

NIVEAU 0

ASSISTANCE DIVINE

École : Divination ; **Niveau** : Dru 0, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **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 à la créature une assistance divine momentanée, se traduisant par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence. La cible doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

CRÉATION D'EAU

École : Invocation (création) [eau] ; **Niveau** : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **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 donne naissance une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de l'accueillir, 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). L'eau non-consommée disparaît au bout d'une journée. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kg par litre. Un mètre cube d'eau contient environ trente litres et pèse une trentaine de kilos.

DÉTECTION DE LA MAGIE

École : Universel ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **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

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et 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 emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie associée à chacune des auras (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). Si l'aura émane d'un objet magique, le personnage peut tenter d'identifier ses propriétés (voir Art de la magie). Les auras magiques particulièrement puissantes ou encore les émanations magiques locales peuvent dissimuler les auras plus discrètes.

Intensité de l'aura. La force d'une aura dépend du niveau du sort qui en est à l'origine ou du niveau de lanceur de sorts de la créature qui a créé l'objet magique d'où elle émane. Dans le cas d'auras qui correspondent à plusieurs catégories, le sort indique toujours la plus puissante.

DETECTION DE LA MAGIE

Sort ou objet	- Intensité de l'aura -			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3 ou -	4-6	7-9	10 ou + (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou -	6-11	12-20	21 ou + (artefact)

Aura persistante. Une aura magique ne disparaît pas immédiatement lorsque sa source est dissipée (s'il s'agit d'un sort) ou détruite (s'il s'agit d'un objet magique) mais persiste pendant un certain temps. Une détection de la magie dirigée vers la zone en question révélera une aura de puissance ténue (moins puissante encore qu'une aura faible). La période de temps pendant laquelle l'aura persiste dépend de l'intensité d'origine de l'aura.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Les élémentaires et les Extérieurs ne sont pas magiques de manière inhérente mais, s'ils ont été convoqués par magie, détection de la magie repère l'aura du sort qui les a invoqués. Le personnage peut pivoter sur lui-même et examiner une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

Il est possible d'user de permanence sur détection de la magie.

DÉTECTION DU POISON

École : Divination ; **Niveau** : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **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 de côté

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ; **Résistance à la magie** : non

Ce sort indique si une créature, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Un test de Sagesse de DD 20 permet de déterminer la nature exacte du poison. Si le lanceur de sorts maîtrise la compétence Artisanat (alchimie), il peut tenter un test d'Artisanat (alchimie) de DD 20 si le test de Sagesse échoue ; il peut également choisir de réaliser ce test d'Artisanat (alchimie) avant le test de Sagesse. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

ILLUMINATION

École : Évocation [lumière] ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V ; **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 sort élémentaire crée une petite explosion de lumière. Si celle-ci se produit devant une créature, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de se retrouver éblouie pendant une minute. Les créatures aveugles, ainsi que celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par illumination.

LECTURE DE LA MAGIE

École : Divination ; **Niveau** : Dru 0, Bard/Ens/Mag/Prê 0, Pal/Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, F (un cristal translucide ou un prisme minéral)

Portée : personnelle ; **Cible** : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Grâce à ce sort, le personnage peut lire les inscriptions magiques normalement incompréhensibles (celles des parchemins, livres magiques, armes, etc.). En principe, déchiffrer ce texte ne déclenche pas la magie qu'il contient, sauf s'il s'agit d'un parchemin maudit. Dès lors que le sort est lancé et le texte compris, le personnage est capable de le lire aussi souvent qu'il le souhaite. La vitesse de lecture du sort est d'une page (soit deux cent cinquante mots) par minute. Lecture de la magie permet aussi d'identifier un glyphe de garde grâce à un test d'Art de la magie (DD 13), un glyphe de garde suprême (Art de la magie, DD 16) et un symbole (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.

LUMIÈRE

École : Évocation [lumière] ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, M/FD (une luciole)

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 six mètres à la ronde tout en augmentant la luminosité d'un cran dans un rayon de six mètres de plus (les ténèbres se muent en faible lumière et cette dernière en lumière normale). Ce sort n'a aucun effet dans une zone de lumière normale ou de vive lumière. L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. Le personnage ne peut activer qu'un sort de lumière à la fois. S'il en lance un alors qu'un ancien est encore actif, l'ancien sort se dissipe. Si le personnage rend ce sort permanent (à l'aide de permanence ou d'un effet similaire) le sort permanent ne compte pas. Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 0, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **Portée** : 3 m

Cible : 0,03 m³/niveau d'eau ou nourriture impropres à la consommation

Durée : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort transforme la nourriture avariée et l'eau croupie en denrées saines mais il ne les empêche pas de pourrir à nouveau. La purification de nourriture et d'eau annule les pouvoirs de l'eau maudite et des breuvages ou aliments similaires. En revanche, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

Note. 0,03 m³ correspondent à 30 litres d'eau.

RÉPARATION

École : Transmutation ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Temps d'incantation : 10 minutes ; **Composantes** : V, G

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 et leur rend 1d4 points de vie. Dans le cas d'un objet cassé, l'objet n'est plus affecté par cette condition néfaste si l'objet se retrouve à 50% de ses points de vie ou moins. Pour que ce sort fonctionne, le personnage doit disposer de tous les morceaux de l'objet. Le personnage peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique cassé à condition que son niveau de lanceur de sorts soit égal ou supérieur à celui de l'objet. Il peut aussi réparer un objet magique détruit (à 0 point de vie ou moins) mais le sort ne lui rend pas ses aptitudes magiques. Ce sort n'affecte pas les créatures (pas même les créatures artificielles). Ce sort n'a aucun effet sur les objets pervertis ou transmutés mais il peut réparer les dégâts qu'ils ont subis.

REPÉRAGE

École : Divination ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

Portée : personnelle ; **Cible** : le jeteur de sorts ; **Durée** : instantanée

Le personnage sait immédiatement où se trouve le nord. Ce sort fonctionne dans tous les environnements qui disposent d'un nord magnétique mais il existe des plans où ce n'est pas le cas. De plus, même si le personnage découvre où se trouve le nord, il peut perdre ce repère en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels pour l'aider à s'orienter.

RÉSISTANCE

École : Abjuration ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M/FD (une cape miniature) ; **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 offrant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de permanence sur un sort de résistance.

STABILISATION

École : Convocation (guérison) ; **Niveau** : Prê 0, Dru 0

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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

Effet : une créature vivante ; **Durée** : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Quand le personnage lance ce sort, il vise une créature ayant -1 point de vie ou moins. Cette créature se stabilise alors automatiquement et ne perd pas d'autres points de vie. Si, par la suite, elle reçoit de nouveaux dégâts, elle agonise de nouveau.

