

GRIMOIRE  
DE SORT DU

D  
RUIDE





# INDEX

## Sorts de druide du niveau 0 (oraisons)

- **Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, à un jet de sauvegarde ou à un test de compétence.
- **Création d'eau.** Crée huit litres d'eau pure/niveau.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un objet.
- **Étincelle (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Illumination.** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niveau de nourriture et d'eau.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Stabilisation.** Stabilise une créature agonisante.
- **Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

## Sorts de druide de 1er niveau

- **Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- **Appel d'un animal (APG).** Fait venir un animal au personnage.
- **Aspect du faucon (APG).** Accorde un bonus aux tests de Perception et aux attaques à distance.
- **Baie nourricière.** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Caresse de la mer (APG).** Vitesse de nage de 9 m.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.
- **Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- **Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- **Démarche aérienne (APG).** Ignore les malus de mouvement en terrain difficile.
- **Détection de la faune ou de la flore.** Détecte les espèces de plantes et d'animaux.
- **Détection des aberrations (APG).** Révèle la présence des aberrations.
- **Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels et primitifs.

- **Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds et froids.
- **Excavation expéditive (APG).** Déplace 0,15 m (3) de terre.
- **Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- **Gourdin magique.** Transforme bâton ou gourdin en arme +1 (dégâts équivalent à une arme du même type de deux tailles supérieures) pendant 1 minute/niveau.
- **Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.
- **Grandes illuminations (APG).** Comme *illumination* mais touche toutes les créatures dans un rayon de 3 m.
- **Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas un sujet/niveau.
- **Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).
- **Manteau d'ombre (APG).** Réduit les effets de l'exposition au soleil et à la chaleur.
- **Modification des vents (APG).** Augmente/diminue la force des vents naturels.
- **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Négation de l'arôme (APG).** Impossible de traquer le sujet à l'odeur.
- **Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- **Pierre magique.** Trois projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- **Poing de pierre (APG).** Les dégâts à mains nues du personnage sont létaux.
- **Poussée hydraulique (APG).** Vague d'eau qui bouscule un ennemi.
- **Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.
- **Se hérissier (APG).** Échange un bonus d'armure naturelle contre un bonus aux attaques avec des armes naturelles.
- **Sens surdéveloppés (APG).** Gagne +2 en Perception et la vision nocturne.
- **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

## Sorts de druide de 2e niveau

- **Accélération du poison (APG).** Accélère le délai d'action du poison ciblé.
- **Appel des pierres (APG).** 2d6 points de dégâts à toutes les créatures de la zone.
- **Aspect de l'ours (APG).** +2 à la CA et aux jets de manœuvre de combat.
- **Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- **Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Distorsion du bois.** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).
- **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Façonnage du bois.** Permet de modeler le bois.
- **Festin de cendres (APG).** La cible souffre d'une faim insatiable.
- **Feu de camp abrité (APG).** Crée un abri autour d'un feu de camp.
- **Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- **Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- **Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pendant 1 round/niveau.
- **Lame de feu.** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
- **Langue élémentaire (APG).** Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.
- **Messenger animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- **Mâchoires d'acier (APG).** La créature gagne l'aptitude étreinte avec une attaque naturelle.
- **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- **Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- **Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.
- **Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- **Œil de faucon (APG).** Crée un détecteur magique loin au-dessus du personnage.
- **Partage de la langue (APG).** Le sujet comprend une langue choisie.
- **Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs.
- **Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- **Piste olfactive (APG).** Laisse une piste que les alliés peuvent suivre.
- **Piège à feu (M).** L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

- **Planer (APG).** Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.
- **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- **Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.
- **Regard brûlant (APG).** Inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature.
- **Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Rythme naturel (APG).** +1 aux jets de dégâts à chaque coup (max +5).
- **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- **Sphère de feu.** Roule au sol, 3d6 points de dégâts.
- **Vague (APG).** Une vague augmente la vitesse de la créature.
- **Vérole (APG).** Le sujet est fiévreux et subit -4 Dex.

## Sorts de druide de 3e niveau

- **Appel de la foudre.** Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
- **Cacher le camp (APG).** Cache toute trace du camp du personnage.
- **Collet.** Crée un piège magique tout simple.
- **Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- **Contagion.** Infecte la cible.
- **Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coupe de poussière (APG).** Déshydrate une créature.
- **Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, ralentissement possible.
- **Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- **Création de carte au trésor (M) (APG).** Crée une carte au trésor à partir du cadavre d'une créature.
- **Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- **Démarche aérienne de groupe (APG).** Comme *démarche aérienne* mais sur plusieurs créatures.
- **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d3 points de Con/round pendant 6 rounds.
- **Exilé par la nature (APG).** Donne un malus de -10 aux tests de Survie.

- **Extinction des feux.** Éteint les feux.
- **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
- **Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.
- **Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.
- **Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Manteau de vent (APG).** Crée un écran de vents violents autour du personnage.
- **Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
- **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Orbe aqueux (APG).** Crée une sphère d'eau qui roule.
- **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
- **Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
- **Sables changeants (APG).** Crée un terrain difficile et efface les traces ; peut emporter des créatures ou des objets.
- **Sentier de nénuphars (APG).** Traverse l'eau en marchant sur des nénuphars.
- **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Torrent hydraulique (APG).** Crée un torrent d'eau qui renverse toutes les créatures qui se trouvent sur son passage.

## Sorts de druide de 4e niveau

- **Aspect du cerf (APG).** +2 à la CA contre les attaques d'opportunités et augmentation de vitesse.
- **Bosquet reposant (APG).** Crée des arbres et une petite source.
- **Boules de foudre (APG).** Petites sphères de foudre volantes qui infligent chacune 3d6 points de dégâts d'électricité.
- **Bulle de vie (APG).** Protège les créatures contre l'environnement.
- **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).
- **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- **Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

- **Coquille antiplantes.** Empêche les plantes animées d'approcher.
- **Corps épineux (APG).** Ceux qui attaquent le personnage subissent 1d6+1 point de dégâts/niveau.
- **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- **Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- **Flétrissement végétal.** Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.
- **Forme véritable (APG).** Dissipe les effets de métamorphose.
- **Geyser (APG).** Crée un geyser d'eau bouillante.
- **Griffes sanglantes (APG).** Provoque des dégâts de saignement sur les attaques naturelles.
- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- **Pierres acérées.** 1d8 points de dégâts, lenteur possible.
- **Pleine lune (APG).** Le sujet est enragé et confus.
- **Puissantes mâchoires (APG).** Les attaques naturelles infligent les mêmes dégâts que si elles étaient de deux tailles au-dessus.
- **Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Rivière de vent (APG).** Crée un vent qui inflige des dégâts non létaux et peut renverser ou repousser des créatures.
- **Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.
- **Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- **Vermine géante.** Transforme les mille-pattes, les scorpions et les araignées en vermine géante.

## Sorts de druide de 5e niveau

- **Appel de la tempête.** Comme appel de la foudre, mais 5d6 points de dégâts par éclair.
- **Aspect du loup (APG).** +4 For et Dex, +2 bonus aux attaques de croc-en-jambe.
- **Bâton serpent (APG).** Transforme un bâton ou un autre objet de bois en serpents qui combattent pour le personnage.
- **Bénédictio de la salamandre (APG).** La cible gagne guérison accélérée 2, résistance au feu 10 et +2 au DMD.

- **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
- **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
- **Convocation d'alliés naturels V.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
- **Éveil (M).** Rend un animal ou un arbre intelligent.
- **Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.
- **Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- **Mur de feu.** 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
- **Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.
- **Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Pénitence.** Permet au sujet d'expier ses fautes.
- **Repos éternel (M) (APG).** Impossible de ramener la créature morte à la vie.
- **Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.
- **Sanctification (M).** Rend un site sacré.
- **Serpent de feu (APG).** Crée un chemin de feu sinueux de 1,50 m de long/niveau qui inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Transmutation de la boue en pierre.** Affecte deux cubes de 3 m d'arête par niveau.
- **Transmutation de la pierre en boue.** Affecte deux cubes de 3 m d'arête par niveau.
- **Triple aspect (F) (APG).** Le personnage paraît plus jeune ou plus âgé.
- **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

## Sorts de druide de 6e niveau

- **Bâton à sort.** Permet de stocker un sort dans un bâton.
- **Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.
- **Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.
- **Convocation d'alliés naturels VI.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- **Dissipation suprême.** Comme dissipation de la magie, mais affecte des cibles multiples.
- **Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.

- **Endurance de l'ours de groupe.** Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Force de taureau de groupe.** Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- **Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées et collines.
- **Grâce féline de groupe.** Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.
- **Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
- **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Peau de nuée (APG).** Transforme le corps du lanceur de sorts en une nuée capable d'attaquer.
- **Pierres commères.** Permet de communiquer avec la pierre.
- **Sagesse du hibou de groupe.** Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.
- **Sirocco (APG).** Vent chaud qui inflige 4D6 points de dégâts, fatigue les créatures touchées et les renverse.
- **Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Voie végétale.** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

## Sorts de druide de 7e niveau

- **Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- **Bâton sylvanien.** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.
- **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- **Convocation d'alliés naturels VII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- **Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur son passage.
- **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- **Rempart (APG).** Crée une barrière de terre de 1,50 m d'épaisseur.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- **Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal à moins de 12 m.
- **Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
- **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

- **Vortex (APG).** Crée un tourbillon dans l'eau.

## Sorts de druide de 8e niveau

- **Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
- **Convocation d'alliés naturels VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- **Doigt de mort.** Inflige 10 pts de dégâts/niveau à une cible.
- **Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.
- **Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
- **Inversion de la gravité.** Objets et créatures tombent vers le haut.
- **Manteau marin (APG).** Enveloppe la créature d'une couche d'eau protectrice.
- **Métamorphose animale.** Un allié/niveau se transforme en un animal choisi.
- **Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Mur de lave (APG).** Un mur blesse les ennemis qui tentent de le franchir et envoie régulièrement de la lave sur les cibles voisines.
- **Nuées d'orage (APG).** 1d8 dégâts/niveau (max 20d8) aux cibles.
- **Tranquillité euphorique (APG).** Rend une unique créature pacifique et amicale.
- **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

## Sorts de druide de 9e niveau

- **Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- **Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
- **Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.
- **Heurt de pierres (APG).** Inflige 20d6 points de dégâts aux créatures cibles.
- **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires.
- **Prémonition.** Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.
- **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.

- **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- **Tsunami (APG).** Une vague gigantesque abîme et balaye tout ce qui se trouve sur son passage.
- **Vague mondiale (APG).** Une vague d'eau ou de terre emporte le personnage sur une grande distance et abîme tout ce qui n'appartient pas au monde naturel.
- **Vents de la vengeance (APG).** Permet de voler et d'attaquer avec le vent.

Sort  
De

Niveau



## Assistance divine

**École** Divination

**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)

**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.

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kg par litre. Un mètre cube d'eau contient environ mille litres et pèse une tonne.

## Détection de la magie

**École** Divination

**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

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.

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.

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

## Détection du poison

**École** Divination

**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 d'arête

**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.



## Étincelle

**École** évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V ou G

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

**Cible** un objet infime

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, pour annuler (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

Le personnage peut embraser un objet inflammable de taille infime. Ce sort fonctionne comme un silex et de l'amadou sauf que l'on peut l'utiliser quelles que soient les conditions météorologiques et qu'il met moins longtemps à enflammer l'objet.

## Illumination

**École** Évocation (lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V

**Portée** courte (7,50 m/5 cases + 1,50 m/1 case par 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 seule 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

**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)

**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 (4 cases) à la ronde tout en augmentant la luminosité d'un cran dans un rayon de six mètres (4 cases) 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*.

## Purification de nourriture et d'eau

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** 3 m

**Cible** 30 dm<sup>3</sup>/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

Ce sort 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. 30 dm<sup>3</sup> correspondent à 30 litres d'eau.

## Réparation

**École** Transmutation

**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

**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

**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** Invocation (guérison)

**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

**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.

SORT  
De

NIVEAU



## Apaisement des animaux

**École** Enchantement (coercition) (mental)

**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  $2d4 + \text{niveau de lanceur de sorts}$ .

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.

## Appel d'un animal

**École** enchantement (coercition) effet mental

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** voir description

**Cible** un animal dont le FP est égal ou inférieur au niveau de lanceur de sorts du personnage

**Durée** 1 heure/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort appelle l'animal sauvage du type choisi par le personnage le plus proche (à condition que son FP soit égal ou inférieur au niveau de lanceur de sorts du personnage). L'animal se dirige vers le personnage par ses propres moyens, le temps qu'il met pour arriver dépend donc de la distance à laquelle il se trouve lors de l'incantation du sort. S'il n'y a pas d'animal du type voulu capable d'atteindre le personnage avant la fin de la durée du sort, il en est informé mais le sort est tout de même perdu. Ce sort est plus efficace si le personnage à une certaine connaissance de la faune locale et le MJ peut autoriser un test de Connaissances (nature) DD 15 pour découvrir quels types d'animaux se trouvent dans la région.

Quand l'animal arrive, il s'approche à 1,50 m du personnage et reste à côté de lui pendant toute la durée du sort. Au départ, il est indifférent et son attitude varie en fonction des circonstances et des interactions. À part cette attitude de départ, ce sort ne permet pas d'influer sur la bête ni de communiquer avec elle, bien que le personnage puisse utiliser d'autres sorts ou pouvoirs pour ce faire.

Une fois le sort arrivé à expiration, l'animal se comporte comme à son habitude. La plupart des animaux s'éloignent mais un prédateur hostile peut attaquer, surtout s'il est affamé ou si on le provoque.

Les animaux domestiques ou dressés par quelqu'un d'autre, y compris les familiers ou les compagnons animaux, ne sont pas affectés par *appel d'un animal*.

## Aspect du faucon

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Le personnage prend l'aspect d'un faucon. Ses yeux s'élargissent et ressemblent à ceux d'un prédateur et des plumes lui poussent des deux côtés de la tête. Il gagne un bonus de compétence de +3 aux tests de Perception, un bonus de compétence de +1 aux attaques à distance et le multiplicateur de coup critique de son arc ou de son arbalète passe à 19-20/x3. Cet effet ne se cumule pas avec tout autre effet qui augmente la plage de critiques d'une arme comme le don Science du coup critique ou une arme *acérée*.

## Baie nourricière

**École** Transmutation

**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)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** 6 m

**Effet** brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

**Durée** 1 minute/niveau (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.



## Caresse de la mer

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (écaille de poisson)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage fait pousser des filaments entre les doigts et les orteils de sa cible. Ils s'épaississent jusqu'à former des palmes qui lui accordent une vitesse de nage de 9 mètres et un bonus de Natation associé de +8 ainsi que la possibilité de faire 10 même si elle est distraite ou en danger. La cible peut également utiliser l'option de course tant qu'elle nage en ligne droite. Ce sort fusionne les bottes et les gants que porte éventuellement la cible avec les palmes (mais les objets magiques à effet continu fonctionnent tout de même). Ce sort ne permet pas de respirer sous l'eau.

## Charge de fourmi

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (petite poulie)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 2 heures/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Triple la capacité de charge de la créature (voir table 7-4 : Capacité de charge, page 171 du *Manuel des joueurs*). Ceci n'affecte pas la Force de la créature, uniquement la quantité de matériel qu'elle peut transporter quand elle bénéficie des effets de ce sort. Le sort n'affecte pas non plus l'encombrement dû à l'armure. Si la créature porte une armure, elle subit toujours les malus appropriés, quel que soit le poids que le sort lui permet de transporter.

## Charme-animal

**École** Enchantement (charme) (mental)

**Cible** 1 animal

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

## Communication avec les animaux

**École** Divination

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur 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 sournois 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)

**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

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

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 listes de créatures. 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.

## Démarche aérienne

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

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

**Cible** une créature

**Durée** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif) **Résistance à la magie** oui

Pendant toute la durée du sort, le sujet ignore les effets négatifs dus au terrain difficile et peut même faire un pas de 1,50 mètre sur ce type de terrain.

## Détection de la faune ou de la flore

**École** Divination

**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 aberrations

**École** Divination

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone** émanation en forme de cône

**Durée** concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort fonctionne comme *détection des animaux* ou *des plantes*, hormis qu'il détecte les créatures de type aberration.

