre de la paix 1, Dru 1, Ens/Mag 1, Prê 1, Rôd 1, soeur de Valarian 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet acquiert la vue perçante d'un avoral, bénéficiant ainsi d'un bonus de +8 aux tests de Détection pendant toute la durée du sort.

Yeux du roi

Invocation (convocation)

Source : Libris mortis

Niveau : Faim 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : illimitée

Effet : capteur magique

Durée : concentration + 5 rounds, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre convoque quatre chauves-souris sanguinaires fiélons dégageant une lueur verdâtre. Ce type de serviteurs accompagne toujours Doreasain, le Roi des Goules.

Les chauves-souris, qualifiées d'yeux du roi, envoient au prêtre des informations strictement visuelles. Le personnage peut les appeler en n'importe quel endroit de son champ de vision, qu'elles peuvent ensuite quitter sans la moindre gêne. Une fois que les créatures sont hors de sa ligne de mire, elles suivent ses instructions mentales. Les *yeux du roi* voyagent ensemble et ne se séparent jamais de plus de 12 mètres. Ils se déplacent à la vitesse de 12 mètres par round (120 mètres par minute) s'ils observent une zone comme le ferait un humain (en regardant principalement le sol) ou de 3 mètres par round (30 mètres par minute) s'ils inspectent le plafond, les murs et le sol situés devant eux. Ils usent alors de leurs propres sens, y compris de perception aveugle. Enfin, ils peuvent progresser dans n'importe quelle direction tant que dure le sort.

Pour bénéficier de l'effet, le prêtre doit se concentrer. Dans le cas contraire, les chauves-souris s'attaquent à la créature active la plus proche. Une fois le temps de concentration écoulé, le sort a une durée de 5 rounds.

Composante matérielle : quelques poils de chauve-souris

Zèle

Abjuration

Source : Codex divin

Niveau : Che 2, Pal 2, Compétition 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le lanceur invoque un bouclier divin qui le protège alors qu'il s'avance vers un ennemi désigné. Lorsque ce sort est lancé, le personnage choisit un ennemi précis. Il bénéficie alors d'un bonus de parade de +4 à la CA contre toutes les attaques d'opportunité de la part de tous les autres adversaires. En outre, le personnage peut se déplacer parmi ses adversaires comme s'il s'agissait d'alliés pendant toute la durée du sort, à condition qu'il se rapproche de l'ennemi désigné.

Zone d'antimagie

Abjuration

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Ens/Mag 6, Magie 6, Prê 8, Protection 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : voir description

Cette abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui est compris dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.

Une *zone d'antimagie* réprime (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Par exemple, un guerrier sous l'effet de *rapidité* retrouve une vitesse normale s'il entre dans une *zone d'antimagie*, mais il redevient très rapide dès qu'il en sort. Le temps passé à l'intérieur de la *zone d'antimagie* est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort réprimé.

Les créatures convoquées (quel que soit leur type), mais aussi les morts-vivants intangibles, disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une *zone d'antimagie*, pour réapparaître au même endroit dès que le sphère se déplace. Ils cessent en fait d'exister pour un moment qui est décompté normalement de leur durée d'existence dans ce plan (dans le cas des créatures convoquées). Si on lance *zone d'antimagie* dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD étant égal à la résistance à la magie du monstre). (L'effet des invocations instantanées, telles que *création d'eau*, n'est pas modifié par une *zone d'antimagie*, car la magie qui a permis l'apparition de l'eau dans ce cas bien précis a depuis longtemps disparu.)

Les créatures normales (un griffon qui n'aurait pas été convoqué, par exemple) peuvent entrer dans la *zone d'antimagie*, de même que les projectiles non magiques. De même, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La *zone d'antimagie* reste sans effet sur les golems et autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles n'aient été convoquées, auquel cas elles entrent dans le cas de figure détaillé plus haut). Cette règle s'applique également élémentaires, aux morts-vivants tangibles et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort.

Dissipation de la magie ne peut rien contre cette abjuration. Plusieurs *zones d'antimagie* peuvent partager la même zone d'effet sans s'affecter en rien. Certains sorts, tels que *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère*

prismatique ne sont pas affectés par *zone d'antimagie* (référez-vous à leur description pour de plus amples renseignements). Enfin, les artefacts et les dieux peuvent faire appel à tous leurs pouvoirs au sein d'une *zone d'antimagie* créée par un mortel.

Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne sont pas protégées.

Composante matérielle profane : une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux de même métal.

Zone de silence

Illusion (hallucination)

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de Détection visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la *zone de silence*.

Zone de vérité

Enchantement (coercition) [mental]

Source : Manuel des joueurs

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la *zone de vérité*). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.

Recueil de Magie

Entraînez vos joueurs de sorts vers des limites
qu'ils n'ont jamais atteintes !

Avec cette compilation de sorts issus de divers
ouvrages de la gamme, le Recueil de Magie
élargit les horizons de tous les lanceurs de sorts.

Ouvrages compilés

- Manuel des joueurs
- Les Chapitres Sacrés
- Libris Mortis
- Codex Aventureux
- Codex Martial
- Codex Divin
- Codex Profane

visitez les sites : <http://www.wizards.com> et <http://www.asmodee.com>