STIMULANT

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Temps d'incantation : 1 action simple **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : créature touchée ; **Durée** : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.

NIVEAU 1

APAISEMENT DES ANIMAUX

École : Enchantement (coercition) [mental]; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 ; **Résistance à la magie** : oui

Ce sort calme les animaux, les rendant 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 m de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir, mais ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace met immédiatement un terme à l'effet de l'enchantement.

BAIE NOURRICIÈRE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ; **Résistance à la magie** : oui

En lançant ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient à les différencier instantanément, comme tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour une créature de taille M) et quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut regagner de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de vingt-quatre heures.

BRUME DE DISSIMULATION

École : Invocation (création) ; **Niveau** : Dru 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le joueur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau (T)

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. La nappe reste stationnaire une fois composée, limitant le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 m. Les créatures se trouvant à 1,50 m ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent) en combat. 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 produit 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.

CHARME-ANIMAL

École : Enchantement (charme) [mental] ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; **Cible** : 1 animal

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; **Résistance à la magie** : oui

Ce sort fonctionne sur le même principe que charme-personne, excepté le fait qu'il affecte une créature de type animal.

Charme-personne ne s'utilise que sur les humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si 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 une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des instructions, mais il lui faut réussir 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 on peut le convaincre que le risque vaut le coup. Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met immédiatement un terme au sort.

Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

École : Divination ; **Niveau** : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

Portée : personnelle ; **Cible** : le joueur de sorts **Durée** : 1 minute/niveau

Ce sort permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut les interroger et comprendre leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils le seraient normalement. Les animaux prudents et surnois sont souvent évasifs dans leurs réponses, alors que les plus benêts ont tendance à dire n'importe quoi. Le personnage peut même obtenir de l'animal qu'il lui rend service si ce dernier se montre amical envers lui.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS I

École : Invocation (convocation) ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 round ; **Composantes** : V, G, FD

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 invoque une créature naturelle (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elle-même pour combattre les ennemis du personnage. Elle se manifeste là où le personnage le décide et agit immédiatement, lors du tour du personnage. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui attaquer, qui épargner, et 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. Les créatures convoquées à l'aide de ce sort ne peuvent utiliser de sort ni de pouvoir magique qui imitent des sorts nécessitant des composantes matérielles onéreuses (comme un souhait). Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table 10-2. 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. Quand le personnage utilise ce sort pour convoquer des créatures alignées ou de sous-type élémentaire, le sort est de ce type. Toutes les créatures convoquées à l'aide de ce sort sont du même alignement que le personnage, quel que soit leur alignement habituel. Le sort de convocation est donc toujours du même type que l'alignement du personnage.

ALLIÉS NATURELS DE NIVEAU 1

AIGLE

Source : Bestiaire page 9 ; Animal de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +1, taille +1)
pv 5 (1d8+1)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 3 m (2 c), vol 24 m (16 c) (moyenne)

Corps à corps 2 serres +1 morsure +3 (1d4) ; **Espace** 1/2 ; **Allonge** 0

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 11 ; **Dons** Attaque en finesse

Compétences Perception +10, Vol +8 ; **Modificateurs raciaux** Perception +8

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées

CHIEN

Source : Bestiaire p.42 ; Animal de taille P, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)
pv 6 (1d8+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m (8 c) ; **Corps à corps** morsure +2 (1d4+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

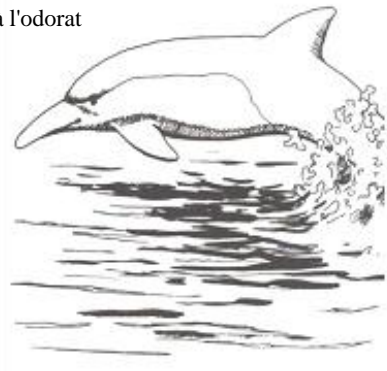
BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15 (19 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +1 (+9 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour sautes, Survie +4 pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement tous



DAUPHIN

Source : Bestiaire p.55 ; Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision aveugle 36 m (24 c), et nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 11 (2d8+2)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

VD nage 24 m (16 c) ; **Corps à corps** coup +3 (1d4+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14 ; **Dons** Attaque en finesse

Compétences Natation +13, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4

Particularités retenir son souffle

ÉCOLOGIE

Environnement océans

PARTICULARITÉS

Retenir son souffle (Ext) Un dauphin peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 6 fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

GRENOUILLE VENIMEUSE

Source : Bestiaire p.174 ; Animal de taille TP, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** -1

ATTAQUE

VD 3 m (2 c), nage 6 m (4 c) ; **Corps à corps** morsure, +3 (1 et poison)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 5 (9 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +5 (+1 pour sauter), Discrétion +13, Natation +9, Perception +3 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 (+8 pour sauter), Discrétion +4; Natation dépend de sa Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement marais chauds ou milieu aquatique

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext) Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet Affaiblissement temporaire 1d2 Con ; guérison

MILLE-PATTES GÉANT

Source : Bestiaire p.214 ; Vermine de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 5 (1d8+1)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 12 m (8 c), escalade 12 m (8 c)

Corps à corps morsure +2 (1d6-1 +poison) ; **Attaques spéciales** poison

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse (B)

Compétences Discrétion +10, Escalade +10, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +4 en Perception

ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées, chaudes ou souterrain

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ex). Morsure-blessure ; JS Vigueur DD13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex ; guérison 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

MITE

Source : Bestiaire p.217 ; Fée de taille P, LM

Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 36 m (24 c), vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +1, taille +1)

pv 3 (1d6)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +3 ; **RD** 2/fer froid

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)

Corps à corps dague +0 (1d3-1/19-20) ; **Distance** fléchette +2 (1d3-1)

Attaques spéciales haine

Pouvoirs magiques (NLS 1)

À volonté—prestidigitation ; 1/jour—anathème (DD 10)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 13, **Con** 11, **Int** 8, **Sag** 13, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 9 ; **Dons** Tir à bout portant

Compétences Discrétion +13, Dressage +0, Équitation +2, Escalade +7, Escamotage +9, Perception +5 ; Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Escamotage

Langues commun des profondeurs

Particularités empathie avec les vermines +4

ÉCOLOGIE

Environnement souterrain

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empathie avec les vermines (Ext). Cette capacité fonctionne comme l'empathie sauvage des druides, si ce n'est que les mites ne peuvent l'utiliser que sur les vermines. Les mites bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests correspondants. Les vermines sont dépourvues d'intellect mais cette communication empathique leur donne une étincelle d'intelligence suffisante pour que les mites puissent entraîner les vermines de taille M à leur servir de montures. Dans le cadre de cette capacité, on considère les nuées comme des créatures uniques : les mites peuvent donc utiliser empathie avec les vermines pour influencer les nuées de vermines et leur donner des ordres.