## Détection des collets et des fosses

**École** Divination

**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 lanceur de sort, 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

**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 (8 cases) 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

**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.

## Excavation expéditive

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (petite pelle)

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

**Zone** de la terre dans un cube de 1,50 m de côté

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** voir texte

**Résistance à la magie** non

Le personnage peut faire une excavation et déplacer de la terre, de la poussière et du sable dans une zone équivalant à un cube de 1,50 mètre de côté. Si le personnage est enterré, il peut dégager un cube de terre autour de lui, mais il ne peut pas utiliser ce sort pour creuser un tunnel. En plus de ces applications ordinaires, ce sort permet d'ouvrir une fosse de 1,50 mètre sous les pieds d'une créature. Une créature de taille M ou plus petite tombe au fond à moins de réussir un jet de Réflexes. Dans ce cas, elle peut choisir d'atterrir sur ses pieds au fond de la fosse ou de bondir dans une case adjacente. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Une créature peut sortir de la fosse à l'aide d'un test d'Escalade DD 5. Les créatures plus grandes peuvent ignorer toute fosse inférieure à leur taille.

La terre déblayée par le sort est distribuée de manière normale et inoffensive dans toute la zone d'effet du sort mais, quand le personnage creuse une fosse, il peut décider de faire jaillir une gerbe de gravats et de débris. Ce nuage de poussière offre un camouflage aux autres créatures qui se trouvent dans la zone affectée et dans les cases adjacentes pendant 1 round. *Excavation expéditive* n'a pas d'effet sur la roche solide ou sur les créatures de terre.

## 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 (24 cases). 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

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cible** 1 gourdin ou bâton non-magique en chêne touché

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du 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

**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 (2 cases) 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.

## Grandes illuminations

**École** Évocation (lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V

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

**Cible** rayonnement de lumière de 3 m de rayon

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Ce sort fonctionne comme *illumination* mais il affecte toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres à partir du point d'impact.

## Invisibilité pour les animaux

**École** Abjuration

**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)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau) / (80 cases + 8 cases/niveau)

**Zone d'effet** créatures et objets pris dans un rayonnement de 1 case de rayon

**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.



## Manteau d'ombre

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une feuille d'arbre qui ombrage bien)

**Portée** contact

**Cible** une créature par niveau

**Durée** 1 heure/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort offre au sujet un certain degré de protection contre les effets néfastes du soleil. Le sujet enveloppé du manteau d'ombre considère la chaleur due à l'exposition au soleil comme étant un degré en dessous de ce qu'elle devrait être : une chaleur torride sera considérée comme une chaleur accablante alors que cette dernière sera considérée comme une température normale (voir page 445 du *Manuel des joueurs*). Le *manteau d'ombre* réduit également tout malus dû au soleil de 1. En revanche, le sort n'élimine pas les effets directs du soleil sur les créatures vulnérables. Le sort n'a aucun effet sur les sources de chaleur autres que le soleil.

## Modification des vents

**École** Transmutation (air)

**Temps d'incantation** 1 minute

**Composantes** V, S

**Portée** contact

**Zone** émanation immobile dans un rayon de 3 m

**Durée** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Le personnage augmente ou réduit subtilement les effets des vents naturels de la zone d'effet du sort, qui se trouve être une émanation immobile centrée sur le point ciblé au moment du lancer du sort. Dans cette zone, l'effet des vents naturels (mais pas des vents magiques) est réduit ou augmenté d'un niveau d'intensité (*Manuel des joueurs* 439). Le niveau de force de vent maximum que le personnage peut modifier dépend de son niveau de lanceur de sorts, comme indiqué dans la table suivante. *Modification des vents* n'a aucun effet sur un vent magique.

### Niveau de lanceur de sorts Force du vent

1-3 Léger

4-9 modéré

10-15 fort

16 ou plus violent

## Morsure magique

**École** Transmutation

**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*.

## Négation de l'arôme

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (une pincée d'alun)

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

**Cible** une créature ou un objet touché/niveau

**Durée** 1 heure/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

D'un geste, ce sort permet au personnage de réduire à néant toutes les odeurs, même les plus ignobles ou les plus reconnaissables. Quand le personnage le lance, les créatures ou les objets choisis perdent toute odeur, naturelle ou autre. Il est impossible de traquer ou de localiser une créature sous l'effet de *négation d'arôme* à l'aide du pouvoir odorat. De plus, ce sort empêche la cible d'utiliser le pouvoir puantier ou d'autres aptitudes similaires basées sur les odeurs (comme celles que possèdent les troglodytes).

*Négation d'arôme* n'empêche pas la cible de se faire imprégner par une odeur extérieure. Si elle se plonge dans une substance au parfum puissant, les effets du sort sont annulés jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de cette substance ou la neutralise.

## Passage sans traces

**École** Transmutation

**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 sujet(s) de ce sort ne laisse(nt) plus aucune empreinte ni aucune odeur sur son/leur sillage lorsqu'il(s) se déplace(nt). Il faut obligatoirement recourir à une méthode magique pour suivre leur piste

## Pierre magique

**École** Transmutation

**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 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).

## Poing de pierre

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (un morceau de granite)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau (D)

Ce sort transforme les mains du personnage en pierres vivantes. Tant que le sort fait effet, ses attaques à mains nues ne provoquent pas d'attaques d'opportunité et infligent 1d6 points de dégâts contondants létaux (1d4 si le personnage est de taille P). De plus, ses attaques à mains nues ignorent toute solidité inférieure à 8 sur un objet.

*Transmutation de la pierre en chair* annule immédiatement *poing de pierre*. Si le personnage est affecté par une *Transmutation de la pierre en boue*, *poing de pierre* se dissipe instantanément et le personnage subit 4d6 points de dégâts.

## Poussée hydraulique

**École** Transmutation

**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)

Le personnage invoque un jet d'eau qui renverse et détrempe une créature ou une case. Le personnage peut utiliser ce sort pour bousculer une créature ou un objet. Le BMO de cette bousculade est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage plus son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme, selon celui qui est le plus élevé. Cette bousculade ne provoque pas d'attaques d'opportunité. La *poussée hydraulique* éteint tout feu ordinaire sur une créature, un objet ou une unique case de 1,50 mètre de côté. Il n'affecte pas les flammes magiques.

## Saut

**École** Transmutation

**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.

## Se hérissier

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** contact

**Cible** une créature

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui

Le personnage accorde à une créature le pouvoir de rediriger une portion de la résistance innée tirée de ses défenses pour la transférer dans la quantité de dégâts qu'elle inflige avec ses attaques naturelles. À chaque round, par une action rapide effectuée au début de son tour, la créature peut décider de réduire tout ou partie de son bonus d'armure naturelle à la CA pour gagner un bonus d'altération égal à cette valeur. Ce bonus s'applique aux jets de dégâts des attaques naturelles. La réduction de l'armure naturelle et donc l'amélioration des jets de dégâts ne peut pas dépasser 1 point par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum malus/bonus de -5/+5 au niveau 15. Une créature ne peut pas réduire son bonus d'armure naturelle à moins de 0 avec ce sort. Toutes les attaques dirigées contre la créature tiennent compte de sa CA modifiée jusqu'au début de son tour suivant, à quel moment elle peut décider de modifier sa CA à nouveau ou de la garder à son niveau actuel. Les créatures prennent cette décision sans avoir besoin de réfléchir ou même d'avoir une pensée consciente, même celles qui n'ont pas de valeur d'Intelligence peuvent bénéficier de ce sort, même si elles optent toujours pour la plus grosse réduction possible et le plus gros bonus, quel que soit l'avantage tactique que cela leur fait perdre.

## Sens surdéveloppés

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, M/FD (une plume d'aigle)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 minute/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le sujet gagne un bonus de compétence de +2 aux tests de Perception et bénéficie de la vision nocturne. Les sujets qui la possèdent déjà voient leur distance de visibilité doubler grâce au sort.

## Soins légers

**École** Invocation (guérison)

**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.

SORT  
De

NIVEAU

↓ ↓



## Accélération du poison

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une épine)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Le personnage accélère le délai d'effet du poison de la cible. Si le poison met habituellement un certain temps avant de faire effet, il s'applique immédiatement. S'il n'en a pas, sa fréquence est doublée, il faut donc faire deux jets de sauvegarde et il inflige le double de dégâts par round ou minute, bien que sa durée soit réduite de moitié. *Accélération du poison* ne change pas les conditions de soin du poison. Si la cible est affectée par plusieurs poisons, le personnage peut déterminer celui qui l'affecte s'il l'a lui-même administré sinon, le poison affecté est choisi au hasard.

## Appel des pierres

**École** Invocation (création) (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Zone** cylindre (12 m de rayon, 6 m de haut)

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Une pluie de poussière, de gravats et de cailloux s'abat sur la zone et inflige 2d6 points de dégâts contondants à toute créature qui s'y trouve. Ces dégâts ne s'appliquent qu'une fois, au moment de l'incantation du sort. Pendant le reste de sa durée, les débris recouvrent la zone et la transforment en terrain difficile. À la fin de sa durée, les cailloux disparaissent et ne laissent aucun effet persistant (en dehors des dégâts qu'ils ont causés).

## Aspect de l'ours

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Le personnage prend l'aspect d'un ours. Il gagne un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle et aux tests de BMO. Il peut également faire des manœuvres de bousculade, de lutte et de renversement sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## Bourrasque

**École** Évocation (air)

**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)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

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).

## Distorsion du bois

**École** Transmutation

**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 C 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

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)

**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 accrue. 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

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cible** morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

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.

## Festin de cendres

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une pincée de cendres)

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

**Cible** une créature

**Durée** 2 jours/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Le personnage maudit sa cible en l'affligeant d'une faim que nulle nourriture ne peut apaiser. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle souffre d'inanition (voir page 449 du *Manuel des joueurs* pour la soif). Les effets de ce sort ne peuvent pas infliger plus de points de dégâts non létaux que la cible ne possède de points de vie. Aucune quantité de nourriture ne peut contrer cet effet et toute tentative pour absorber de la nourriture rend la cible nauséuse à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur DD 12. La cible subit tout de même les conséquences normales de tout ce qu'elle mange (qu'il s'agisse de poison, de potion ou autre). On peut dissiper *festin de cendres avec annulation d'enchantement, souhait limité, miracle, dissipation de la malédiction* ou *souhait* mais il faut soigner les effets de la faim comme d'ordinaire.

## Feu de camp abrité

**École** Évocation (feu, lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (cendres d'épines brûlées)

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

**Effet** sphère de 6 m de rayon centrée sur un feu

**Durée** 2 heures/niveau ; voir plus bas (D)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Le personnage peut créer une barrière autour d'un feu au moins aussi grand qu'un feu de camp pour protéger tous ceux qui se trouvent autour tant que le feu brûle. La barrière apparaît comme une sphère de lumière et de feu crépitant clairement visible, qui offre autant de lumière qu'une torche. La barrière bloque la vue, ce qui accorde un camouflage total aux créatures qui se trouvent de part et d'autre. Tout objet ou créature qui franchit la barrière en venant de l'extérieur reçoit 1d6 points de dégâts de feu. De plus, la lumière la silhouette d'un halo lumineux équivalent à celui d'une torche pendant 1d6 minutes. Les créatures ainsi silhouettées sont clairement visibles, quelles que soient les conditions d'illumination et ne peuvent bénéficier du moindre camouflage, ni magique ni autre. Cette luminosité ne suffit pas pour affecter les morts-vivants ou les créatures sensibles à la lumière. Les créatures qui se trouvent à l'intérieur de la barrière peuvent sortir sans dommages mais, si elles essayent de rentrer à nouveau, elles subissent les mêmes dégâts que n'importe qui. Si le feu qui se trouve au centre de la barrière s'éteint ou si on le déplace, le sort se dissipe.

## Force de taureau

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)

**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

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**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

**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)

**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)

**Composantes** V, G

**Cible** 1 animal

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.

## Lame de feu

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** 0 m/0 case

**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.

## Langue élémentaire

**École** Divination (air, terre, feu ou eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (limaille de fer)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Ce sort permet au lanceur de sorts de converser avec des créatures associées à l'élément choisi, y compris les créatures élémentaires, sans se limiter à elles. Ce sort bénéficie du sous-type élémentaire basé sur la version du sort lancé. La *langue élémentaire* ne garantit pas une réaction amicale, elle permet seulement de communiquer. Le personnage peut parler avec toutes les créatures du type choisi tant qu'elles ont une Intelligence de 1 ou plus, même si elles ne se comprennent pas entre elles.

Quand le personnage lance ce sort comme un sort de l'air, il peut parler en aérien et avec toute créature qui possède le sous-type air ou une vitesse de vol.

Quand le personnage lance ce sort comme un sort de terre, il peut parler en terrestre et avec toute créature qui possède le sous-type terre ou une vitesse de creusement.

Quand le personnage lance ce sort comme un sort de feu, il peut parler en igné et avec toute créature qui possède le sous-type feu.

Quand le personnage lance ce sort comme un sort de l'eau, il peut parler en aquatique et avec toute créature qui possède le sous-type eau ou une vitesse de nage.

## Messenger animal

**École** Enchantement (coercition) (mental)

**Temps d'incantation** 1 minute

**Composantes** V, G, M (un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler)

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/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).

## Mâchoires d'acier

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (sève d'arbre à gomme)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage permet à une créature de se servir de l'une de ses attaques naturelles pour s'attacher fermement à son adversaire. Il choisit l'une des attaques naturelles de la créature (généralement une attaque de griffe ou de morsure) et offre à la créature le pouvoir d'étreinte accompagné d'un bonus de +4 aux tests de manœuvres de combat pour démarrer une situation de lutte ou la maintenir. Une créature qui dispose de plusieurs attaques naturelles peut frapper un adversaire agrippé avec ses attaques supplémentaires mais ne peut pas frapper une autre créature.



## Métal brûlant

**École** Transmutation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/2 niveaux)

**Cible** l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m (6 cases) 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)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/2 niveaux)

**Cible** l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m (6 cases) 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)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G  
**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 cases/niveau)  
**Effet** brouillard s'étendant sur 9 m (6 cases) de rayon et 6 m (4 cases) 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 (1 case). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 case) 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)  
**Temps d'incantation** 1 round  
**Composantes** V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)  
**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/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.

## Œil de faucon

**École** Divination  
**Temps d'incantation** 1 minute  
**Composantes** V, S, FD  
**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Effet** capteur magique  
**Durée** 1 minute/niveau (D)  
**Jet de sauvegarde** aucun  
**Résistance à la magie** non

*Œil de faucon* crée un capteur magique juste au-dessus de la tête du personnage. Il apparaît à n'importe quelle hauteur, avec un maximum de mètres égal à la portée du sort. Le personnage voit tout ce qui se passe depuis cet emplacement comme s'il s'y trouvait et peut faire une rotation sur 360°. Ses perceptions se font à l'aide de ses sens visuels habituels. Un lanceur de sorts qui utilise l'*œil de faucon* voit donc facilement ce qui se passe dans le lointain. Le sort ne peut pas traverser une surface solide mais il n'est pas affecté par le feuillage et autre.

## Partage de la langue

**École** Divination  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, S, M (une page de dictionnaire)  
**Portée** contact  
**Cible** créature touchée  
**Durée** 24 heures  
**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (inoffensif)  
**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage partage son aisance dans une langue avec une autre créature. Pendant 24 heures, la cible peut lire, comprendre et communiquer au mieux de ses capacités dans une langue connue du personnage. Il peut offrir la maîtrise d'une langue supplémentaire par tranche de 5 niveaux de lanceur de sorts, avec un maximum de 5 langues au niveau 20. La cible doit être physiquement capable d'articuler des sons, de faire des gestes ou de se livrer à toute méthode nécessaire aux pratiquants de la langue pour converser. Si la cible ne dispose pas des capacités nécessaires pour saisir un véritable langage, elle le comprend tout de même suffisamment pour répondre ou exécuter des ordres complexes ou des suggestions faites dans cette langue (qu'ils soient écrits ou oraux). Cependant, comme ce sort n'améliore pas les capacités intellectuelles de la cible et augmente juste son vocabulaire de façon temporaire, toute personne qui donne des instructions à une créature dépourvue d'intelligence doit veiller à éviter toute ambiguïté ou travail de devinette.

De même ce sort n'affecte pas la nature basique de la cible, ni ses dispositions envers le lanceur de sorts ou toute autre personne, il est donc possible qu'il faille négocier avec elle, la menacer ou la corrompre pour qu'elle applique les instructions données.

## Pattes d'araignée

**École** Transmutation

**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

**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.

## Piste olfactive

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une reine des fourmis)

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

**Cible** une créature/niveau, qui doivent se trouver à moins de 9 m les unes des autres

**Durée** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage ou une créature consentante qu'il touche laisse une piste olfactive que seules les créatures désignées au moment de l'incantation peuvent suivre. Elles y parviennent avec une grande facilité : elles bénéficient d'un bonus de compétence de +20 aux tests de Survie destinés à suivre la créature qui a laissé cette piste. Les créatures sujettes qui disposent du pouvoir spécial *odorat* gagnent un bonus de compétence de +10 aux tests de Sagesse ou de Survie pour suivre la piste.

De plus, le personnage peut laisser des messages olfactifs. Pour laisser un mot ou une émotion, il doit rester sur place pendant une action de mouvement. Les sujets qui tentent de déchiffrer ce message doivent faire un nouveau test de Survie DD 20 avec un malus de -1 par mot ou émotion compris dans le message. Les créatures ne peuvent pas bénéficier des avantages de ce sort si elles n'ont aucun *odorat* ou ne peuvent pas s'en servir. Les créatures peuvent se servir de ce sort pour retourner sur leurs pas dans un donjon, un labyrinthe ou des zones similaires, même si celle qui laisse la piste est passée à plusieurs reprises au même endroit.

## Piège à feu

**École** Abjuration (feu)

**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). *Débloccage* 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.

## Planer

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (une feuille)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** jusqu'à l'atterrissage ou 1 minute/niveau (D)

Le personnage ne subit pas de dégâts de chute (comme avec *feuille morte*). De plus, il peut parcourir jusqu'à 1,50 mètre dans n'importe quelle direction horizontale pour chaque tranche de 30 centimètres de chute, (effectuée à une vitesse de 18 mètres par round). Le personnage ne peut pas utiliser ce sort pour regagner de la hauteur, uniquement pour dériver dans une direction ou une autre alors qu'il tombe. Si le personnage est soumis à un vent violent ou à un autre effet qui le fait remonter, il peut en profiter pour augmenter la distance sur laquelle il plane. Le sort se termine dès que le personnage touche le sol, quelle que soit la durée d'effet qui lui restait. Si le sort expire alors que le personnage est encore en l'air, il tombe normalement sur la distance restante.

## Ralentissement du poison

**École** Invocation (guérison)

**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 et de la pierre

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

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

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

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient 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 la page "Éboulements").

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

**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 est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant. Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille (voir la table "Dégâts des armes de taille TP ou G" dans le chapitre "Taille de l'arme").

## Regard brûlant

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/DF (œil de salamandre ordinaire)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (voir texte)

**Résistance à la magie** oui

Les yeux du personnage brûlent comme des charbons ardents, ce qui lui permet d'enflammer des objets ou des créatures d'un seul regard.

Tant que l'effet du sort persiste, le personnage peut tourner son *regard brûlant*, par une action simple, contre une créature ou un objet distant de moins de 9 mètres. Les créatures visées doivent réussir un jet de Vigueur ou recevoir 1d6 points de dégâts de feu. Les objets laissés à eux-mêmes n'ont pas droit au jet de sauvegarde. Toute créature touchée par le sort doit faire un jet de Réflexes ou prendre feu. À chaque round, une créature en flammes peut tenter un jet de Réflexes pour étouffer le feu. En cas d'échec, elle subit à nouveau 1d6 points de dégâts. Les objets inflammables que porte la créature doivent également réussir un jet de sauvegarde ou subir les mêmes dégâts qu'elle. Si la créature ou l'objet est déjà enflammé, le *regard brûlant* n'a pas d'effet supplémentaire.

Notez que ce sort n'accorde pas de véritable attaque de regard, les ennemis et les alliés ne risquent pas de prendre feu juste en croisant le regard du personnage.

## Restauration partielle

**École** Invocation (guérison)

**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.

## Rythme naturel

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une poignée de graviers laissés tomber un par un)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage améliore l'aptitude d'une créature à blesser son adversaire en fonction du nombre de coups qu'elle lui a déjà portés avec une attaque naturelle. À chaque fois que la créature parvient à toucher son adversaire avec une attaque naturelle, le sujet gagne un bonus cumulable de +1 aux jets de dégâts contre cet adversaire s'il utilise son attaque naturelle (avec un maximum de +5). S'il rate son attaque, le bonus aux dégâts repart à +0.

## Résistance aux énergies destructives

**École** Abjuration

**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.

## Sagesse du hibou

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (une plume ou une fiente de hibou)

**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)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (suif, soufre et poudre de fer)

**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.

## Vague

**École** Invocation (création) (eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (quelques gouttes d'huile et d'eau)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 10 minutes/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Réflexes pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** non

Le personnage crée une vague de petite taille qui l'emporte sur l'eau ou sur terre. Quand elle se déplace sur terre, elle augmente la vitesse du personnage de 3 mètres. Si elle dévale une colline, sa vitesse augmente de 6 mètres mais la *vague* n'apporte aucun bonus de mouvement si elle doit remonter une pente. Quand le personnage nage, la *vague* augmente sa vitesse de natation de 6 mètres. Si le personnage n'a pas de vitesse de nage, le sort lui en accorde une de 6 mètres.

## Vérole

**École** Nécromancie

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (feuilles d'une plante toxique)

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

**Cible** une créature

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Le personnage inflige une douloureuse urticaire à la créature visée. Cette dernière est fiévreuse et subit un malus de -4 à la Dextérité (ce malus ne peut pas faire tomber la Dextérité en dessous de 0). La cible peut utiliser une action de mouvement pour se gratter furieusement et se débarrasser de la condition fiévreux (mais pas du malus de Dextérité) jusqu'au début de son prochain tour.

SORT  
De

NIVEAU

↓ ↓ ↓



## Appel de la foudre

**École** Évocation (électricité)

**Temps d'incantation** 1 round

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

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

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie** oui

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

Le druide n'est pas obligé d'évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (en plus du premier). Le nombre d'éclairs pouvant être évoqués est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

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

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

## Cacher le camp

**École** Illusion (hallucination)

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, S, M (une branche de gui et une fiole de vif-argent)

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

**Zone** un cube de 6 m de côté

**Durée** 2 heures/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Volonté pour dévoiler (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** non

Le personnage fait apparaître la zone qui entoure son camp comme un épais bosquet de végétation vierge et inhospitalière ou comme toute caractéristique intimidante qui convient au type de terrain avoisinant. Les créatures qui se trouvent en dehors de cette zone ne perçoivent pas les activités qui se déroulent à l'intérieur : elles sont incapables de sentir l'odeur du feu de camp ou de la cuisine, elles n'entendent pas les conversations ni les bruits ni les incantations et elles ne sentent même pas la chaleur ou le moindre souffle de vent venant de cette zone. Les créatures qui se trouvent dans le camp perçoivent normalement l'extérieur. Dès qu'une créature s'avance dans la zone affectée par le sort, elle voit normalement tout ce qui se passe dans le camp et en dehors.

## Collet

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 3 rounds

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

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

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

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort permet de fabriquer un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être confectionné à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation terminée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un personnage disposant de détection des pièges peut y arriver, sur un test de Perception de DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour du pied ou de la patte de la première créature passant dedans.

On peut attacher le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend violemment lorsque le piège se déclenche, soulevant la proie capturée qui subit alors 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se referme juste sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

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

## Communication avec les plantes

**École** Divination

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Ce sort permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut les interroger et comprendre leurs réponses. Les plantes ne possédant qu'une connaissance très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct. Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient normalement. Les plantes prudentes et surnoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus gourdes ont tendance à dire n'importe quoi. Le personnage peut même obtenir de la créature végétale qu'elle lui rende service si cette dernière se montre amicale envers lui.

## Contagion

**École** Nécromancie (Mal)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** contact

**Cible** créature vivante touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule

**Résistance à la magie** oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la liste suivante : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, lèpre, mal rouge, mort vaseuse, peste bubonique, tremblote.

Cette maladie le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Utilisez la fréquence et le DD des maladies indiquées pour déterminer leurs effets. Pour plus d'informations sur ces maladies, consultez la section "Les maladies".

## Convocation d'alliés naturels III

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

## Coupe de poussière

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une pincée de poussière)

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

**Cible** une créature

**Durée** 1 jour/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler

**Résistance à la magie** oui

Le personnage maudit sa cible en l'affligeant d'une soif que nulle boisson ne peut apaiser. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle se déshydrate (voir page 449 du *Manuel des joueurs* pour la soif). Les effets de ce sort ne peuvent pas infliger plus de points de dégâts non létaux que la cible ne possède de points de vie. Aucune quantité de boisson ne peut contrer cet effet, bien que la cible subisse les conséquences normales de l'absorption de liquide (qu'il s'agisse de poison, de potion ou autre). On peut dissiper *coupe de poussière* avec *annulation d'enchantement*, *souhait limité*, *miracle*, *dissipation de la malédiction* ou *souhait* mais il faut soigner les effets de la déshydratation comme d'ordinaire.

## Croissance d'épines

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** un carré de 6 m de côté/niveau

**Durée** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** Réflexes, partiel

**Résistance à la magie** oui

Toute la flore recouvrant le sol dans la zone d'effet se solidifie et se hérissé d'épines invisibles.

Si le personnage lance le sort sur une zone de terre nue, les racines se trouvant en profondeur se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut être lancée pratiquement partout en extérieur, excepté sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche nue.

Toutes les créatures qui traversent la zone affectée par le sort se voient infligés 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 m.

Tous les personnages blessés par ce sort doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter d'être touchés au niveau des pieds ou des jambes, ce qui diminue sa vitesse de déplacement terrestre de moitié.

Cette pénalité dure vingt-quatre heures, sauf si l'éclopé profite d'un sort de soins (qui lui offre aussi la possibilité de récupérer ses points de vie ordinaires). Un membre du groupe peut aussi le soigner, mais il faut bander les plaies (ce qui prend dix minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Les pièges magiques comme *croissance d'épines* sont particulièrement difficiles à détecter.

Seul un roublard peut réussir à les déceler, en utilisant sa compétence de Perception (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissance d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

*Croissance d'épines* est un piège magique qui ne peut être désamorcé par la compétence Sabotage.

## Croissance végétale

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** voir description

**Cible ou zone d'effet** voir description

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

*Croissance végétale* a des effets qui peuvent varier selon la version choisie. **Jungle.** Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) qui se trouve dans la zone d'effet (qui doit être déterminée dans une limite de portée de 120 m + 12 m par niveau de lanceur de sorts) se développe de manière exacerbée, ce qui envahit alors la zone.

Le réseau végétal ainsi tissé est si dense que les créatures voulant avancer doivent se frayer un chemin à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement se réduit à 1,50 m, ou à 3 m pour les créatures de taille G ou plus. La zone d'effet doit comporter des arbres et des buissons pour que cette version du sort soit efficace.

Si le personnage lance ce sort sur une zone déjà affectée par un sort ou effet qui améliore les plantes, comme *enchevêtrement* ou *mur d'épines*, le DD de ces sorts augmente de 4. Ce bonus dure une journée à partir du moment où le personnage lance *croissance végétale*.

Le personnage peut choisir la dimension de la zone d'effet : elle peut prendre la forme d'un cercle de trente mètres de rayon, d'un demi-cercle de quarante-cinq mètres de rayon ou d'un quart de cercle de soixante mètres de rayon.

Le lanceur de sorts a également la possibilité de déterminer des points non-affectés par le sort au cœur de la zone d'effet.

**Engrais.** La deuxième version du sort enrichit la sève de la flore se trouvant dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

*Croissance végétale* peut être utilisée pour contrer *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n'a pas d'impact sur les créatures végétales.

## Création de carte au trésor

**École** Divination

**Temps d'incantation** 1 heure

**Composantes** V, S, M (du métal en poudre et des encres rares pour une valeur de 100 po)

**Portée** contact

**Cible** une créature morte

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage prélève un morceau sur une créature morte et s'en sert pour créer une carte qui révèle les emplacements de tous les objets de valeur connus de cette créature de son vivant. Le personnage doit découper le morceau de créature lui-même et cette dernière ne doit pas être morte depuis plus de 24 heures avant l'incantation du sort. Le personnage ne peut pas lancer ce sort sur une créature qui ne possède pas de corps physique et la partie prélevée doit présenter une surface plane correcte comme un bout de peau, de carapace ou de fourrure. La carte est aussi précise que le permettent les connaissances de la créature au moment de sa mort. Elle révèle l'emplacement d'une source de trésors par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts du personnage. Les inexactitudes et les informations erronées détenues par la créature apparaissent sur la carte. De même, la carte ne tient pas compte des changements qui se sont produits depuis la mort de la créature. Le personnage doit décider de l'échelle de la carte au moment où il la crée : petite (par exemple un ou deux étages d'un donjon), moyenne (une vallée ou une communauté) ou grande (un pays ou plus). La carte indique l'emplacement de ce que la créature pensait qu'il y avait de plus précieux dans la zone. Selon la créature, la carte peut donc indiquer une source de nourriture goûteuse, des partenaires potentiels ou même le propre coffre au trésor du personnage.

## Domination d'animal

**École** Enchantement (coercition) (mental)  
**Temps d'incantation** 1 round  
**Composantes** V, G  
**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible** 1 animal  
**Durée** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** Volonté, annule  
**Résistance à la magie** oui

Ce sort permet d'envoûter un animal et de le forcer à obéir à des ordres simples comme « Cours », « Attaque » ou « Va chercher ». Les instructions suicidaires (y compris forcer l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que l'animal) sont ignorées.

*Domination d'animal* établit un lien mental entre le lanceur de sorts et l'animal dominé. Ce dernier peut être contrôlé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort, même si le personnage ne peut pas le voir. Le lanceur de sorts ne reçoit pas les informations que l'animal perçoit grâce à ses cinq sens mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme l'animal dominé est guidé par un lanceur de sorts intelligent, il peut entreprendre des actions qui lui seraient impossibles en temps normal. Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal ; par contre, cela devient nécessaire s'il le guide pour accomplir une tâche dont il ne serait normalement pas capable. Une action de mouvement est nécessaire pour modifier les instructions données ou donner un nouvel ordre (cela revient à rediriger le sort).

## Démarche aérienne de groupe

**École** Transmutation  
**Cible** une créature/niveau, qui doivent se trouver à moins de 9 m les unes des autres  
**Durée** 10 minutes/niveau

Ce sort fonctionne comme *démarche aérienne* mais il affecte plusieurs créatures.

## Empoisonnement

**École** Nécromancie  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** contact  
**Cible** créature vivante touchée  
**Durée** instantanée (voir description)  
**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (voir description)  
**Résistance à la magie** oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Le poison inflige 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Constitution par round pendant 6 rounds. Une créature empoisonnée à droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts et se débarrasser du poison.

## Exilé par la nature

**École** Transmutation  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, S, FD  
**Portée** contact  
**Cible** créature touchée  
**Durée** permanente  
**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler  
**Résistance à la magie** oui

Ce sort maudit la créature touchée et la rend inamicale aux yeux du monde naturel. Tous les animaux ont une attitude initiale hostile envers la cible. Les familiers et les créatures magiques ne sont pas affectés par ce sort mais les compagnons animaux si. Si la cible possède un compagnon animal, il ne devient pas hostile mais, pendant toute la durée de la malédiction, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux jets de sauvegarde. La cible subit également un malus de -10 aux tests de Survie car le climat et l'environnement semblent également conspirer contre elle.

Un personnage peut se débarrasser d'*exilé par la nature* avec *annulation d'enchantement*, *souhait limité*, *miracle*, *dissipation de la malédiction* ou *souhait*.

## Extinction des feux

**École** Transmutation  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** moyenne (20 cases + 2 cases/niveau) (30 m + 3 m/niveau)  
**Zone d'effet ou cible** 1 cube de 4 cases d'arête/niveau (6 m d'arête/niveau) (F) ou 1 objet magique lié au feu  
**Durée** instantanée  
**Jet de sauvegarde** aucun ou Volonté, annule (objet)  
**Résistance à la magie** non ou oui (objet)

On utilise souvent ce sort pour mettre un terme aux feux de forêt ou aux autres incendies de grande ampleur. Tous les feux de nature non magique situés dans la zone d'effet sont automatiquement éteints. Le sort peut également dissiper les sorts de feu situés dans la zone mais, pour ce faire, le personnage doit réussir un test de dissipation (1d20 + 1 par niveau de lanceur de sorts, avec un maximum de +15) contre chacun des sorts. Le DD de ces tests de dissipation est de 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet de feu.

Les créatures appartenant au sous-type du Feu qui sont prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6, sans jet de sauvegarde).

Le personnage peut également cibler ce sort sur un objet magique qui crée ou contrôle le feu. Cet objet perd alors tous ses pouvoirs relatifs au feu pendant 1d4 heures, à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté. Cet effet ne fonctionne pas sur les artefacts.