Haine (Ext). Grâce à un entraînement spécial contre leurs ennemis jurés, les mites bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes appartenant au sous-type gnome ou nain.

PUNAISE DE FEU

Source : Bestiaire p.49 ; Vermine de taille P, N

Init +0 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

DÉFENSE

CA 12, contact 11, pris au dépourvu 12 (naturelle +1, taille +1)

pv 4 (1d8)

Réf +0, **Vig** +2, **Vol** +0 ; **Immunités** effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), vol 9 m (6 c) (médiocre)

Corps à corps morsure +1 (1d4)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 11, **Con** 11, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 9 (17 contre le croc-en-jambe)

Compétences Vol -2 ; **Particularités** luminescence

ÉCOLOGIE

Environnement tous

CAPACITÉS SPÉCIALES

Luminescence (Ext). Les glandes brillantes des punaises de feu illuminent les alentours dans un rayon de 3 m (2 c). Après la mort de la punaise, ces glandes continuent de briller pendant 1d6 jours.

PONEY

Source : Bestiaire p.41 ; Animal de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)

pv 13 (2d8+4)

Réf +4, **Vig** +5, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

Corps à corps 2 sabots -3 (1d3)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 13 (17 contre le croc-en-jambe)

Dons Course(B), Endurance ; **Compétences** Perception +5

Particularités docile (voir le cheval)

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérés



RAT SANGUINAIRE

Source : Bestiaire p.246 ; Animal de taille P, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m (8 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +1 (1d4 et maladie)

Attaques spéciales maladie

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 12 (16 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +4 ; Modificateurs raciaux Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement ville

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie : fièvre des marais (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 11 ; incubation 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

STRIGE

Source : Bestiaire p.266 ; Créature magique de taille TP, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 12 (Dex +4, taille +2)

pv 5 (1d10)

Réf +6, **Vig** +2, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 3 m (2 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps contact +7 (fixation)

Espace 75 cm (1/2 c) ; **Allonge** 0 m (0 c)

Attaques spéciales absorption de sang

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3 (+11 lutte une fois fixée), **DMD** 9 (17 contre les crocs-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +16, Vol +8

Particularités porteur de maladies

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés ou chauds

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext) A la fin de son tour, si la strige est attachée à un ennemi, elle suce son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Une fois qu'elle a absorbé 4 points de Constitution, elle se détache et s'éloigne pour digérer son repas. Si la victime meurt avant que la strige ne soit rassasiée, elle se détache et cherche une nouvelle cible.

Fixation (Ext) Lorsqu'une strige réussit une attaque de contact, elle accroche ses pattes munies de piques à sa cible et se maintient en place (dans les faits, la strige est agrippée à sa victime). La strige perd son bonus de dextérité à la CA (ce qui lui donne une CA de 12) mais elle s'accroche fermement et insère sa trompe dans la chair de sa victime. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 pour maintenir sa prise sur un ennemi auquel elle s'est attachée. On peut attaquer directement une strige ou tenter de l'agripper. Si la victime de la strige réussit un test de lutte ou d'Évasion contre la strige, elle parvient à la détacher.

Porteur de maladies (Ext) Les striges vivent dans les marais fétides et entrent en contact avec le sang de nombreuses créatures, deux raisons qui font d'elles des porteurs de maladies. Chaque créature victime d'une absorption de sang effectuée par une strige a 10% de chances d'être exposée à la fièvre des marais, le mal aveuglant ou une autre maladie similaire (voir ici). La victime effectue un test par strige, mais si d'autres striges l'attaquent, elle doit réaliser d'autres tests et peut éventuellement être affectée par plusieurs maladies.

VIPÈRE

Source : Bestiaire p.137 ; Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 16, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +1, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure +5 (1d2-2 et poison)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

CARACTÉRISTIQUES

For 4, **Dex** 17, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 8 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Escalade +11, Natation +11, Perception +9 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Perception +4

ÉCOLOGIE

Environnement climat tempéré ou chaud

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 9 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 Con ; guérison 1 réussite.

DÉTECTION DE LA FAUNE OU DE LA FLORE

École : Divination ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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

Grâce à détection de la faune ou de la flore, le lanceur de sorts peut détecter un type de végétal ou d'animal spécifique dans un cône en face de lui. Le personnage doit penser à la plante ou à la créature qu'il recherche au moment de l'incantation puis peut en changer par la suite (à raison d'une fois par round). Les informations que le sort révèle dépendent du temps que le personnage passe à étudier la zone et à se concentrer sur un végétal ou un animal spécifique :

Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone d'effet.

Deuxième round : nombre de plantes ou de créatures du type recherché dans la zone d'effet, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain.

Troisième round : état de tous les végétaux ou animaux du type recherché présents dans la zone d'effet. Si l'un d'eux se trouve hors du champ de vision du lanceur de sort, le sort révèle la direction dans laquelle il se trouve mais pas la distance à laquelle il se situe.

État. Dans le cadre des informations fournies par ce sort, les états des végétaux ou animaux recherchés sont décrits comme suit. Normal : pas de maladie, au moins 90 % de son maximum de points de vie. Correct : 30 % à 90 % de son maximum de points de vie. Faible : moins de 30 % de son maximum de points de vie, malade ou souffrant d'une blessure handicapante. Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie qui réduit une de ses valeurs de caractéristique à 5 ou moins ou estropié. Si l'état d'une créature correspond à plusieurs de ces catégories, le sort indique la plus grave d'entre elles. Le personnage peut pivoter pour examiner une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DES COLLETS ET DES FOSSES

École : Divination ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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

Grâce à détection des collets et des fosses, le lanceur de sorts peut repérer les fosses, les poids en équilibre prêts à tomber sur toute personne passant sous eux, les collets ainsi que les pièges mécaniques fabriqués à partir de matériaux naturels. Il ne permet pas de repérer les pièges complexes comme des trappes cachés par exemple. Il met en évidence certains dangers naturels comme les sables mouvants (qui

entrent dans la catégorie des collets), les trous dans le sol (fosses) et les amas de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre) mais il ne révèle cependant pas les autres situations potentiellement dangereuses. Le sort ne repère pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent comme une fosse, un collet ou un poids en équilibre ; voir le sort de collet), ni les pièges mécaniques complexes, ni ceux qui ont été désamorçés ou rendus inactifs. Les informations révélées par le sort dépendent du temps que le personnage passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges et l'emplacement de chacun d'eux. Si un piège se trouve hors du champ de vision du druide, il apprend la direction dans laquelle il se trouve mais pas sa position exacte.