## Façonnage de la pierre

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (argile meuble)

**Portée** contact

**Cible** pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre ou encore une trappe aux contours grossiers. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

## Fusion dans la pierre

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**Durée** 10 minutes/niveau

Ce sort permet au personnage de fusionner son corps et ce qu'il transporte avec une masse rocheuse. Celle-ci doit être suffisamment grande (dans chacune des trois dimensions) pour permettre au personnage de se tenir à l'intérieur. À la fin de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à cinquante kilos d'équipement non-vivant se fondent dans la pierre. S'il emporte avec lui un autre être vivant ou une quantité de matériel plus grande, le sort échoue.

Pendant tout le temps qu'il passe à l'intérieur de la pierre avec laquelle il a fusionné, le personnage conserve un contact ténu avec la surface qu'il a traversée pour y entrer. Il reste conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même tout en restant caché dans la roche. Il ne voit pas ce qui se passe autour de la pierre mais il entend les bruits produits à proximité. Si la pierre est légèrement endommagée, le personnage n'en souffre pas. Par contre, si elle est partiellement détruite (de sorte que le personnage ne peut plus tenir à l'intérieur), il en est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. Si la pierre est totalement détruite, le personnage en est violemment expulsé et doit réussir un jet de Vigueur de DD 18 sous peine de mourir aussitôt. Même s'il réussit ce jet de sauvegarde, il subit 5d6 points de dégâts.

Le personnage peut sortir de la pierre avant la fin de la durée du sort en retraversant la surface par laquelle il est entré. S'il se trouve encore dans la roche au terme de la durée du sort ou si l'effet est dissipé avant qu'il ne sorte, il est expulsé violemment et subit 5d6 points de dégâts.

Les sorts suivants affectent le personnage s'ils sont lancés sur la pierre dans laquelle il se trouve :

- transmutation de la pierre en chair* l'expulse et lui inflige 5d6 points de dégâts ;
- façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts mais ne le force pas à sortir de la roche ;
- transmutation de la pierre en boue* l'expulse et le tue sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur contre un DD de 18 (si ce jet de sauvegarde est réussi, le personnage est expulsé de la pierre mais ne subit aucun dégât) et enfin *passe-muraille* l'expulse sans lui infliger de dégâts.

## Guérison des maladies

**École** Invocation (guérison)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque maladie qui affecte la cible. En cas de succès, la maladie disparaît. Ce sort détruit également certains parasites et autres menaces du même genre comme par exemple le limon vert.

Comme la durée du sort est instantanée, si le sujet est encore exposé à la même maladie, il peut y succomber à nouveau.

## Lumière du jour

**École** Évocation (lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** contact

**Cible** objet touché

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de dix-huit mètres (12 cases). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 cases) supplémentaires (l'obscurité se transforme en faible lumière, la faible lumière se transforme en lumière normale et cette dernière en vive lumière). Les créatures qui subissent un malus quand elles se trouvent exposées à une vive lumière sont handicapées de la même manière quand elles se trouvent dans un rayon de dix-huit mètres (12 cases). Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures blessées ou détruites par celle-ci.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de lumière du jour sont bloqués tant que le cache reste en place.

*Lumière du jour* cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de *ténèbres magiques* de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des *ténèbres magiques*.

*Lumière du jour* contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, tel que *ténèbres*.

## Manteau de vent

**École** Abjuration (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

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

**Cible** une créature vivante

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage enveloppe une créature dans un écran de vents rugissants. Le sujet n'est alors jamais entravé par des vents violents, de tempête ou de moindre force (qu'ils soient d'origine naturelle ou magique) et les jets d'attaque à distance contre lui subissent un malus de -4. Les créatures de taille TP ou moins doivent réussir un jet de Vigueur pour toucher ou attaquer le sujet au corps à corps. En cas d'échec, l'attaquant tombe à terre et les vents le repoussent loin du sujet de 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts. Ce déplacement peut lui faire traverser la case d'une autre créature sans l'affecter ni provoquer d'attaque d'opportunité, mais la créature reçoit 3d6 points de dégâts non létaux plus 1d6 si elle heurte un objet solide qui bloque sa route.

## Morsure magique suprême

**École** Transmutation

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/2 niveaux)

**Cible** 1 créature vivante

**Durée** 1 heure/niveau

Ce sort est identique à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5). Ce bonus ne permet pas aux armes naturelles ou aux attaques à mains nues de franchir la réduction de dégâts, hormis pour la magie.

Une autre version du sort existe et confère un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

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

## Mur de vent

**École** Évocation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 cases/niveau)

**Effet** mur faisant jusqu'à 3 m (2 cases) de long/niveau et 1,50 m (1 case) de haut/niveau (F)

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** oui

Un rideau de vent invisible apparaît à la fin de l'incantation. Il fait soixante centimètres d'épaisseur et sa violence considérable lui permet d'emporter les oiseaux plus petits qu'un aigle ou d'arracher les papiers et les autres objets similaires des mains des possesseurs qui sont surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Les objets qui ne sont pas tenus et les vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Les flèches et les carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que toutes les autres armes à distance ont 30% de chance de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures sous forme gazeuse. À l'inverse, le sort ne représente pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, mise à part cette restriction, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise.

## Neutralisation du poison

**École** Invocation (guérison)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, M/FD (charbon)  
**Portée** contact  
**Cible** créature ou objet (30 dm<sup>3</sup>/niveau) touché  
**Durée** 10 minutes/niveau ; voir description  
**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif, objet)  
**Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature ou de l'objet touché. S'il s'agit d'une créature, le personnage fait un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque poison qui affecte la cible. En cas de succès, le poison est neutralisé. La créature ne souffre plus et les effets temporaires du poison disparaissent aussitôt mais le sort n'annule pas les effets instantanés du poison (à savoir la perte de points de vie, un affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets qui ne se dissipent pas d'eux-mêmes).

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Si le personnage lance ce sort sur une créature venimeuse, celle-ci a droit à un jet de Volonté pour annuler l'effet.

## Orbe aqueux

**École** Invocation (création) (eau)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, S, M (une goutte d'eau et une perle de verre)  
**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)  
**Effet** sphère de 3 m de diamètre  
**Durée** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** Réflexes pour annuler  
**Résistance à la magie** non

Le personnage crée une sphère roulante d'eau tourbillonnante qui peut engloutir ceux qu'elle touche. **L'orbe aqueux se déplace à une vitesse de 9 mètres par round, roulant par-dessus toute barrière qui mesure moins de 3 mètres. Il éteint automatiquement tout feu qui n'est pas d'origine magique et fonctionne comme une dissipation de la magie pour les feux magiques tant qu'ils sont de la même taille que lui ou plus petits.**

**Toute créature qui se trouve sur le chemin de l'orbe aqueux** reçoit 2d6 points de dégâts non létaux. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler ces dégâts, mais toute créature de taille M ou moins qui rate son jet de sauvegarde doit en faire un second pour savoir si l'orbe l'engloutit et l'emporte avec lui. Les créatures absorbées gagnent un abri contre les attaques venues de l'extérieur mais elles sont considérées comme enchevêtrées dans les courants bouillonnants et reçoivent 2d6 points de dégâts non létaux au début de leur tour, à chaque round passé dans l'orbe. Une créature piégée peut faire un jet de Réflexe à chaque round pour s'échapper dans une case adjacente à l'orbe aléatoire. L'orbe peut engloutir une créature G, 4 M ou 16 P ou inférieures.

La sphère se déplace comme le lui indique le lanceur de sorts (par une action de mouvement) ; sinon, elle reste à bouillonner sur place. L'orbe aqueux s'arrête s'il sort du rayon de portée du sort.

## Protection contre les énergies destructives

**École** Abjuration  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** contact  
**Cible** créature touchée  
**Durée** 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement  
**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort offre une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts de celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

*Protection contre les énergies destructives* remplace *résistance aux énergies destructives* (et n'est pas cumulable avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de *résistance aux énergies destructives*, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

## Rabougrissement des plantes

**École** Transmutation  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** voir description  
**Cible ou zone d'effet** voir description  
**Durée** instantanée  
**Jet de sauvegarde** aucun  
**Résistance à la magie** non

Ce sort a deux versions différentes :

**Taille.** La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.) qui devient plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 m + 12 m par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Cette version du sort dissipe automatiquement tous les effets d'amélioration des plantes comme *enchevêtrement*, *croissance végétale* et *mur d'épines*.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 m de rayon, d'un demi-cercle de 45 m de rayon ou d'un quart de cercle de 60 m de rayon. On peut définir des points qui ne seront pas affectés au sein de cette zone.

**Interruption de croissance.** Cette version affecte toutes les plantes dans un rayon de 750 m. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Ce sort ne fonctionne pas sur les créatures végétales.

## Respiration aquatique

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (un petit roseau ou un brin de paille)

**Portée** contact

**Cibles** créatures vivantes touchées

**Durée** 2 heures/niveau (voir description)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Les créatures affectées respirent sans mal sous l'eau. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il doit diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés. Ce sort n'empêche pas les créatures de respirer à l'air libre.

## Sables changeants

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une poignée de sable)

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Zone** étendue de 6 m de rayon

**Durée** 1 round/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Réflexes pour annuler ; voir texte

**Résistance à la magie** non

Le personnage provoque des remous dans une surface de terre ou de sable. Les *sables changeants* oblitèrent toute piste et sont considérés comme un terrain difficile. Dans cette zone, les tests d'Acrobaties subissent un malus égal au niveau de lanceur de sorts (+10 au maximum). Les créatures qui entrent dans la zone d'effet ou y commencent leur tour doivent faire un jet de Réflexes à chaque round ou se retrouver enchevêtrées jusqu'au début du tour suivant. Si elles essaient de se déplacer dans ces conditions, elles doivent faire un nouveau jet de Réflexes ou tomber à terre. Les créatures qui disposent du trait racial stabilité (comme les nains) peuvent l'appliquer comme bonus à ces jets de sauvegarde.

Le personnage peut déplacer la zone de *sables changeants* par une action de mouvement et dans n'importe quelle direction, dans une limite de 3 mètres. Les créatures enchevêtrées ou par terre sont emportées avec les sables, dans la même direction si possible. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les objets de taille M ou plus petite qui ne se trouvent pas en possession d'une créature sont emportés ou s'enfoncent dans les sables.

## Sentier de nénuphars

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une cuisse de grenouille)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** sentier de feuilles de nénuphar

**Durée** 10 minutes/niveau (D) ; voir texte

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

À chaque pas, le personnage crée des plantes aquatiques capables de supporter son poids et celui de toute créature qui le suit, à condition qu'elle soit de même taille que lui ou moins. Ces feuilles de nénuphar apparaissent seulement quand le personnage traverse une étendue d'eau ou de tout liquide qui ne détruit pas immédiatement les plantes. Il peut s'avancer sur ces surfaces liquides sans risque de trébucher (en revanche, s'il tombe par terre, si quelque chose le tire sous l'eau ou si ses pieds ne touchent plus l'eau pour une raison ou une autre, il s'enfonce normalement sous la surface). Pendant toute la durée du sort, n'importe quelle créature de la même taille que le lanceur de sorts ou plus petite peut essayer de le suivre à l'aide d'un test d'Acrobaties DD 10 par round. Si la créature accepte un malus de -5 par test, elle peut se déplacer à sa vitesse normale. Si une créature rate son test d'Acrobaties ou si elle essaie de suivre le personnage alors qu'elle est plus grande que lui, elle tombe et abîme la plante. À chaque fois qu'une créature tombe à travers une plante, les créatures suivantes subissent un malus cumulatif de -5 aux tests d'Acrobaties quand elles passent sur cette plante particulière. Quand le personnage se déplace, les feuilles de nénuphar disparaissent quand elles sortent de la zone de portée du sort. Sinon, elles persistent jusqu'à la fin du sort.

## Soins modérés

**École** Invocation (guérison)

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il rend 2d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).



## Tempête de neige

**École** Invocation (création) (froid)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (poussière et eau)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). De plus, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante qui réduit tous les déplacements de la moitié dans la zone d'effet, en admettant que les créatures concernées réussissent un test d'Acrobaties (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer du tout pendant ce round. Si elles ratent leur test de 5 points ou plus, elles chutent (voir la compétence Acrobaties pour de plus amples renseignements).

La *tempête de neige* éteint les torches et les feux de petite taille.

## Torrent hydraulique

**École** Évocation (eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** 18 m

**Zone** ligne de 18 m

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Le personnage invoque un puissant courant d'eau qui balaye les créatures et les obstacles qui se dressent sur son passage jusqu'à ce qu'il se heurte à une barrière qu'il ne peut pas franchir. Il bouscule les créatures et les objets déplaçables. Le personnage peut ainsi bousculer des créatures de toutes tailles, pas seulement celles d'une catégorie de taille seulement au-dessus de la sienne. Ce dernier fait un test de manœuvre de combat et applique son résultat à toutes les créatures de la zone. Le BMO de cette bousculade est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage plus son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (choisir le plus élevé). Cette bousculade ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

En ce qui concerne les objets impossibles à déplacer, le torrent permet au personnage de faire un test de Force pour détruire la cible. Quand le torrent essaie de briser un objet, sa force effective est égale au niveau de lanceur de sorts du personnage plus le modificateur de la caractéristique choisie comme indiqué plus haut. Le DD du test pour enfoncer dépend de l'objet à casser : vous trouverez plusieurs exemples de DD en page 175 du *Manuel des joueurs*.

Le *torrent hydraulique* éteint tout feu ordinaire situé sur son passage. Il n'affecte pas les flammes magiques.

SORT  
De

NIVEAU

§ V

## Aspect du cerf

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'aspect d'un cerf, y compris certaines de ses caractéristiques physiques. Ses traits s'allongent, il mincit et devient plus musclé et des bois, qu'il peut utiliser pour se défendre, lui poussent sur la tête. Il gagne un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité, sa vitesse de base augmente de 6 mètres et il peut se déplacer dans n'importe quels taillis (y compris d'origine magique) à sa vitesse normale. Il peut même faire un pas de 1,50 mètre dans ce type de terrain. De plus, quand le personnage est touché par une attaque d'opportunité, il peut faire une unique attaque avec ses bois contre l'adversaire qui l'a touché, par une action immédiate. Cette attaque utilise le bonus de base à l'attaque le plus élevé du personnage plus son modificateur de Force ou de Dextérité, au choix, et inflige 1d8 points de dégâts perforants (si le personnage est de taille M, 1d6 s'il est de taille P), plus le modificateur de Force si le coup touche. Les bois menacent une zone de critique de 19-20/x2.

Il gagne un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle et aux tests de BMO. Il peut également faire des manœuvres de bousculade, de lutte et de renversement sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## Bosquet reposant

**École** Invocation (création)

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, S, M/FD (une feuille ou un brin d'herbe et une goutte d'eau)

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

**Effet** bosquet de 6 m de rayon

**Durée** 2 heures/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage invoque un bosquet d'arbres qui entourent une petite source. Le bosquet surgit de nulle part, même sur le sol le plus aride et le plus rocailleux, quelle que soit la saison, mais il faut lancer le sort en extérieur sur un terrain dégagé.

Dans le bosquet, le climat est tempéré et agréable, comme dans un *abri du mage* mais il ne fournit pas de lumière et n'offre aucune protection contre les éléments. L'eau de la source est claire et potable. De plus, les arbres produisent toutes sortes de fruits bien mûrs, quelle que soit la saison, ce qui équivaut à un sort de *baie nourricière* pour huit personnes. Quand le sort se termine, le bosquet disparaît, ainsi que les fruits, l'eau et tout ce qui en est issu mais les effets de la nourriture absorbée et de la guérison persistent.

## Boule de foudre

**École** Évocation (air, électricité)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (un petit anneau de fer)

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** deux sphères ou plus de 1,50 m de diamètre

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Réflexes, annule

**Résistance à la magie** oui

Le personnage crée deux boules de foudre qui volent dans la direction qu'il indique. Tous les 4 niveaux de lanceur de sorts après le niveau 7, le personnage crée une boule de foudre supplémentaire (3 au niveau 11, 4 au niveau 15 et un maximum de 5 au niveau 19). Ces boules volent à une vitesse de 6 mètres par round et sont d'une manœuvrabilité parfaite. Le vent n'influe pas sur la trajectoire d'une sphère.

Si une boule entre dans une case occupée par une créature, elle s'arrête pour le round et inflige 3d6 points de dégâts d'électricité à cette créature, bien qu'un jet de Réflexes réussi annule ces dégâts. Les créatures qui portent une armure métallique subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde.

Chaque globe se déplace tant que le personnage le dirige activement (une action de mouvement permet de diriger toutes les sphères créées par une incantation de ce sort), sinon, elles restent sur place. Ces boules n'ont pas de masse et ne peuvent donc pas repousser une créature qui refuse de bouger ou un objet solide. Une boule de foudre disparaît si elle dépasse la portée du sort.

## Bulle de vie

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (un morceau de coquille d'œuf)

**Portée** contact

**Cible** créatures touchées, jusqu'à une/niveau

**Durée** 2 heures/niveau ; voir texte

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (inoffensif) ;

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage entoure les créatures touchées d'une enveloppe constante et déplaçable de 3 cm d'épaisseur de conditions vivables. Cette enveloppe permet au sujet de respirer librement, même sous l'eau ou dans le vide. Elle les immunise également contre les gaz et les vapeurs nocives, y compris les maladies et les poisons inhalés ainsi que les sorts comme *brume mortelle* ou *nuage puant*. De plus, l'enveloppe protège les sujets contre les températures extrêmes (comme *endurance aux énergies destructives*) et aux fortes pressions.

*Bulle de vie* ne protège pas contre l'énergie positive ou négative (comme celle que l'on trouve sur le plan de l'Énergie positive et celui de l'Énergie négative), ne permet pas de voir quand les conditions de visibilité sont mauvaises (comme dans la fumée ou le brouillard) et ne permet pas non plus de se déplacer ou d'agir normalement dans des conditions qui gênent les mouvements (comme sous l'eau).

Quand le personnage lance de sort, il a une durée totale de 2 heures par niveau de lanceur de sorts. Il peut diviser cette durée de la manière qu'il désire, pas forcément en parts égales, entre plusieurs créatures, jusqu'à 1 créature par niveau de lanceur de sorts.

## Colonne de feu

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

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

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie** oui

Ce sort crée une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il administre 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est causée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts de résistance au feu.

## Contrôle de l'eau

**École** Transmutation (eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (une pincée de poussière pour abaissement des eaux et une goutte d'eau pour élévation des eaux)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** non

Ce sort a deux applications différentes qui permettent de contrôler l'eau. La première provoque l'évaporation de l'eau ou son absorption par le terrain afin d'abaisser son niveau. La seconde provoque une montée des eaux et risque de déclencher des inondations.

**Abaissement des eaux.** Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) diminue de soixante centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallépipède rectangle dont les côtés mesurent jusqu'à trois mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon aspirant les embarcations vers le bas, risquant de les faire chavirer et les empêchant de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Projeté directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, abaissement des eaux fonctionne comme un sort de *lenteur*. Il demeure sans effet sur les autres créatures.

**Élévation des eaux.** Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) augmente de soixante centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du dôme d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve à proximité d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.

Quelle que soit la version sélectionnée, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.

## Convocation d'alliés naturels IV

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).



## Coquille antiplantes

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** 3 m

**Zone d'effet** émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** 1 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Ce sort crée une barrière invisible et mobile qui protège toute personne se trouvant à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme il en va pour la majorité des sorts d'abjuration, la protection s'évanouit immédiatement si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

## Corps épineux

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 1 round/niveau

Ce sort fait pousser des épines sur la peau à nu du personnage, blessant ainsi les créatures qui le frappent. Toute créature qui touche le personnage avec une arme de corps à corps, une attaque à mains nues ou une arme naturelle subit 1d6 points de dégâts perforants +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +15). Les créatures qui utilisent une arme de corps à corps avec une allonge ne sont pas affectées par le sort. De plus, les attaques naturelles et à mains nues du personnage infligent 1d6 points de dégâts perforants supplémentaires.

Les épines créées par le sort persistent même si le personnage change de forme physique, par un effet de *forme animale* ou de métamorphose par exemple.

## Dissipation de la magie

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible ou zone d'effet** 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

*Dissipation de la magie* permet de mettre un terme à un sort lancé sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique ou de contrer un sort jeté par un autre lanceur de sorts. Un sort dissipé se termine comme si sa durée normale était écoulée. Certains sorts font exception à cette règle et ne sont pas affectés par une *dissipation de la magie* (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur description). *Dissipation de la magie* peut également dissiper les effets des pouvoirs surnaturels de certaines créatures, mais pas les contrer au moment où ils sont lancés. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, car l'intervention magique se termine immédiatement, bien avant que la dissipation ne puisse agir.

*Dissipation de la magie* peut servir de deux manières différentes : dissipation ciblée ou contresort.

**Dissipation ciblée.** Le sort cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et comparer le résultat avec un DD] dépendant du niveau de lanceur de sorts de l'effet ciblé (DD = 11 + niveau de lanceur de sorts ; s'il y a plusieurs effets en jeu, on ne considère que celui qui possède le plus haut niveau de lanceur de sorts). Si le personnage réussit, il met fin à l'effet. Sinon, il compare son résultat à un autre effet (en considérant les effets dans l'ordre décroissant de leur niveau de lanceur de sorts). Il répète ce processus jusqu'à ce qu'il ait dissipé un des sorts qui affectaient la cible ou qu'il ait échoué pour chacun d'eux.

Par exemple, si un lanceur de sorts de niveau 7 lance *dissipation de la magie* contre une créature affectée par *peau de pierre* (NLS 12) et *vol* (NLS 6) et qu'il obtient 19 à son test de lanceur de sorts, il ne parvient pas à dissiper la *peau de pierre* (il aurait fallu qu'il fasse 23 ou plus) mais il dissipe le *vol* (pour lequel il lui suffisait de faire 17). S'il avait obtenu 23 ou plus, il aurait dissipé la *peau de pierre* et le *vol* serait resté intact. S'il avait obtenu moins de 16, il n'aurait rien dissipé.

Le personnage peut viser un sort spécifique qui affecte une cible ou un sort qui affecte une zone (comme un *mur de feu*). Le personnage doit annoncer l'effet qu'il vise. Si le résultat de son test de lanceur de sorts est égal ou supérieur au DD de ce sort, ce dernier se termine. Sinon, il ne se passe rien.

Si la cible du sort est un objet ou une créature qui est le produit d'un sort encore actif (comme par exemple un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si la cible du sort est un objet magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet (DD = 11 + niveau de lanceur de sorts de l'objet). En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont désactivées pendant 1d4 rounds, après quoi celui-ci retrouve son fonctionnement normal. Un objet ainsi désactivé n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée de l'effet. S'il s'agit d'une interface extradimensionnelle (comme un *sac sans fond*), elle est temporairement fermée. Les propriétés physiques de l'objet restent inchangées cependant : une épée magique désactivée reste une épée (une épée de maître, en fait). Les artefacts et les dieux sont insensibles aux sorts des mortels tels que *dissipation de la magie*.

Le test de dissipation réussit automatiquement s'il cible un sort que le personnage a lancé lui-même.

**Contresort.** Il est également possible de lancer *dissipation de la magie* pour contrer un sort en ciblant un jeteur de sorts. Contrairement à ce qui se produit dans le cas d'un véritable contresort, la réussite n'est pas automatique : le personnage doit réussir un test de dissipation pour contrer le sort de son adversaire.

## Empire végétal

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V

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

**Cibles** jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres

**Durée** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule

**Résistance à la magie** oui

Ce sort donne au lanceur de sorts un certain contrôle sur une ou plusieurs plantes. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et considèrent ses paroles et ses actions de la manière la plus favorable possible (comme si elles avaient une attitude amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner un ordre à une plante, mais il doit remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre d'accomplir quelque chose qu'elle ne ferait pas en temps normal (il ne peut pas faire une nouvelle tentative en cas d'échec). Une plante contrôlée ne suivra jamais un ordre qui est suicidaire ou clairement nuisible pour elle, mais il peut être possible de la convaincre qu'il vaut la peine de tenter quelque chose de très dangereux.

Le personnage peut affecter un groupe de plantes dont le nombre total de dés de vie ou de niveaux ne dépasse pas le double de son niveau.

## Flétrissement végétal

**École** Nécromancie

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cible** plante touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, réduit de moitié (voir description)

**Résistance à la magie** oui

Ce sort permet de flétrir une plante ; il n'affecte qu'une seule plante, quelle que soit sa taille. S'il s'agit d'une créature végétale, elle subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 au maximum) mais a droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les plantes normales (qui ne sont pas des créatures) ne bénéficient pas de jet de sauvegarde ; elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

## Forme véritable

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Cible** jusqu'à 1 créature/3 niveaux qui doivent se trouver à moins de 9 m les unes des autres

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler

**Résistance à la magie** oui

*Forme véritable* dissipe tout effet de métamorphose qui affecte la créature visée et lui rend sa forme naturelle, même contre son gré. Si le personnage lance ce sort contre une cible affectée par un sort de métamorphose comme *métamorphose funeste* ou *forme de géant*, il doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, l'effet de métamorphose se termine immédiatement.

Une créature qui possède le pouvoir surnaturel de métamorphose (comme un lycanthrope) doit réussir un jet de Volonté s'il ne veut pas retrouver immédiatement sa véritable apparence. Si elle rate ce jet, elle peut en faire un second pour vaincre le sort. Ceci demande une action complexe qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle réussit, le sort se dissipe et la créature peut à nouveau changer de forme. Si elle échoue, elle reste coincée sous sa véritable apparence pendant toute la durée du sort car il empêche toute métamorphose ultérieure.

## Geyser

**École** Invocation (création) (feu, eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (un morceau de roche volcanique)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** jet d'eau bouillante qui remplit une case de 1,50 m et monte jusqu'à 3 m/2 niveaux

**Durée** concentration +1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Réflexe partiel (voir plus bas)

**Résistance à la magie** non

Le personnage fait jaillir une colonne d'eau bouillante de n'importe quelle surface horizontale, renversant tout être qui se trouve juste au-dessus et exposant les créatures voisines aux gouttelettes brûlantes qui retombent.

Toute créature qui entre dans le *geyser* ou qui se trouve sur la case où il apparaît doit faire un jet de Réflexes pour éviter de se faire propulser dans les airs avant de retomber au sol. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle reçoit 3d6 points de dégâts de feu à cause de l'eau bouillante et subit des dégâts de chute basés sur la hauteur du *geyser* (par exemple, si le *geyser* fait 15 mètres de haut, la créature reçoit 5d6 points de dégâts de chute). Elle tombe par terre dans une case aléatoire adjacente au *geyser*. Un jet de sauvegarde réussi permet à la créature de réduire les dégâts de moitié et d'éviter les dégâts de chute. La créature se déplace alors dans la case adjacente la plus proche du *geyser* (les créatures de taille G se déplacent suffisamment pour être adjacentes au *geyser* sans se retrouver dessus). Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne compte pas dans les déplacements normaux de la créature.

De plus, le *geyser* envoie une gerbe d'eau bouillante en émanation hémisphérique autour de sa case. Le rayon de cette émanation est égal à la moitié de la hauteur du *geyser* (par exemple, un *geyser* de 15 mètres de haut aura une émanation de 7,50 mètres de rayon). Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone, y compris le lanceur de sorts, reçoivent 1d6 points de dégâts de feu par round alors qu'une pluie bouillante s'abat sur elles.

Le personnage peut créer un *geyser* d'une taille inférieure à ce que son niveau de lanceur de sorts lui permet si quelque chose l'empêche d'atteindre sa taille maximale ou s'il veut réduire la zone touchée par la pluie bouillante.

## Griffes sanglantes

**École** Nécromancie

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** contact

**Cible** créature vivante touchée

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage donne à une créature le pouvoir d'infliger des dégâts de saignement quand elle effectue une attaque naturelle tant que cette dernière provoque des dégâts perforants ou tranchants. Les dégâts de saignement de chaque attaque sont égaux à la moitié du niveau de lanceur de sorts (limité à la valeur maximale de dégâts causés par la créature lors de l'attaque). Les dégâts de saignement ne se cumulent pas, quand deux attaques ou plus infligent ce type de dégâts, prenez la meilleure valeur.

## Liberté de mouvement

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M (une lanière de cuir attachée à la cible), FD

**Portée** personnelle ou contact

**Cible** le jeteur de sorts ou créature touchée

**Durée** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature ciblé de se déplacer et de combattre normalement, même si elle subit les effets d'un sort ou d'une magie qui réduit ses déplacements (comme les sorts de *brouillard dense*, *lenteur*, *toile d'araignée* ou à cause de la paralysie). Toutes les manœuvres offensives qui visent à agripper la cible échouent automatiquement et elle réussit forcément tous ses tests de manœuvres offensives et d'Évasion destinés à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se déplacer et attaquer normalement quand il se trouve sous l'eau, même s'il manie des armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), tant qu'il s'agit de combat au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Toutefois, *liberté de mouvement* ne permet pas à un personnage de respirer sous l'eau.

## Marche dans les airs

**École** Transmutation (air)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** contact  
**Cible** créature touchée (taille Gig maximum)  
**Durée** 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde** aucun  
**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

La cible du sort peut marcher dans les airs avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher d'avancer. A la fin de son tour de jeu, il est déplacé par les courants aériens de 1,50 m (1 case) par tranche de 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, la cible peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que la violence des éléments lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans l'air, la magie s'estompe lentement. Semblant flotter, le personnage chute de 18 m (12 cases) par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de trois mètres (2 cases) restant. Comme dissiper un sort revient à y mettre fin, le sujet descend lentement quand on dissipe le sort mais il tombe si le sort est annulé par une *zone d'antimagie*.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée pour ce genre d'activité. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marche dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

## Pierres acérées

**École** Transmutation (terre)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, FD  
**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Zone d'effet** 1 carré de 6 m de côté/niveau  
**Durée** 1 heure/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** Réflexes, partiel  
**Résistance à la magie** oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures qui tentent de traverser la zone d'effet. Toute personne qui pénètre à pied dans la zone affectée subit 1d8 points de dégâts à chaque fois qu'il parcourt 1,50 m et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature touchée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes ou être blessée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant vingt-quatre heures, à moins qu'elle ne reçoive un sort de soins (qui lui permet également de récupérer ses points de vie de façon normale). Elle peut aussi être soignée par un compagnon mais il doit panser ses plaies (ce qui lui prend dix minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Perception (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*). On ne peut pas désamorcer des *pierres acérées* à l'aide de la compétence Sabotage.

## Pleine lune

**École** enchantement (coercition) (effet mental)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, S, M (une pincée de pierre de lune en poudre)  
**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible** une créature humanoïde  
**Durée** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler  
**Résistance à la magie** oui

Le personnage invoque le pouvoir mystique de la lune pour plonger la cible dans une frénésie démente et bestiale. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est hébétée pendant 1 round et lâche tous les objets qu'elle tenait alors que ses ongles et ses dents s'allongent et s'aiguisent. La cible gagne une attaque de morsure et deux attaques de griffes qui infligent les dégâts adéquats pour une créature de sa taille. Pendant toute la durée du sort, la cible se comporte comme si elle était à la fois sous l'effet d'un sort de *rage* et d'un sort de *confusion*. Elle préfère attaquer avec ses armes naturelles plutôt que d'entreprendre toute autre action. Pendant le dernier round du sort, la cible est à nouveau hébétée avant de retourner à son état naturel.



## Puissantes mâchoires

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le personnage pose les mains sur les mâchoires, les griffes, les tentacules ou autres armes naturelles d'une créature et améliore ainsi la puissance de leurs attaques. Chaque attaque naturelle de la créature inflige les mêmes dégâts que si la créature était d'une catégorie de taille deux fois supérieure à la sienne (consultez le *Bestiaire Pathfinder* page 297). Si la créature est déjà de taille Gig ou C, doublez les dégâts infligés par chaque attaque naturelle. Ce sort ne change pas la taille de la créature, en dehors de la quantité de dégâts infligés, son profil ne change pas.

## Réincarnation

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, G, M, FD (huiles (1 000 po))

**Portée** contact

**Cible** créature morte touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès antérieur à une semaine et le sujet doit être désireux de revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt adopte un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état de ses restes n'entre pas en ligne de compte. On peut réincarner un mort avec *réincarnation* tant qu'il reste un infime élément du corps. Toutefois, les éléments en question devaient faire partie de son corps au moment de la mort. La magie du sort crée un corps de jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande une heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne dedans.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, ses dons, ses degrés de compétence, sa ou ses classe(s), son bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et ses points de vie. En revanche, ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. S'il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux nouvelles valeurs. Le personnage gagne automatiquement deux niveaux négatifs. S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée.

Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de conserver chacun d'eux. Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort.