Chaque round supplémentaire : catégorie générale et mode de déclenchement d'un piège spécifique examiné attentivement par le lanceur de sort. Le personnage peut pivoter sur lui-même pour examiner une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

ENCHEVÊTREMENT

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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

Les herbes, les plantes, les buissons et les arbres se déforment et s'entortillent autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont enchevêtrées. Celles qui réussissent se déplacent normalement mais doivent faire un nouveau jet à la fin de leur tour. Les créatures qui pénètrent dans la zone doivent faire ce jet immédiatement. En cas d'échec, la créature ne peut plus se déplacer et reste enchevêtrée. Elle peut se libérer si elle réussit un test de Force ou d'Évasion, par une action de mouvement. Le DD du test est égal au DD du sort. Tant que le sort fait effet, la zone qu'il affecte est considérée comme un terrain difficile. Si les plantes locales sont couvertes d'épines, les créatures présentes dans la zone d'effet du sort reçoivent 1 point de dégâts à chaque fois qu'elles ratent leur jet de sauvegarde contre le sort ou ratent un test pour se libérer. On peut appliquer d'autres effets liés à la flore locale, à la discrétion du MJ.

ENDURANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

École : Abjuration ; **Niveau** : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 souffre pas de la chaleur ou du froid lorsqu'elle se trouve dans un environnement extrême. Elle se sent à son aise par des températures allant de -10° à +60° et ne doit pas effectuer le moindre jet de Vigueur dans ces conditions. Son équipement bénéficie également de la même protection. Endurance aux énergies destructives n'offre aucune protection contre les dégâts de feu et de froid ni contre les autres dangers liés à l'environnement comme la fumée ou le manque d'air par exemple.

FLAMMES

École : Évocation [feu] ; **Niveau** : Dru 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 aussi brillantes qu'une torche apparaissent dans la main du lanceur de sorts, sans toutefois le brûler, ni lui ni son équipement. Une de leurs fonctions est d'émettre de la lumière, mais le lanceur de sorts peut également les lancer ou les amener au contact d'ennemis pour brûler ceux-ci. Une attaque de contact au corps à corps réussie inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Le personnage peut également projeter les flammes jusqu'à une distance de trente-six mètres. Pour ce faire, il doit effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance) pour infliger des dégâts égaux à ceux de l'attaque au corps à corps. De nouvelles flammes apparaissent dans la main du personnage dès que les premières ont été lancées. Chaque attaque consomme 1 minute de la durée du sort. Si une attaque réduit le temps restant à 0 minute (ou moins), le sort prend fin dès que le résultat de l'attaque a été appliqué. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.



GOURDIN MAGIQUE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : 1 gourdin ou bâton non-magique en chêne

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 personnage acquiert un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. S'il s'agit d'un bâton, ses deux extrémités bénéficient du bonus. L'arme inflige des dégâts comme si elle avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou un bâton de taille P transformé par ce sort 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. Ces effets ne s'appliquent que lorsque c'est le lanceur du sort qui manie l'arme en question. Si ce n'est pas le cas, l'arme se comporte comme si le sort ne l'avait pas affectée.

GRAND PAS

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une pincée de terre) ; **Portée** : personnelle

Cible : le jeteur de sorts ; **Durée** : 1 heure/niveau (T)

Ce sort ajoute un bonus d'altération de +3 m à la vitesse de déplacement de base du personnage. Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

INVISIBILITÉ POUR LES ANIMAUX

École : Abjuration ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : G, FD

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 pas percevoir les créatures protégées par ce sort. Même les capacités sensorielles extraordinaires ou surnaturelles (comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations) ne leur permettent pas de les détecter ou de les localiser. Les animaux se comportent donc comme si les créatures affectées n'étaient pas présentes. Si l'une d'elles touche un animal ou attaque une créature, même à l'aide d'un sort, la dissimulation aux animaux prend fin pour tous les bénéficiaires.

LUEUR FÉERIQUE

École : Évocation [lumière] ; **Niveau** : Dru 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets pris endéans 1,50 m

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ; **Résistance à la magie** : oui

Une lueur blafarde entoure les cibles, ce qui les rend plus visibles. Cette lumière éclaire autant qu'une bougie. Les créatures affectées subissent un malus de -20 aux tests de Discrétion et ne peuvent bénéficier du camouflage normalement lié à l'obscurité (bien qu'un sort de ténèbres de 2e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que déplacement, flou ou invisibilité. La lumière est trop diffuse pour avoir des effets sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. La lueur féerique peut être bleue, verte ou violette, ce choix étant effectué lors de l'incantation. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle entoure.

MORSURE MAGIQUE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique donne à l'une des armes naturelles de la cible 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 attaque portée par une arme naturelle. Ce sort ne transforme pas les dégâts non-létaux des attaques à mains nues en dégâts létaux. Il est possible d'user de permanence sur un sort de morsure magique.

PASSAGE SANS TRACE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le ou les cibles de ce sort ne laissent pas d'empreinte ni d'odeur dans leur sillage lorsqu'ils se déplacent. Il faut obligatoirement recourir à une méthode magique pour suivre leur piste.

PIERRE MAGIQUE (SORT DE DOMAINE)

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Prê 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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. Si on les lance à la main, ils ont un facteur de portée est de 6 m. Si on les utilise comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 m). 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) et le double contre les morts-vivants (2d6+2 points de dégâts).

SAUT

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une patte arrière de sauterelle)

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 d'Acrobaties pour sauter en hauteur ou en longueur. Ce bonus d'altération passe à +20 pour un lanceur de sorts de niveau 5 et à +30 (le maximum) pour un lanceur de sorts de niveau 9.

SOINS LÉGERS

École : Invocation (guérison) ; **Niveau** : Bard 1, Dru 1, Pal/Prê 1, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 et lui rend 1d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Comme les morts-vivants sont animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts au lieu de les soigner. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que la moitié des dégâts et ils peuvent appliquer leur résistance à la magie.



NIVEAU 2

BOURRASQUE

École : Évocation [air] ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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. Les créatures volantes reçoivent toutes un malus de -4 aux tests de compétence de Vol. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure doivent réussir un test de Vol DD 25 ou être repoussées de 2d6x3 mètres et subir 2d6 points de dégâts. Les créatures volantes de taille P ou moins doivent réussir un test de Vol DD 20 pour se déplacer contre le vent. 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 sa 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.

Les créatures de taille P ou inférieure sont emportées par la bourrasque sur 1d4 x 3 mètres et subissent 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres.