Il se peut qu'une modification de caractéristique trop importante gêne le réincarné quand il tente de poursuivre son évolution de classe. Dans ce cas, il vaut mieux qu'il se multiclassé.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres créatures, il convient de créer une table équivalente.

Ce sort ne permet de pas de ramener à la vie une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort, pas plus que les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieurs et les morts-vivants. Enfin, *réincarnation* reste sans effet sur quelqu'un mort de vieillesse.

1d100	Incarnation	For	Dex	Con
01	Gobelours	+4	+2	+2
02–13	Nain	+0	+0	+2
14–25	Elfe	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27–38	Gnome	-2	+0	+2
39–42	Gobelin	-2	+2	+0
43–52	Demi-elfe	+0	+0	+0
53–62	Demi-orque	+2	+0	+0
63–74	Halfelin	-2	+2	+0
75–89	Humain	+0	+0	+0
90–93	Kobold	-4	+2	-2
94	Homme-lézard	+2	+0	+2
95–98	Orque	+4	+0	+2
99	Troglodyte	+0	-2	+4
100	Autre (au choix du MJ)	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, dont ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de sa nouvelle forme.

Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

## Répulsif

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** 3 m

**Zone d'effet** émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

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

**Résistance à la magie** oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures qui appartiennent à cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage.

Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, elles reçoivent 2d6 points de dégâts en traversant la barrière du *répulsif*. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone suffit bien souvent à faire rebrousser chemin aux moins agressives.

## Rivière de vent

**École** Évocation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** 40 m

**Cible** ligne de 40 m

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur partiel

**Résistance à la magie** oui

Le personnage invoque la puissance de la tempête et dirige un puissant courant de vent là où il le désire. Ce sort crée un couloir de vent de 1,50 m de diamètre. Le vent s'éloigne de l'endroit où se trouvait le lanceur de sorts au moment de l'incantation et poursuit dans cette direction pendant toute la durée du sort. Les créatures prises dans la *rivière de vent* subissent 4d6 points de dégâts non létaux et tombent à terre. Un jet de Vigueur permet de réduire les dégâts de moitié et de rester debout.

Une créature qui commence son tour entièrement ou partiellement dans la *rivière de vent* doit réussir un jet de Vigueur ou se faire pousser de 6 mètres dans la direction où souffle le vent. Elle subit alors 2d6 points de dégâts non létaux et tombe à terre. Un test réussi permet de ne subir que 1d6 points de dégâts non létaux. Les créatures affectées par une *liberté de mouvement* et les créatures de sous-type air ne sont pas affectées par le sort.

## Rouille

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cible** 1 objet ferreux non-magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 cm du point de contact) ou 1 créature ferreuse

**Durée** voir description

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage peut faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferrugineux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche s'oxyde immédiatement : il perd son tranchant, se troue en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un mur de fer), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 cm du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du personnage est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

On peut utiliser ce sort en combat. Pour cela, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, rouille enlève automatiquement 1d6 points de CA à l'armure métallique de la cible (dans la limite du nombre de points de CA fournis par l'armure).

Il est plus difficile d'affecter l'arme d'un ennemi. Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite. Cette attaque provoque instantanément une attaque d'opportunité. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

*Rouille* inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15) aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

## Scrutation

**École** Divination (scrutation)

**Temps d'incantation** 1 heure

**Composantes** V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F (un miroir en argent (1 000 po))

**Portée** voir description

**Effet** capteur magique

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule

**Résistance à la magie** oui

Ce sort permet d'espionner une créature qui peut se trouver à n'importe quelle distance. Si la cible réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le lanceur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

Connaissance	Modificateur du jet de Volonté
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	+0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	-5

(\* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous).

Lien	Modificateur du jet de Volonté
Esquisse ou portrait	-5
Possession matérielle ou vêtement	-4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	-10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (trois mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit à une vitesse allant jusqu'à 45 m par round.

Comme pour tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont seulement 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas essayer de la scruter à nouveau avant vingt-quatre heures.

## Soins importants

**École** Invocation (guérison)

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

## Tempête de grêle

**École** Évocation (froid)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)

**Durée** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid. Une fois le sort lancé, ces dégâts ne se produisent qu'une seule fois ; pendant le reste du sort, la zone est prise sous une averse de neige et de neige fondue. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception effectués au sein de la tempête de grêle et la zone est considérée comme un terrain difficile. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

## Vermine géante

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 (c))

**Cibles** 1 créature ou plus de type vermine distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Ce sort transforme un certain nombre de mille-pattes, d'araignées ou de scorpions de taille normale en *vermines géantes* (voir l'archétype "Géant"). Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une araignée). Le nombre de vermines affectées dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions très succinctes (« Attaquez », « Défendez-moi », « Arrêtez-vous », etc.). Un ordre leur indiquant d'attaquer un individu ou un monstre spécifique dès que celui-ci apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop compliqué. Sauf instructions contraires, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

NLS	Mille-pattes	Scorpions	Araignées
9e ou moins	3	1	2
10e–13e	4	2	3
14e–17e	6	3	4
18e–19e	8	4	5
20 ou +	12	6	8

SORT  
De

NIVEAU

W



## Appel de la tempête

**École** Évocation (électricité)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

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

## Aspect du loup

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'aspect d'un loup, y compris certaines de ses caractéristiques physiques. Il devient plus robuste, ses oreilles s'allongent et il lui pousse de la fourrure et des crocs acérés. Il gagne un bonus d'altération de +4 à la Force et à la Dextérité, le pouvoir odorat et un bonus d'altération de +2 aux attaques de croc-en-jambe. Il peut faire une manœuvre de croc-en-jambe par une action rapide. Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

## Bâton serpent

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (un couteau utilisable pour tailler le bois)

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

**Cible** 1 ou plusieurs morceaux de bois qui doivent se trouver à moins de 9 m (6 c) les uns des autres

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté pour annuler (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

D'un long murmure sifflant, le personnage transforme un morceau de bois ordinaire en divers serpents qui attaquent immédiatement son ennemi. Tant qu'ils restent en vue, le personnage peut diriger leurs actions par télépathie par une action libre. Le personnage peut lancer ce sort contre un objet de bois qui ne se trouve pas en possession d'une créature et qui n'appartient pas à une structure ou à une plante. À chaque fois que le personnage lance ce sort, il peut créer un nombre de serpents égal à son niveau de lanceur de sorts. Les serpents les plus puissants équivalent à plusieurs plus petits, comme indiqué plus bas.

- Serpent venimeux: Badine ou bois de cheminée. Compte comme 1 serpent.
- Serpent constricteur: Bâton ou branche d'arbre. Compte comme 2 serpents.
- Serpent venimeux évolué: Badine ou bois de cheminée. Compte comme 2 serpents.
- Serpent constricteur évolué: Bâton ou branche d'arbre. Compte comme 3 serpents.
- Serpent venimeux géant évolué: bûche ou pile de bois mort. Compte comme 4 serpents.
- Serpent constricteur géant évolué: arbre tombé ou grosse pile de bois mort. Compte comme 5 serpents.

## Bénédictio de la salamandre

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur pour annuler (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Quand le personnage lance ce sort sur une créature, sa peau devient glissante et écailleuse et se régénère à chaque round. Tant que la créature est sous l'effet du sort, elle bénéficie d'une guérison accélérée 5, d'une résistance au feu 20 et d'un bonus de compétence de 2 aux manœuvres de défense.

## Communion avec la nature

**École** Divination

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, G

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**Durée** instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'environne, ce qui lui permet de connaître intimement les alentours. Il apprend aussitôt tout ce qu'il y a à savoir sur trois des thèmes suivants :

- sol ou milieu : végétation, minéraux, étendues et cours d'eau,
- habitants : population animale, présence ou non de créatures des bois, présence ou non de puissantes créatures surnaturelles,
- ou encore état de la nature environnante.

En extérieur, cette divination a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est beaucoup plus limitée (30 m par niveau de lanceur de sorts). *Communion avec la nature* ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été supplantée par un nombre élevé de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

## Contrôle des vents

**École** Transmutation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** 12 m/niveau

**Zone d'effet** cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut

**Durée** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule

**Résistance à la magie** non

Cette incantation permet de prendre le contrôle du vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier la vitesse de celui-ci, ainsi que la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ceux-ci se maintiennent jusqu'à ce que les effets du sort ne cessent, à moins que le lanceur de sorts veuille les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone d'accalmie faisant jusqu'à vingt-quatre mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais également de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée.

**Direction du vent.** Le jeteur de sorts peut choisir entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise naissant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone d'accalmie.
- Des vents tourbillonnants, se mouvant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction choisie et balayant la zone.

**Force du vent.** Le personnage a la possibilité d'augmenter ou de diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures se trouvant dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent. Se référer au Chapitre "Les Vents" pour de plus amples détails.

- Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile périlleuse.
- S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments reçoivent de légers dégâts.
- Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, démolit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.
- Un ouragan (120 km/h) démolit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.
- Enfin, une tornade (280 km/h) démolit tous les bâtiments non-fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

## Convocation d'alliés naturels V

### École Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

## Croissance animale

### École Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** 1 animal (Gig ou moins)

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule

**Résistance à la magie** oui

L'animal touché par ce sort double de taille, ce qui multiplie son poids par huit. Il saute dans la catégorie de taille suivante, bénéficiant d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais écope d'un malus de taille de -2 en Dextérité. La créature voit son bonus d'armure naturelle augmenter de 2 points. Le changement de taille modifie également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent suivant sa nouvelle taille, mais pas sa vitesse de déplacement.

S'il n'y a pas suffisamment d'espace pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace restreint. En cas d'échec, elle se retrouve enfermée mais ne subit pas de dommages. En effet, il est impossible d'user de ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est proportionnellement agrandi, en revanche cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, celui-ci retrouve instantanément sa taille d'origine.

Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal touché.

Les effets magiques augmentant la taille ne s'appliquent pas de manière cumulative.

## Éveil

### École Transmutation

**Temps d'incantation** 24 heures

**Composantes** V, G, M (2 000 po d'herbes et d'huiles), FD

**Portée** contact

**Cible** animal ou arbre touché

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule

**Résistance à la magie** oui

Ce sort permet de doter un arbre ou un animal d'une conscience semblable à celle d'un humain. Pour que le sort prenne effet, le personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois éveillé). L'animal ou l'arbre sur lequel le sort est lancé se montre amical envers le personnage. Le sort ne crée aucun lien spécial entre le personnage et la cible mais celle-ci apportera son aide au lanceur du sort si celui-ci lui fait part de ses désirs. Si le personnage lance à nouveau *éveil*, les créatures préalablement éveillées restent amicales envers le personnage, mais n'accomplissent plus de tâches pour lui, à moins que cela ne serve clairement leurs intérêts.

Un arbre conscient possède les mêmes caractéristiques qu'un objet animé (voir Bestiaire Pathfinder RPG) mais son type devient plante et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont déterminées en lançant 3d6. Les plantes éveillées acquièrent la capacité de bouger leurs branches, leurs racines, leurs lianes et leurs autres appendices. Elles possèdent des sens similaires à ceux des humains.

Un animal éveillé gagne une valeur d'Intelligence de 3d6, 1d3 points supplémentaires de Charisme et 2 DV supplémentaires. Son type devient créature magique (animal évolué). Un animal éveillé ne peut être pris comme compagnon animal, familier ou destrier.

Un animal ou un arbre éveillé par ce sort peut parler au moins une des langues que le personnage connaît. Il en maîtrise une de plus par point de bonus d'Intelligence (s'il possède un bonus d'Intelligence). Ce sort ne fonctionne pas sur les animaux et les plantes dotés d'une Intelligence supérieure à 2.

## Fléau d'insectes

**École** Invocation (convocation)

**Temps d'incantation** 1 round

**Composantes** V, G, FD

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** une nuée de guêpes tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage convoque un certain nombre de nuées de guêpes (une par tranche de trois niveaux, avec un maximum de six au niveau 18, voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Les nuées doivent être placées de manière contiguë (chacune d'elles devant être adjacente à une autre), mais elles peuvent partager l'espace occupé par d'autres créatures. Chaque nuée attaque les créatures qui se situent dans son espace. Une fois convoquées, les nuées sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

## Métamorphose funeste

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/2 niveaux)

**Cible** 1 créature

**Durée** permanente

**Jet de sauvegarde** Vigueur annule ; Volonté partiel ; voir description

**Résistance à la magie** oui

Ce sort est semblable à *forme bestiale III*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV. Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (si le personnage métamorphose sa cible en créature aquatique alors qu'elle ne se trouve pas dans l'eau, par exemple), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort réussit, la cible doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.

Tous les effets de métamorphose qui affectent une cible sont automatiquement dissipés quand elle ne parvient pas à résister à un sort de *métamorphose funeste*. Tant que ce sort fait effet, la cible ne peut pas adopter une nouvelle forme ni utiliser un autre sort de métamorphose.

Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la métamorphose. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

## Mur de feu

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (un peu de phosphore)

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 case/niveau)

**Effet** rideau de feu opaque long de 6 m (4 cases)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 case)/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m (4 cases) de hauteur

**Durée** concentration + 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 m (2 cases) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 cases) de distance. Le mur inflige ces dégâts lorsqu'il apparaît et à chaque round où un individu se trouve dans la zone d'effet du sort au tour du personnage. De plus, il inflige 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à tous les personnages qui le traversent. Ces dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur à l'endroit où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts identiques à la traversée des flammes. Si une portion de mur de 1,50 m (1 case) de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (on ne divise pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme cela est normalement le cas pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant dix minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.



## Mur d'épines

**École** Invocation (création)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 cases/niveau)

**Effet** mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m (2 cases) d'arête/niveau (F)

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort fait apparaître une barrière de buissons extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, -1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte (les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 m (1 case), ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m (2 cases x 2 cases x 1 case), à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement.

La progression est très lente à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Avancer nécessite une action complexe et la réussite d'un test de Force. Pour chaque tranche de 5 points dépassant 20, la créature progresse de 1,50 m (1 case) (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement au sol normale). Que ce soit un succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts indiqués ci-dessus. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort au moment où celui-ci a été lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à une sortie (en se faisant égratigner violemment) ou attendre l'expiration du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le mur d'épines à vitesse normale, sans subir de dégâts.

Un personnage peut se frayer un passage dans un *mur d'épines* sans risquer de dégâts, s'il est patient et qu'il dispose d'armes tranchantes. Dans ce cas, il peut progresser de trente centimètres toutes les dix minutes. Le feu naturel n'a aucun effet sur le *mur d'épines*, mais le feu magique le consume en dix minutes.

## Peau de pierre

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M (granite et poussière de diamant (250 po))

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques qui se traduit par une réduction des dégâts de 10/adamantium. Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium. Dans ce cas, ils l'affectent normalement. Dès que la *peau de pierre* a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

## Protection contre la mort

**École** Nécromancie

**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)

Le bénéficiaire gagne un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de mort. Il a droit à un jet de sauvegarde contre ces effets même si ce ne devrait pas être le cas. Il est immunisé contre l'*absorption d'énergie* et les effets d'énergie négative (même contre ceux qui découlent de la canalisation d'énergie négative).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, mais il annule les malus liés à ceux-ci pendant sa durée.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, même si elles causent la mort de leurs victimes.

## Pénitence

**École** Abjuration

**Temps d'incantation** 1 heure

**Composantes** V, G, M (de l'encens), F (un chapelet de prière ou un objet divin d'une valeur de 500 po minimum), FD

**Portée** contact

**Cible** créature vivante touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Ce sort apaise la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage qui désire se repentir doit sincèrement regretter ses erreurs et vouloir les corriger. S'il a commis ces crimes involontairement ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. En revanche, si le sujet était conscient de ses actes, le lanceur de sorts doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir son pardon. Il lui en coûte alors 2 500 po en encens rares et en offrandes. Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :

**Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique.** Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier la moindre po.

**Récupération du statut de classe.** Un paladin ou autre ayant perdu son statut pour avoir agi à l'encontre de son alignement peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

**Récupération des pouvoirs magiques.** Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir provoqué la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant *pénitence* auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort doit dépenser 2 500 po en encens rare et en offrandes.

**Rédemption ou tentation.** On peut lancer ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à adopter l'alignement du lanceur de sorts. Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou adopter celui qui lui est proposé. Il est impossible de l'obliger à changer son alignement (même par magie) s'il ne le souhaite pas. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement).

Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, on peut aussi lancer *pénitence* sur une créature ayant simplement agi à l'encontre de son alignement, qu'elle se soit livrée à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

Note. En règle générale, c'est le joueur qui décide de tout changement d'alignement de son personnage. *Pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

## Repos éternel

**École** Nécromancie

**Temps d'incantation** 1 round

**Composantes** V, S, M/FD (des cendres et une fiole d'eau bénie ou maudite)

**Portée** contact

**Cible** une créature morte touchée

**Durée** permanente

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage maudit une créature morte et empêche ainsi son esprit de revenir. Toute personne qui lance un sort visant à communiquer avec le mort, à le ramener à la vie ou à le transformer en mort-vivant doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts avec un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage. Il est impossible de dissiper le *repos éternel* mais on peut l'annuler avec une *dissipation des malédictions* ou une *annulation d'enchantement*.

## Sanctification maléfique

**École** Évocation (Mal)

**Temps d'incantation** 24 heures

**Composantes** V, G, M (herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé)

**Portée** contact

**Zone d'effet** émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.

Deuxièmement, le DD qui permet de résister à toute canalisation d'énergie négative dans la zone gagne un bonus sacré de +4 et le DD qui permet de résister à la canalisation d'énergie positive est réduit de 4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. La version de druide ne produit pas cet effet.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site sanctifié. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le lanceur de sort décide si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même mais il suffit de lancer une nouvelle *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Voici les sorts que l'on peut associer à sanctification maléfique : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Bien, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, négation de l'invisibilité, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*.

Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie s'appliquent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.

*Sanctification maléfique* contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.

## Sanctification

**École** Évocation (Bien)

**Temps d'incantation** 24 heures

**Composantes** V, G, M (herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé), FD

**Portée** contact

**Zone d'effet** émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** voir description

*Sanctification* transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu par un *cercle magique contre le Mal*.

Deuxièmement, les DD destinés à résister à la canalisation d'énergie positive bénéficient d'un bonus sacré de +4 et les DD destinés à résister à la canalisation d'énergie négative sont réduits de 4. La résistance à la magie ne s'applique pas. La version de druide ne produit pas cet effet.

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être ranimés sous forme de morts-vivants.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site sanctifié. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le lanceur de sort décide si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même mais il suffit de lancer une nouvelle *sanctification* pour le renouveler.

Voici les sorts que l'on peut associer à sanctification : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, négation de l'invisibilité, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*. Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie s'appliquent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.

*Sanctification* contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.

## Serpent de feu

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une écaille de serpent)

**Portée** 18 m

**Zone** voir texte

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Réflexes pour réduire de moitié

**Résistance à la magie** oui

Le personnage crée une ligne de flammes sinueuse qu'il peut façonner comme bon lui semble. Le *serpent de feu* affecte une case de 1,50 mètre de côté par niveau de lanceur de sorts et chaque case doit être adjacente à la précédente, en commençant au niveau du personnage. Le *serpent de feu* ne peut pas s'étendre au-delà de la portée maximale du sort. Toute créature qui se trouve sur le chemin du serpent subit 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (15d6 au maximum).

## Soins intensifs

**École** Invocation (guérison)

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

## Transmutation de la boue en pierre

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (un peu de sable, de chaux et d'eau)

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée** permanente

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). Cette transformation est permanente.

Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant d'être coincées dans la pierre.

*Transmutation de la boue en pierre* contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.

## Transmutation de la pierre en boue

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (eau et argile)

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** non

Ce sort transforme la pierre brute (c'est-à-dire non-travaillée) en quantité égale de boue. Le sort n'affecte pas la pierre magique ou enchantée. La profondeur de boue créée ne dépasse jamais trois mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, en lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou jusqu'à la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 m et leur inflige un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. On peut jeter des buissons sur la boue pour que les créatures assez légères puissent s'y hisser. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à raison de 1,50 m par round.

Si le personnage lance *transmutation de la pierre en boue* sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin d'un mètre cinquante de profondeur. La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures qui se trouvent en dessous, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Les châteaux et les structures importantes sont généralement immunisés contre les effets de ce sort car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel. De plus, elle ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées. Par contre, les maisons et les structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations qui peuvent être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce qu'une *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est calculé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

*Transmutation de la pierre en boue* contre et dissipe *transmutation de la boue en pierre*.



## Triple aspect

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, F (croissant d'argent d'une valeur de 5 po)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 24 heures (D)

Le *triple aspect* permet au personnage de changer son apparence contre celle d'une des trois catégories d'âges idéalisées : adolescent (jeune homme/jeune fille), adulte (père/mère) ou personne âgée (ancien/ne). Dans tous les cas, il revêt l'apparence qui serait la sienne à l'âge approprié, il n'endosse pas celle d'un nouvel individu.

Le personnage peut changer son apparence et son âge réel selon ces trois aspects par une action simple. En tant qu'adolescent, il gagne un bonus d'altération de +2 à la Dextérité et à la Constitution mais souffre d'un malus de -2 à la Sagesse. Sous forme adulte, il gagne un bonus d'altération de +2 à la Sagesse et à l'Intelligence mais subit un malus de -2 à la Dextérité. Sous forme de personne âgée, il gagne un bonus d'altération de +4 à la Sagesse et à l'Intelligence mais subit un malus de -2 à la Dextérité et à la Force. Comme ces bonus sont de type altération, ils se cumulent avec les bonus que le personnage possède déjà en raison de son âge (et qui n'appartiennent à aucun type). Les bonus accordés par le sort représentent la forme idéalisée du *triple aspect* et ne reproduisent pas les valeurs de caractéristiques dont le personnage dispose réellement à l'âge donné.

*Vision véritable* révèle le véritable aspect du personnage, dissimulé par celui qu'il a revêtu, et reconnaît les deux formes comme faisant partie de sa personne. Les individus qui l'examinent attentivement et qui ont déjà interagi avec lui alors qu'il avait un autre âge lui trouvent une certaine ressemblance (comme un air de famille) s'ils réussissent un test de Perception DD 20.

Le *triple aspect* ne modifie ni les vêtements, ni l'équipement du personnage et ne soigne pas les blessures ni les difformités qui ne sont pas liées à l'âge.

## Voyage par les arbres

**École** Invocation (téléportation)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**Durée** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à un autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il passe avant de ressortir doivent appartenir à la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il sait instantanément où tous les autres chênes situés dans les limites de portée du sort se trouvent (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider jusqu'auquel il souhaite se téléporter ou s'il veut ressortir par l'arbre par lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut se trouver plus ou moins loin, en fonction de son espèce :

Espèce d'arbre	Portée du déplacement
Chêne, frêne, if	900 m
Orme, tilleul	600 m
Autre arbre à feuilles caduques	450 m
Conifère	300 m

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Chaque déplacement est une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

SORT  
De

NIVEAU

V

## Bâton à sort

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, G, F (le bâton qui sert à stocker le sort)

**Portée** contact

**Cible** bâton en bois touché

**Durée** permanente jusqu'à utilisation (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** oui (objet)

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

## Bois de fer

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 minute/500 g

**Composantes** V, G, M (le bois à transformer)

**Portée** 0 m

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

**Durée** 1 jour/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

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

Enfin, si le personnage limite de lui même la quantité de bois travaillé à la moitié ou moins du poids auquel il a droit, tout bouclier, arme ou armure créé à partir du *bois de fer* est considéré comme un objet magique (+1).

## Chêne animé

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, G

**Portée** contact

**Cible** arbre touché

**Durée** 1 jour/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Cette métamorphose transforme un chêne en gardien. On ne peut animer qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. *Chêne animé* ne peut être lancé que sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit obligatoirement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Le sort métamorphose l'arbre en sylvanien.

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

## Convocation d'alliés naturels VI

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

## Coquille antivie

**École** Abjuration

**Composantes** V, G, FD

**Temps d'incantation** 1 round

**Portée** 3 m

**Zone d'effet** émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Cette abjuration génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, bloquant l'entrée à la plupart des créatures vivantes. Il interdit le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Cependant, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.

Le sort possède uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la majorité des sorts d'abjuration, la protection disparaît instantanément si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

## Dissipation suprême

**École** Abjuration

**Cible ou zone d'effet** 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est qu'il peut dissiper plus d'un sort sur une même cible et qu'il peut affecter plusieurs créatures.

*Dissipation suprême* peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

**Dissipation ciblée.** Ce sort fonctionne comme une *dissipation de la magie* ciblée mais il dissipe un sort par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts que possède le personnage, en commençant par le sort de plus haut niveau.

De plus, ce sort a une chance de dissiper tout effet que l'on peut supprimer à l'aide d'une *délivrance des malédictions*, même si une *dissipation de la magie* ne le peut pas. Le DD de ce test est égal au DD de la malédiction.

**Dissipation de zone.** Utilisé de cette manière, le sort prend pour cible tout ce qui se trouve dans un rayonnement de 6 m.

Le personnage fait un test de dissipation et l'applique à toutes les créatures de la zone, comme s'il les visait à l'aide d'une *dissipation de la magie*. Dans le cas d'un objet affecté par un ou plusieurs sorts, le personnage procède comme pour les créatures. Les objets magiques ne sont pas affectés.

Le test de dissipation est également utilisé contre chacun des sorts ou effets de zone actifs dont le point d'origine se trouve dans la région visée. Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de *dissipation de la magie*, le test de dissipation s'applique également mais, en cas de succès, l'effet n'est interrompu que dans la région qui se trouve dans la zone de *dissipation de la magie*.

Le test de dissipation s'applique également aux objets et créatures présentes dans la zone d'effet et qui sont le produit d'un sort (comme par exemple un monstre appelé par *convocation de monstres*). En cas de réussite, le sort qui a appelé cette créature ou cet objet est dissipé (et l'objet ou la créature retourne d'où elle vient). En cas d'échec, la dissipation s'applique normalement à la créature ou à l'objet et peut supprimer un des sorts qui l'affectent.

Si le personnage le désire, il peut dissiper les sorts qu'il a lui-même lancés (en considérant que le test de dissipation est une réussite automatique).

**Contresort.** Ce sort fonctionne comme une *dissipation de la magie* mais le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test de dissipation.

## Éloignement du bois

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** 18 m (12 cases)

**Zone d'effet** ligne de 18 m (12 cases) de long émanant du jeteur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le lanceur de sorts projette de puissantes vagues d'énergie dans une direction qu'il choisit et celles-ci repoussent tous les objets en bois situés dans la zone d'effet jusqu'à la limite de la portée du sort. Les objets de plus de 7,5 cm de diamètre qui sont fermement fixés ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés le sont. Les objets dont le diamètre mesure 7 cm ou moins et qui sont attachés volent en éclats qui sont ensuite repoussés par le sort. Les objets déplacés par le sort s'éloignent à une vitesse de 12 m (8 cases) par round.

Les objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois sont également repoussés, entraînant ceux qui les tiennent avec eux. Une créature tirée par un objet peut simplement le lâcher. S'il s'agit d'un bouclier, il faut une action de mouvement pour le détacher, puis une action libre pour le laisser tomber. Les lances plantées dans le sol de manière à résister au mouvement (comme les lances positionnées pour recevoir une charge) se brisent en morceaux. Même les objets magiques comportant des parties en bois sont repoussés. Une *zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone dans la direction choisie tout au long de la durée du sort. Une fois le sort lancé, le processus est enclenché et le personnage peut porter son attention sur d'autres choses ou même se déplacer sans que le sort d'*éloignement du bois* n'en soit affecté pour autant.

## Endurance de l'ours de groupe

**École** Transmutation

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

**Cibles** 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres

Ce sort fonctionne comme *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Force de taureau de groupe

**École** Transmutation

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

**Cibles** 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres

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



## Germes de feu

**École** Invocation (création) (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M (glands ou baies de houx)

**Portée** contact

**Cibles** jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

**Durée** 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde** aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie** non

Selon la version du sort que le personnage choisit, il transforme des glands en projectiles explosifs que lui ou un autre individu peut ensuite lancer ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser simplement en prononçant un mot.

**Glands explosifs.** Le sort transforme jusqu'à quatre glands en grenades possédant un facteur de portée de six mètres. Le lanceur doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher la cible qu'il vise. Les glands infligent en tout 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (20d4 au maximum) que le personnage peut répartir comme il le souhaite entre les quatre glands. Un gland ne peut pas infliger plus de 10d4 points de dégâts.

Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. De plus, toutes les créatures situées dans une case adjacente à l'explosion subissent 1 point de dégâts de feu par dé. Cette explosion enflamme tout combustible adjacent à la cible.

**Baies de houx explosives.** Le sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Comme celles-ci sont trop légères pour pouvoir être lancées (on ne peut les jeter qu'à 1,50 mètre (1 case) de distance), elles sont généralement déposées directement à l'endroit choisi. Si le personnage se trouve dans un rayon de 60 mètres (40 cases) et prononce un mot de commande, toutes les baies explosent instantanément, infligeant 1d8 points de dégâts de feu +1 par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures dans un rayonnement de 1,50 m (1 case) et enflammant tous les matériaux inflammables dans la même zone. Les créatures affectées bénéficient d'un jet de Réflexes pour diminuer les dégâts de moitié.

## Glissement de terrain

**École** Transmutation (terre)

**Temps d'incantation** voir description

**Composantes** V, G, M (argile, limon, sable et une lame de fer)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

**Durée** instantanée

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

Grâce à ce sort, le personnage peut faire bouger de la terre (il peut également s'agir d'argile, de glaise ou de sable) dans le but de faire s'effondrer des remblais ou de déplacer des buttes ou des dunes par exemple. Le sort est par contre impuissant face aux formations rocheuses.

Le temps d'incantation dépend de la zone que le personnage désire affecter : il s'élève à 10 minutes par carré de 45 m de côté (d'une profondeur maximale de trois mètres). Il faut donc quatre heures et dix minutes pour affecter la zone maximale (225 m de côté).

Le sort ne modifie pas la surface du sol de manière violente ; au lieu de cela, il crée des sortes de vagues qui façonnent peu à peu la terre jusqu'à ce qu'elle adopte la forme désirée. Les arbres, les bâtiments et les formations rocheuses ne sont pas affectés directement mais ils peuvent avoir été déplacés vers le haut ou vers le bas et le relief qui les entoure peut avoir été modifié.

Le sort ne permet pas de creuser des tunnels et la transformation est trop lente pour bloquer ou ensevelir des créatures. On l'utilise plutôt pour creuser ou combler des douves, ou encore pour reconfigurer le terrain avant une bataille.

*Glissement de terrain* n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

## Grâce féline de groupe

**École** Transmutation

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

**Cibles** 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres

Ce sort fonctionne comme *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

## Mur de pierre

**École** Invocation (création) (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (un morceau de granite)

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 cases/niveau)

**Effet** mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** non

Cette incantation fait apparaître un *mur de pierre* qui fusionne avec la roche à son contact. Ce sort permet de condamner un passage ou de colmater une brèche. Il est composé d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté par niveau et de 2,5 cm d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Il est possible de doubler sa superficie en réduisant de moitié son épaisseur. Il est impossible de le faire apparaître à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de fondations solides. En revanche, il doit fusionner avec une ou plusieurs masses rocheuses existantes. On peut s'en servir pour créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse 6 m (4 cases), le mur doit être courbe et soutenu par des arcs-boutants, éléments qui réduisent de moitié sa superficie totale. Le mur peut être taillé grossièrement de manière à constituer des remparts, et ainsi de suite, mais cela réduit également sa superficie.

Comme n'importe quel mur de pierre ordinaire, la *désintégration* et la persévérance (coups de pioche, etc.) le détruisent. Chaque carré de 1,50 m (1 case) de côté possède 15 points de vie tous les 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de vie tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 cm d'épaisseur.

Il est difficile, mais possible, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme qui convient, mais les cibles peuvent échapper au piège du sort en réussissant un jet de Réflexes.

## Orientation

**École** Divination

**Temps d'incantation** 3 rounds

**Composantes** V, G, F (un jeu d'objets divinatoires)

**Portée** personnelle ou contact

**Cible** le jeteur de sorts ou la créature touchée

**Durée** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné comme une ville, un château, un lac ou un donjon. Sa destination peut se trouver en extérieur ou sous terre tant qu'elle est suffisamment importante : le sort ne permet pas de se rendre à la cabane d'un bûcheron mais il permet d'atteindre un camp de bûcherons. Le sort se base sur les localités, pas sur les créatures ou les objets qui s'y trouvent. L'endroit recherché doit se trouver sur le même plan que le personnage au moment où celui-ci lance le sort.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire. Dans une grotte par exemple, il permet au personnage de savoir instinctivement quel couloir choisir quand il se trouve à un carrefour. Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que le personnage a atteint sa destination. *Orientation* permet au personnage et à ses compagnons de sortir d'un dédale en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet, ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.) qui peuvent empêcher le personnage de suivre les indications données par le sort.