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

Bourrasque peut créer 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.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS II

École : Invocation (convocation) ; **Niveau** : Dru 2, Rôd 2

Ce sort s'apparente 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 (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

ALLIÉS NATURELS DE NIVEAU 2

ARAINÉE GÉANTE

Source : Bestiaire p.20 ; Vermine de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (armure +1, Dex +3)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1 ; **Immunités** effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +2 (1d6 et poison)

Attaques spéciales toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre le croc-en-jambe)

Compétences Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile) ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile)

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

PARTICULARITÉS

Venin (Ext) Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 14 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

CALMAR

Source : Bestiaire p.38 ; Animal (aquatique) de taille M, N

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 13 (3d8)

Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +2

Capacités défensives nuage d'encre (1,50 m (1 c) de rayon)

ATTAQUE

VD nage 18 m (12 c), propulsion 72 m (48 c)

Corps à corps morsure +4 (1d3+2), tentacules +2 (1d4+1 et étreinte)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +4 (+8 pour la lutte), **DMD** 16

Dons Attaques multiples^B, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Natation +10, Perception +7

ÉCOLOGIE

Environnement océans

PARTICULARITÉS

Nuage d'encre (Ext) Par une action libre utilisable 1 fois par minute, un calmar peut projeter un nuage d'encre de 1,50 m (1 c) de rayon lorsqu'il se trouve dans l'eau. Ce nuage offre un camouflage total et reste efficace pendant 1 minute.

Propulsion (Ext) Un calmar peut utiliser une action complexe pour se propulser en ligne droite. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

CHEVAL

Source : Bestiaire p.41 ; Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 9 (Dex +2, taille -1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c) ; **Corps à corps** 2 sabots -2 (1d4+1)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 1,50 m (1 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +1, **BMO** +5, **DMD** 17 (21 contre croc-en-jambe)

Dons Course^B, Endurance ; **Compétences** Perception +6

Particularités docile

ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

PARTICULARITÉS

Docile (Ext) A moins d'avoir été entraînés pour le combat (voir la compétence Dressage), les chevaux considèrent leurs attaques de sabots comme des attaques secondaires.

CHIEN GOBELIN

Source : Bestiaire p.43 ; Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 9 (1d8+5)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1 ; **Immunités** maladie

ATTAQUE

VD 15m (10c) ; **Corps à corps** morsure +2 (1d6+3+réaction allergique)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** +2, **DMD** 14 ; **Dons** Robustesse

Compétences Discrétion +6

ÉCOLOGIE

Environnement forêts, marais ou souterrain, climat tempéré

PARTICULARITÉS

Réaction allergique (Ext) Les peaux mortes des chiens gobelins produisent de fortes irritations chez toutes les créatures qui n'appartiennent pas au sous-type "gobelinoïde". Chaque fois qu'une créature non gobelinoïde est mordue par un chien goblin ou qu'elle attaque un chien goblin à l'aide d'une arme naturelle, à mains nues ou encore qu'elle entre en contact avec un chien goblin pour toute autre raison (en tentant de l'agripper ou de le monter par exemple), elle doit effectuer un jet de Vigueur de DD 12 pour éviter de ressentir de fortes démangeaisons. En cas d'échec, la victime subit un malus de -2 à la Dextérité et au Charisme pendant 1 jour (en cas de réactions allergiques multiples, les effets ne se cumulent pas). Les démangeaisons cessent immédiatement si elle reçoit un sort de guérison des maladies ou un soin magique. Il s'agit d'un effet de type "maladie". Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE DE TAILLE P

Source : Bestiaire p.126 ; Extérieur (élé., extra., Terre) de taille P, N

Init -1 ; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (Dex -1, naturelle +7, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf -1, **Vig** +4, **Vol** +3 ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), creusement 6 m (4 c), nage dans la terre

Corps à corps coup, +6 (1d6+4)

Attaques spéciales maîtrise de la Terre

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 8, **Con** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 13

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade ^B

Compétences Connaissances (donjons) +1, Connaissances (plans) +1, Discrétion +7, Escalade +7, Estimation +1, Perception +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nage dans la terre (Ext). Lorsqu'un élémentaire de Terre se déplace par creusement, il peut traverser la pierre, la terre et quasiment n'importe quel autre type de sol (mais pas le métal) aussi facilement que s'il était un poisson nageant dans l'eau. S'il est protégé contre les dégâts de feu, il peut même traverser la lave. Il ne laisse aucun tunnel et aucune ouverture dans son sillage. Il ne crée pas de vibration ni aucun autre signe trahissant sa présence. Un sort de glissement de terrain lancé sur la zone à l'intérieur de laquelle se trouve l'élémentaire de Terre le projette à 9 m (6 c) et l'étourdit pendant 1 round (à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur de DD 15).

Maîtrise de la terre (Ext). Lorsqu'un élémentaire touche le sol et attaque une cible en contact avec le sol, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un adversaire volant ou dans l'eau, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent également lors des manœuvres de bousculade et de renversement.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR DE TAILLE P

Source : Bestiaire p.122 ; Extérieur (Air, élém., extra.) de taille P, N

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +3, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf +6, **Vig** +4, **Vol** +0

Capacité défensive maîtrise de l'air ; **Immunité** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD vol 30 m (20 c) (parfait) ; **Corps à corps** coup, +6 (1d4+1)

Attaques spéciales tourbillon (DD 12)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse ^B, Attaque en vol, Science de l'initiative ^B

Compétences Acrobaties +7, Connaissances (plans) +1, Discrétion +11, Évasion +7, Perception +4, Vol +17

PARTICULARITÉS

Maîtrise de l'air (Ext) Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un élémentaire de l'Air.

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU DE TAILLE P

Source : Bestiaire p.124 ; Extérieur (Eau, élém., extra.) de taille P, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 17 (naturelle +6, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Réf +3, **Vig** +4, **Vol** +0 ; **Immunités** traits des élémentaires

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), nage 27 m (18 c) ; **Corps à corps** coup, +5 (1d6+3)

Attaques spéciales extinction du feu, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +3, **DMD** 13 ; **Dons** Attaque en puissance

Compétences Acrobaties +4, Connaissances (plans) +1, Discrétion +8, Évasion +4, Natation +14, Perception +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Extinction des feux (Ext). D'un simple contact, l'élémentaire peut éteindre les feux non magiques de taille inférieure ou égale à G. Il peut dissiper les feux magiques qu'il touche comme s'il utilisait une dissipation de la magie (avec un NLS égal à son nombre de DV).

Maîtrise de l'Eau (Ext). Un élémentaire de l'Eau gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si lui et son adversaire sont en contact avec de l'eau. Si l'élémentaire ou son adversaire touche le sol, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent également lors des manœuvres de bousculade et de renversement, que l'élémentaire en soit l'initiateur ou pas. Ces modificateurs ne sont pas comptés dans les profils qui suivent.

Vortex (Sur). Un élémentaire de l'Eau peut créer un tourbillon par une action simple, à volonté. Cette capacité fonctionne comme l'attaque spéciale de tourbillon (voir la section correspondante) mais le tourbillon doit être créé dans l'eau et ne peut pas en sortir.

ÉLÉMENTAIRE DU FEU DE TAILLE P

Source : Bestiaire p.128 ; Extérieur (élé., extra., Feu) de taille P, N

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (Dex +1, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

pv 11 (2d10)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +0 ; **Immunités** feu, traits des élémentaires

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 15 m (10 c) ; **Corps à corps** coup, +4 (1d4 et combustion)

Attaques spéciales combustion (1d4, DD 11)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 13, **Con** 10, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse^B, Esquive, Science de l'initiative^B

Compétences Acrobaties +5, Connaissances (plans) +1, Escalade +4, Évasion +5, Intimidation +4, Perception +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Combustion (Ext) Lorsque les créatures qui disposent de cette capacité touchent un adversaire au corps à corps, elles lui infligent des dégâts de feu en plus des dégâts normaux.

L'adversaire doit réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu et de subir les dégâts indiqués pendant 1d4 rounds supplémentaires au début de son tour (le DD vaut 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui incinère + son modificateur de Constitution). Si l'adversaire prend feu, il peut tenter un nouveau jet de sauvegarde par la suite mais cela lui prend une action complexe. S'il se couche et roule au sol, il bénéficie d'un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde.

Lorsqu'un adversaire touche avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues une créature qui dispose de cette capacité, il subit des dégâts de feu comme s'il avait été touché par la créature en question. Il doit également effectuer un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu.

FOURMI GÉANTE

Source : Bestiaire p.143 ; Vermine de taille M, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (naturelle +5)

pv 18 (2d8+9)

Réf +0, **Vig** +6, **Vol** +1 ; **Immunités** effets mentaux

ATTAQUE

VD 15 m (10 c), escalade 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +3 (1d6+2 et étreinte), dard, +3 (1d4+2 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** -, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 13 (21 contre croc-en-jambe)

Dons Robustesse^B

Compétences Escalade +10, Perception +5, Survie +5

Modificateurs raciaux Perception +4, Survie +4

ÉCOLOGIE

Environnement tous

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Dard - blessure ; JS Vigueur DD 14 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

GRENOUILLE GÉANTE

Source : Bestiaire p.174 ; Animal de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +3

DÉFENSE

CA 12, contact 11, pris au dépourvu 11 (Dex +1, naturelle +1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), nage 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +3 (1d6+2 et étreinte)

langue, +3 contact (étreinte)

Espace 1,50 m (1 c) ; **Allonge** 1,50 m (1 c) (4,50 m (3 c) pour la langue)

Attaques spéciales attirer (langue, 1,50 m (1 c)), engloutissement (1d4 contondant, CA 10, 1 pv), langue

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 1, **Sag** 8, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 14 (18 contre croc-en-jambe)

Dons Réflexes surhumains

Compétences Acrobaties +9 (+13 pour sauter), Discrétion +5, Natation +10, Perception +3

Modificateurs raciaux Acrobaties +4 (+8 pour sauter), Discrétion +4

ÉCOLOGIE

Environnement marais tempérés/chauds ou milieu aquatique

CAPACITÉS SPÉCIALES

Langue (Ext). La langue d'une grenouille géante fonctionne comme une attaque principale dotée d'une allonge égale au triple de l'allonge normale de la grenouille (4,50 m (3 c) pour une grenouille géante de taille M). Elle n'inflige aucun dégât en cas de réussite mais permet d'agripper la cible. La grenouille géante n'acquiert pas la condition "agrippé" lorsqu'elle utilise sa langue de cette manière.



HYÈNE

Source : Bestiaire p.187 ; Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morsure, +3 (1d6+3 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15 ; **Dons** Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6 (+10 dans les hautes herbes), Perception +8

Modificateurs raciaux Discrétion +4 dans les hautes herbes

ÉCOLOGIE

Environnement plaines chaudes

LOUP

Source : Bestiaire p.203 ; Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +8

DÉFENSE

CA 14, **contact** 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c) ; **Corps à corps** morsure, +2 (1d6+1 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14 (18 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception) ; **Compétences** Discrétion +6, Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat)

Modificateurs raciaux Survie +4 pour pister à l'odorat

ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides ou tempérées

PIEVRE

Source : Bestiaire p.241 ; Animal (aquatique) de taille P, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; **Perception** +1

DÉFENSE

CA 15, **contact** 14, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +1, taille +1)

pv 13 (2d8+4)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +1

Capacités défensives nuage d'encre

ATTAQUE

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 60 m (40 c)

Corps à corps morsure, +5 (1d3+1 et poison), tentacules, +3 (étreinte)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +1, **BMO** +1 (+5 lutte), **DMD** 14 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Attaques multiples^B

Compétences Discrétion +20, Évasion +13, Natation +9

Modificateurs raciaux Discrétion +8, Évasion +10

ÉCOLOGIE

Environnement océans tempérés ou froids

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1 For ; guérison 1 réussite.

Propulsion (Ext). Par une action complexe utilisable une fois par round, une pieuvre peut se propulser en arrière à une vitesse de 60 m (40 c). Lorsqu'une pieuvre utilise cette capacité, elle doit se déplacer en ligne droite, mais elle ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Nuage d'encre (Ext). Par une action libre utilisable une fois par minute, une pieuvre peut produire une sphère d'encre de 3 m (2 c) de rayon. L'encre offre un camouflage total dans l'eau et reste active pendant 1 minute.

DISTORSION DU BOIS

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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)

Grâce à ce sort, le personnage peut forcer un morceau de bois à se plier et à se tordre, altérant de manière permanente sa forme et sa résistance. Il est ainsi possible de déformer une porte pour la faire s'ouvrir ou au contraire se coincer (un test de Force est alors nécessaire pour la pousser), d'ouvrir une voie d'eau dans la coque d'un navire ou de rendre une arme à distance inutilisable. Une arme de corps à corps déformée impose un malus de -4 aux jets d'attaque.

Le personnage peut déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (ou un volume équivalent) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M compte comme deux objets de taille P ; un objet de taille G en vaut quatre ; un objet de taille TG en vaut huit ; un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille TG en vaut trente-deux.

Il est également possible d'utiliser ce sort pour redresser un morceau de bois préalablement déformé. Par contre, réparation intégrale se révèle inefficace lorsqu'il s'agit de réparer 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. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

ENDURANCE DE L'OURS

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, FD ; **Portée** : contact

Cible : 1 créature touchée ; **Durée** : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature touchée bénéficie d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère au sujet un bonus d'altération de +4 à sa valeur de Constitution, ce qui améliore ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire de la Constitution ne sont pas temporaires. Ils disparaissent lorsque la valeur de Constitution revient à la normale. Contrairement aux points de vie temporaires, ils ne sont pas perdus les premiers.

FAÇONNAGE DU BOIS

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, FD ; **Portée** : contact

Cible : morceau de bois touché, taille de 0,3 m³ + 0,03 m³ par niveau

Durée : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le personnage peut façonner du bois pour lui faire prendre la forme qu'il désire. Il peut ainsi créer des boîtes grossières, des portes et d'autres objets similaires mais il lui est impossible de créer des détails précis. Si l'objet comporte des composantes mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

FORCE DE TAUREAU

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, FD ; **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. Ce sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur ses jets d'attaque, ses jets de dégâts au corps à corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force.

FORME D'ARBRE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Rôd 3

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : personnelle ; **Cible** : le druide ; **Durée** : 1 heure/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de prendre la forme d'un arbre vivant ou d'un buisson de taille G ou d'un tronc d'arbre mort de taille G doté de quelques branches. Le personnage choisit le type d'arbre et détermine son apparence exacte. Une inspection minutieuse ne suffit pas pour révéler qu'il s'agit en fait d'une créature camouflée par magie. Tous les examens l'identifient comme un arbre ou un buisson, mais un sort de détection de la magie y décèle une légère aura de transmutation. Même transformé, le personnage peut observer tout ce qui se passe autour de lui, exactement comme s'il avait son apparence normale. Ses points de vie et ses jets de sauvegarde restent inchangés. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA mais sa valeur de Dextérité effective et sa vitesse de déplacement tombent à 0. Il est également immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforment avec lui. Le lanceur de sorts peut décider de mettre fin au sort prématurément en utilisant une action libre (au lieu d'une action simple).

GRÂCE FÉLINE

École : Transmutation ; **Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (quelques poils de chat)

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.

HYPNOSE DES ANIMAUX

École : Enchantement (coercition) [mental, son] ; **Niveau** : Brd 2, Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G ; **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 de créatures, en commençant par les animaux les plus proches de lui.

IMMOBILISATION D'ANIMAL

École : Enchantement (coercition) [mental] ; **Niveau** : Dru 2, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau) ; **Cible** : 1 animal

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

La cible du sort se fige et se retrouve paralysée. Elle reste consciente de ce qui se passe autour d'elle et peut respirer normalement mais ne peut entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de son tour, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une action complexe qui ne provoque pas

d'attaques d'opportunité. Si une créature ailée se retrouve paralysée, elle ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus bouger et risque de se noyer.

LAME DE FEU

École : Évocation [feu] ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : 0 ; **Effet** : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ; **Résistance à la magie** : oui

Une lame brûlante et aveuglante apparaît dans la main du druide. D'une longueur de quatre-vingt-dix centimètres, elle peut être employée comme un cimeterre et tous les coups qu'elle inflige correspondent à des attaques de contact au corps à corps. La lame inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, donc le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts.

La lame peut faire prendre feu les matériaux combustibles comme le papier, la paille, le bois sec, le tissu, etc.



MESSAGER ANIMAL

École : Enchantement (coercition) [mental] ; **Niveau** : Bard 2, Dru 2

Temps d'incantation : 1 minute

Composantes : V, G, M (un peu de nourriture appréciée par l'animal)

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 oblige un animal de taille TP à se rendre à l'endroit indiqué par le personnage. Cela permet généralement de transmettre un message à un allié. Le sort ne fonctionne que si l'animal n'a pas été dompté ou dressé par un autre personnage (cela exclut donc les familiers et compagnons animaux).

Le personnage attire l'animal en lui offrant de la nourriture que celui-ci apprécie. La bête s'approche 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. Les indications doivent être simples, l'animal étant incapable de trouver sa destination par lui-même. Il est possible de lui attacher des indications ou un petit objet autour du cou, puis le messenger part pour le lieu désigné. Il attend là-bas jusqu'à expiration du sort, à la suite de quoi il reprend une existence normale.

Pendant qu'il attend, l'animal se laisse approcher de manière à ce que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Le sort n'offre pas le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue inconnue de celui qui le lit, par exemple).

MÉTAL BRÛLANT

École : Transmutation [feu] ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m 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)

Le sort 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 main (à moins que le sien propre soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Elle reçoit la totalité des dégâts si son armure, son bouclier ou son arme sont affectés, en revanche, elle subit des dégâts minimes (1 à 2 points, voir la table) si elle ne porte pas ou ne manie pas ce genre d'objet.

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 les deuxième et avant-dernier rounds, 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. Lancé sous l'eau, métal brûlant n'inflige aucun dégât, mais l'eau se met à bouillir.

Métal brûlant contre et dissipe métal gelé.

MÉTAL GELÉ

École : Transmutation [froid] ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m 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)

Le sort 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 main (à moins que le sien propre soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Elle reçoit la totalité des dégâts si son armure, son bouclier ou son arme sont affectés, en revanche, elle subit des dégâts

minimes (1 à 2 points, voir la table) si elle ne porte pas ou ne manie pas ce genre d'objet.

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais ne perd aucun point de vie (c'est également le cas lors du dernier round, quand il retrouve rapidement sa température initiale). Lors des deuxième et avant-dernier rounds, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds, comme indiqués ci-dessous.

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. 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.

NAPPE DE BROUILLARD

École : Invocation (création) ; **Niveau** : Ens/Mag 2, Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 indiqué par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 m. En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, elles bénéficient d'un camouflage 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. Si le vent est important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

NUÉE GROUILLANTE

École : Invocation (convocation) ; **Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2

Temps d'incantation : 1 round ; **Composantes** : V, G, FD

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

Effet : 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun ; **Résistance à la magie** : non

Cette incantation fait apparaître une nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats (au choix du lanceur de sorts), qui mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut convoquer la nuée de façon à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures).

S'il n'y a pas de créature vivante dans la zone, la nuée fait de son mieux pour attaquer ou poursuivre la créature la plus proche. Le lanceur de sorts n'a aucun contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

NUÉE D'ARAIGNÉES

Vermine (nuée) de taille Min, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 6 c, vision dans le noir 12 c ; Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 17, pris au dépourvu 14 (Dex +3, taille +4)

pv 9 (2d8)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** +0 ; **Immunités** dégâts des armes, effets mentaux

Faiblesses traits des nuées

ATTAQUE

VD 4 c, escalade 4 c ; **Corps à corps** nuée (1d6 + poison + distraction)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 0 m ; **Attaque spéciale** distraction (DD 11)

CARACTÉRISTIQUES

For 1, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +1, **BMO** -, **DMD** -

Compétences Escalade +11, Perception +4

Modificateurs raciaux Perception +4 ; Escalade dépend de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Nuée - blessure ; JS Vigueur DD 11 ; fréquence 1/round pendant 2 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Animal (nuée) de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 4c, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 13 (3d8)

Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +3

Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

ATTAQUE

VD 1,50 m (1 c), vol 12 m (8 c) (bonne) ; **Corps à corps** nuée (1d6)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 0 m

Attaques spéciales distraction (DD 11), hémorragie

CARACTÉRISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 4

BBA +2, **BMO** -, **DMD** -

Dons Réflexes surhumains, Talent (Perception)

Compétences Perception +15, Vol +12

Modificateurs raciaux Perception +4 avec la perception aveugle

ÉCOLOGIE

Environnement climats tempérés ou tropicaux

CAPACITÉS SPÉCIALES

Hémorragie (Ext). Les créatures vivantes blessées par une nuée de chauves-souris continuent de saigner par la suite et perdent 1 pv par round. Cette quantité n'augmente pas même si elles sont blessées à nouveau. On peut arrêter l'hémorragie avec un test de Premiers secours de DD 10, un sort de soin ou un autre effet magique de guérison.

NUÉE DE RATS

Source : Bestiaire p.246 ; Animal (nuée) de taille TP, N

Init +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 16 (3d8+3)

Réf +5, **Vig** +4, **Vol** +2 ; **Capacités défensives** traits des nuées

ATTAQUE

VD 4,50 m (3 c), escalade 4,50 m (3 c), nage 4,50 m (3 c)

Corps à corps nuée (1d6 et maladie); **Espace** 2c ; **Allonge** 0 c

Attaques spéciales distraction (DD 12), maladie

CARACTÉRISTIQUES

For 2, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** -, **DMD** -

Dons Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +14, Escalade +10, Natation +10, Perception +8

Modificateurs raciaux Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

ÉCOLOGIE

Environnement quelconque

CAPACITÉS SPÉCIALES

Maladie : fièvre des marais (Ext). Nuée - blessure ; JS Vigueur DD 12 ; incubation 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

PATTES D'ARAIGNÉE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une araignée vivante) ; **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 une surface verticale, 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 m et il gagne un bonus racial aux tests d'Escalade de +8. De plus, il n'a pas besoin de faire de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature qui bénéficie des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) lorsqu'elle grimpe et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tant qu'elle escalade quelque chose.

PEAU D'ÉCORCE

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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 offre un bonus d'altération de +2 au 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 se cumule avec le bonus d'armure naturelle de la cible mais pas avec d'autres bonus d'altération à l'armure naturelle.

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

PIÈGE À FEU

École : Abjuration [feu] ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 4

Temps d'incantation : 10 minutes

Composantes : V, G, M (poussière d'or d'une valeur de 25 po)

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. Ce sort peut défendre n'importe quel objet que l'on peut fermer.

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à défendre. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre ouvre cet objet, il déclenche une explosion dans un rayon de 1,50 m 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 l'explosion.

Un objet défendu par un piège à feu ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique). Déblocage n'affecte pas le piège à feu, car celui-ci n'empêche pas 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 lanceur 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).

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 Perception pour le repérer, puis de 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.

RALENTISSEMENT DU POISON

École : Invocation (guérison) ; **Niveau** : Bard/Pal/Prê 2, Dru 2, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

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 qui circule dans son corps cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Ralentissement du poison ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger au préalable.

RAMOLLISSEMENT DE LA TERRE/PIERRE (D)

École : Transmutation [terre] ; **Niveau** : Dru 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; **Durée** : instantanée

Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

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 encore à l'état brut (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide se transforme en boue épaisse, la terre sèche en sable ou en terre friable et la roche en argile meuble facile à modeler. Le sort affecte une zone de 3 m de côté, sur une profondeur allant de 30 cm à 1,20 m, selon la résistance du sol. Il n'affecte pas la pierre magique, enchantée ou ouvragée, ni les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent faire un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, de combattre ou de lancer des sorts pendant 1d2 rounds. S'ils réussissent leur jet de sauvegarde, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais ils ne peuvent ni courir ni charger. La pierre transformée en argile n'entrave pas les déplacements, en revanche, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder.

Ce sort ne fonctionne pas sur la pierre travaillée mais il 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 car la matière affectée se détachant d'elle-même de son support (considérez cela comme un éboulement sans coulée, voir Chapitre 13).

Un personnage peut infliger quelques dégâts à une structure en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui le tasse mais il n'a aucune chance de saper ainsi des structures solidement construites. Elles seront, au mieux, légèrement endommagées.

RAPETISSEMENT D'ANIMAL

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Rôd 3

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G

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 rapetisse instantanément un animal pris pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, ce qui le fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).

Un animal de taille P dont la taille passe à TP occupe un espace de 75 cm et possède une allonge naturelle de 0 m (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un animal de taille G dont la taille passe à M occupe un espace de 1,50m et possède une allonge naturelle de 1,50m. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rétrécit avec elle.

Les attaques naturelles infligent moins de dégâts (voir le Chapitre 6).

Les propriétés magiques restent intactes. Un objet rapetissé (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) retrouve sa taille normale si son propriétaire 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 qui réduisent la taille ne se cumulent pas.

Rapetissement contre et dissipe agrandissement.

On peut user de permanence sur un sort de rapetissement.

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

École : Abjuration ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : créature touchée ; **Durée** : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort offre une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de 10 points contre ce type d'énergie, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ils sont réduits de 10 points avant d'être décomptés de ses points de vie restants.

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 absorbe seulement les dégâts, le sujet risque toujours d'être victime d'effets secondaires indésirables.

Résistance aux énergies destructives prend le pas sur protection contre les énergies destructives (ces sorts ne se cumulent pas). 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.

RESTAURATION PARTIELLE

École : Invocation (guérison) ; **Niveau** : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Temps d'incantation : 3 rounds ; **Composantes** : V, G

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 ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie. 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.

SAGESSE DU HIBOU

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : contact ; **Cible** : créature touchée ; **Durée** : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée se montre plus sage. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à la Sagesse. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de sa Sagesse. Les prêtres (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) qui bénéficient de sagesse du hibou ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.

SPHÈRE DE FEU

École : Évocation [feu] ; **Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de diamètre ; **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 le lanceur de sorts et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 m par round et peut faire des bonds de 9 m pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pendant 1 round, le temps de lui infliger 3d6 points de dégâts de feu (que la cible peut éviter à l'aide d'un jet de Réflexes). La sphère enflammée peut franchir des obstacles hauts de 1,20 m au maximum. Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (ce qui lui coûte une action de mouvement par round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par n'importe quel moyen qui permet d'éteindre un feu de cette taille. Elle a une surface spongieuse et en cas de choc, elle n'inflige seulement des dégâts de feu. Elle est incapable de pousser une créature qui refuse de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée du sort.