## Peau de nuée

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (nid d'insecte écrasé)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** voir texte

Le personnage transforme tous ses tissus mous en nuées d'insectes ou d'autres créatures et les envoie exécuter sa volonté, ne laissant que ses os et son équipement derrière lui. Ces nuées disposent de leurs aptitudes et pouvoirs habituels mais elles possèdent une petite partie de la conscience du personnage, ce qui lui permet de percevoir la même chose qu'elles et de contrôler leurs actions. Tant que le personnage est sous cette forme, il ne peut pas utiliser ses propres aptitudes ou entreprendre une action autre que le contrôle des nuées.

À chaque fois que le personnage lance ce sort, il dispose d'un total de niveaux égal à son niveau de lanceur de sorts et dépense ces niveaux pour créer des nuées. Il peut utiliser ses niveaux pour créer des combinaisons de nuées comme bon lui semble tant que leur coût ne dépasse pas son nombre de niveaux.

### Nombre de NLS Type de nuée

2 nuée d'araignées (*Bestiaire Pathfinder* 20)

4 nuée de rats (*Bestiaire Pathfinder* 246)

6 nuée de crabes, nuée de guêpes (*Bestiaire Pathfinder* 51, 179)

8 nuée de mille-pattes, nuée de sangsues (*Bestiaire Pathfinder* 214, 254)

10 nuée de fourmis soldats (*Bestiaire Pathfinder* 143)

Une fois que le personnage a créé ces nuées, leur existence se prolonge jusqu'à ce qu'on les détruise ou qu'il leur ordonne de regagner son corps. Une fois que toutes les nuées sont retournées auprès des restes du lanceur de sorts ou qu'elles ont été détruites, la chair du personnage s'enroule à nouveau autour de ses os et il peut agir normalement. Si les os du personnage ne se trouvent plus là où il les a laissés, il doit tout d'abord les localiser s'il veut récupérer son corps. Le personnage sait si ses os sont détruits et sa conscience continue de contrôler les nuées jusqu'à ce qu'elles soient détruites à leur tour (et que le personnage meure). Il peut utiliser les nuées pour aller chercher de l'aide et faire en sorte que quelqu'un restaure ses os (en utilisant toute chose capable de le ramener à la vie en temps normal). Les nuées peuvent alors regagner son corps.

## Pierres commères

**École** Divination

**Temps d'incantation** 10 minutes

**Composantes** V, G, FD

**Portée** personnelle

**Zone d'effet** le jeteur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres qui lui révèlent alors ce qui se cache derrière elles mais aussi qui les a touchées. Si on le leur demande, elles peuvent fournir des descriptions très détaillées. Cependant, leurs perceptions et leurs connaissances ne leur permettent pas forcément de révéler au personnage les détails qu'il souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

## Sagesse du hibou de groupe

**École** Transmutation

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

**Cible** 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres

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

## Sirocco

**École** Évocation (air, feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (une poignée de sable fin lancée dans les airs)

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Zone** cylindre (6 m de rayon, 18 m de haut)

**Durée** 1 round/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Vigueur partiel (voir texte)

**Résistance à la magie** oui

Une rafale de vent brûlant s'abat sur la zone, inflige 4d6 points de dégâts de feu + 1 point par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures et les renverse. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié et de rester debout. Les créatures volantes plaquées au sol par la force de ce courant descendant reçoivent les mêmes dégâts que si elles avaient chu, à moins de réussir un test de Vol DD 15, auquel cas elles se maintiennent à leur altitude originale. Toute personne qui subit des dégâts à cause du sirocco est fatiguée (ou épuisée si elle était déjà fatiguée, si elle a déjà été exposée au *sirocco* au round précédent, par exemple). Les créatures de sous-type aqueux subissent un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde contre ce sort et voient les dégâts reçus doubler.

## Soins légers de groupe

**École** Invocation (guérison)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

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

**Cibles** 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive et rend 1d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

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.

## Voie végétale

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** illimitée

**Cible** le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

**Durée** 1 round

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Grâce à ce sort, le druide peut s'engouffrer dans une plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille égale au personnage) et de ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance les séparant. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la direction et la distance qui l'intéressent et *voie végétale* le rapproche autant que possible de cette destination. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante qui a servi de point d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de sa charge maximale) ou son équivalent tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

*Voie végétale* ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.



SORT  
De

NIVEAU

V&V

## Animation des plantes

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V

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

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

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

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort anime les plantes en leur donnant un semblant de vie. Elles peuvent alors attaquer les cibles désignées par le lanceur de sorts, comme un objet animé. Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure ; une plante de taille TG valant deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en valant quatre et une plante de taille C en valant huit. Il est possible de changer de cible(s) au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Utilisez les caractéristiques des objets animés (Bestiaire Pathfinder RPG), en tenant compte du fait que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité.

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures du type plante et la matière végétale inerte.

**Enchevêtrement.** Le personnage peut à la place accorder aux plantes la mobilité suffisante pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtrement*. La résistance à la magie n'entre pas en compte face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

## Bâton sylvanien

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 round

**Composantes** V, G, F (un bâton sculpté et poli pendant 28 jours)

**Portée** contact

**Cible** bâton touché

**Durée** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

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

## Contrôle du climat

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 10 minutes (voir description)

**Composantes** V, G

**Portée** 3 km

**Zone d'effet** zone de 3 km de rayon centrée sur le jeteur de sorts (voir description)

**Durée** 4d12 heures (voir description)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande dix minutes, après quoi il faut attendre dix minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve. Il peut également lancer le sort pour faire que le climat prenne un état calme et normal pour la saison.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage à le pouvoir de contrôler les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. En revanche, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Dès que l'effet du sort est décidé, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de dix minutes. Dès cet instant, le climat se maintient jusqu'à ce que le sort s'achève, à moins que le personnage décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste dix minutes plus tard). Plusieurs manifestations contradictoires ne peuvent se déclencher en même temps.

*Contrôle du climat* permet aussi de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort bénéficie du double de sa durée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

## Convocation d'alliés naturels VII

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

## Guérison suprême

**École** Invocation (guérison)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif) ;

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Grâce à *guérison suprême*, le lanceur de sorts peut canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et maladies. Ce sort soigne les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétément, les maladies, la nausée et la surdité. Il guérit également de 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 points de vie au niveau 15.

Par contre, *guérison suprême* n'a aucun effet sur les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

## Mort rampante

**École** Invocation (convocation)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m / (5 cases + 1 case/2 niveaux)/20 cases (voir description)

**Effet** quatre nuées d'insectes

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** Vigueur, partiel, voir description

**Résistance à la magie** non

Cette incantation convoque quatre nuées d'insectes piqueurs et mordeurs. Ils apparaissent dans des cases adjacentes mais se déplacent indépendamment. On les considère comme des nuées de mille-pattes (voir le Bestiaire Pathfinder RPG) en tenant compte des modifications suivantes. Les nuées ont 60 points de vie chacune et infligent 4d6 points de dégâts lors de leur attaque de nuée. Le DD du jet de sauvegarde qui permet de résister à leur poison est égal à celui qui permet de résister à ce sort. Les créatures qui se retrouvent aux prises avec plusieurs nuées ne font qu'un seul jet de sauvegarde et subissent les dégâts d'une seule nuée.

Le lanceur de sorts peut convoquer ses nuées afin qu'elles occupent la même case qu'une créature. Par une action simple, il peut aussi leur ordonner de se rapprocher de n'importe quelle cible distante de moins de trente mètres (20 cases). Les nuées ne peuvent pas s'éloigner à plus de trente mètres (20 cases) du lanceur de sorts et, si celui-ci franchit cette limite lors d'un déplacement, les nuées restent sur place et attaquent toute créature à portée (le lanceur de sorts peut en reprendre le contrôle s'il revient à moins de trente mètres (20 cases) d'elles).

## Rayon de soleil

**École** Évocation (lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** 18 m

**Zone d'effet** ligne partant du jeteur de sorts

**Durée** 1 round/ niveau ou jusqu'à épuisement

**Jet de sauvegarde** Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie** oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut émettre un rayon de lumière éblouissante à chaque round (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès qu'il a lancé tous ses rayons.

Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* sont aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler la cécité temporaire et de réduire les dégâts de moitié. Les créatures sensibles à la lumière subissent le double de dégâts.

Les morts-vivants reçoivent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Un jet de Réflexes réussi réduit ces dégâts de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

## Rempart

**École** Invocation (création) (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (une poignée de terre)

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** mur de terre de 3 m de haut sur une ligne de 3 m de long/2 niveaux de lanceur de sorts ou en un cercle d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Le personnage crée un énorme rempart de terre tassée et de pierres de 1,50 mètre d'épaisseur. Il est impossible d'invoquer le *rempart* de manière à ce qu'il occupe la même case qu'une créature ou un objet. Chaque section de 1,50 mètre de large du rempart a une solidité de 0 et 180 points de vie. Toute section dont les points de vie tombent à 0 s'effondre. Si une créature essaye d'enfoncer le rempart en une seule attaque, le DD du test de Force est de 60. Une créature peut escalader le rempart si elle réussit un test d'Escalade DD 20.

## Scrutation suprême

**École** Divination (scrutation)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Durée** 1 heure/niveau

Ce sort ressemble à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. De plus, les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *lecture de la magie* et *message*.

## Soins modérés de groupe

**École** Invocation (guérison)

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il rend 2d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

## Tempête de feu

**École** Évocation (feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie** oui

Lorsque le personnage lance ce sort, la zone d'effet se transforme brusquement en un gigantesque brasier. Si le personnage le désire, les flammes peuvent épargner la végétation et/ou les créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le jeteur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Les créatures qui ratent leur jet de Réflexes s'embrasent et subissent 4d6 points de dégâts de feu par round jusqu'à extinction des flammes. Pour étouffer le feu, il faut réussir un test de Réflexes DD 20 lors d'une action complexe.

## Transmutation du métal en bois

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui (objet) (voir description)

Ce sort permet au lanceur de sorts de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Les armes, les armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques uniquement constitués de métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA. Les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

*Miracle*, *souhait*, *souhait limité* et des magies similaires sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale.



## Vent divin

**École** Transmutation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cibles** le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

**Durée** 1 heure/niveau (T) (voir description)

**Jet de sauvegarde** aucun et Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de transformer sa substance propre et de prendre la consistance des nuages, ce qui permet de se déplacer à grande vitesse dans les airs (comme avec le sort *état gazeux*). Le personnage peut emmener avec lui d'autres créatures, chacune pouvant agir indépendamment.

Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui suivent le personnage à une vitesse allant de 3 m par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 m par round (environ 90m/h 108km/h, avec une manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ont un aspect translucide. S'ils sont tous vêtus de blanc, ils obtiennent 80 % de chances de passer pour des nuages, du brouillard etc.

Une cible de ce sort peut reprendre son aspect normal dès qu'il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds qui sont décomptés de la durée du sort (comme le temps passé sous forme normale). Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 m par round (pour un total de cent quatre-vingts mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

## Vision lucide

**École** Divination

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M (onguent à paupière (250 po))

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts offre à sa cible la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (normale comme magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit exact où se situent les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être trompé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de trente-six mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X et ne permet pas de voir au travers des objets solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci, par exemple, est causé par le brouillard. Il ne permet pas de percer à jour les créatures déguisées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il ne permet pas de repérer les passages secrets non magiques. Enfin, ses effets ne sont cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*).

## Vortex

**École** Évocation (eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (une cuillère à touiller)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** tourbillon de 15 m de profondeur, de 9 m de large au sommet et 1,50m à la base

**Durée** 1 round/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** Réflexes pour annuler ; voir texte

**Résistance à la magie** oui

Le personnage crée un puissant tourbillon immobile dans n'importe quel volume de liquide suffisant pour le contenir. Toute créature de taille G ou moins qui entre en contact avec doit réussir un jet de Réflexes ou subir 3d6 points de dégâts contondants. Une créature de taille M ou moins qui rate ce jet doit en réussir un second ou se faire emporter dans le tourbillon où elle reste prisonnière des puissants courants et reçoit 1d8 points de dégâts par round, à son tour, sans jet de sauvegarde. Si le personnage le désire, il peut ordonner au tourbillon de rejeter une créature quand il veut. Un bateau de la même taille que la largeur du vortex ou plus petit reçoit 6d6 points de dégâts quand il le traverse et se retrouve pris au piège de ses courants. Si le capitaine du bateau réussit un test de Profession (marin) DD 25 (ou si le bateau est plus long que la largeur du tourbillon), le navire ne reçoit que la moitié des dégâts et il ne reste pas prisonnier du vortex.

SORT  
De

NIVEAU

VVVVV

## Contrôle des plantes

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

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

**Cibles** jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres

**Durée** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule

**Résistance à la magie** non

Ce sort permet d'exercer un contrôle sur les actions de créatures végétales. Le personnage leur donne des ordres de vive voix et celles-ci les comprennent, quelle que soit la langue parlée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'agressent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets retrouvent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout simplement ignorés.

## Convocation d'alliés naturels VIII

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

## Cyclone

**École** Évocation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité

**Durée** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** Réflexes, annule (voir description)

**Résistance à la magie** oui

Cette évocation fait surgir un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, et ce à la vitesse de 18 m par round. Le personnage peut le guider en se concentrant, à moins qu'il choisisse de lui faire décrire un mouvement assez simple. Diriger le cyclone ou changer son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours lors du tour de jeu de son créateur. Si jamais il sort au-delà des limites de portée, il se déplace de manière hasardeuse pendant 1d3 rounds, pouvant être alors une menace pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe (dans ce cas, il est impossible de contrôler à nouveau le cyclone, même s'il se retrouve à portée).

Toute créature de taille G ou moins étant en contact avec le cyclone doit réaliser avec succès un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant échoué à leur premier jet de sauvegarde doivent en réaliser un second (jet de Réflexes). Si elles le ratent à nouveau, elles sont élevées dans les airs et ballottées par les vents violents, qui leur font subir 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le lanceur de sorts peut demander au cyclone de libérer les malheureux, qui seront alors déposés au sol à l'endroit où il se trouve.

## Doigt de mort

**École** Nécromancie (mort)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

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

**Cible** 1 créature vivante

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, partiel ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort inflige 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle perd seulement 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

## Éloignement du métal et de la pierre

**École** Abjuration (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** 18 m (12 cases)

**Zone d'effet** ligne de 18 m (12 cases) de long émanant du jeteur de sorts

**Durée** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort crée de puissantes vagues d'énergie qui se propagent à partir du lanceur de sorts. Tous les objets en métal ou en pierre situés dans la zone d'effet sont repoussés jusqu'à la limite la portée du sort. Les objets de métal ou de pierre qui mesurent plus de 7,5 cm de diamètre et sont attachés ne sont pas affectés, de même que ceux qui pèsent plus de 250 kg. Tous les autres sont repoussés, y compris les objets animés, les petits rochers et les créatures en armure métallique. Les objets qui mesurent moins de 7,5 cm de diamètre et sont attachés se plient ou se brisent et les fragments sont ensuite repoussés par les vagues d'énergie. Les objets affectés par le sort s'éloignent du lanceur de sorts à une vitesse de 12 m (8 cases) par round.

Les objets comme les armures métalliques et les épées sont repoussés et entraînent ceux qui les portent avec eux. Même les objets magiques comportant des parties en pierre ou en métal sont déplacés par ce sort, mais une *zone d'antimagie* en bloque les effets. Une créature entraînée par l'objet qu'elle tient peut le lâcher. S'il s'agit d'un bouclier, il faut une action de mouvement pour le détacher, puis une action libre pour le laisser tomber.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone dans la direction choisie tout au long de la durée du sort. Une fois le sort lancé, le processus est enclenché et le personnage peut porter son attention sur d'autres choses ou même se déplacer sans que le sort d'*éloignement du métal et de la pierre* n'en soit affecté pour autant.

## Explosion de lumière

**École** Évocation (lumière)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (une pierre de soleil et une source de feu)

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** rayonnement de 24 m (16 cases) de rayon

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Réflexes, partiel (voir description)  
**Résistance à la magie** oui

Ce sort crée une explosion silencieuse de chaleur éblouissante qui émane d'un point que le personnage désigne. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts. Ces dégâts sont doublés pour les créatures que la lumière du jour dérange ou affaiblit. Un jet de Réflexes réussi annule la cécité et réduit les dégâts de moitié.

Les morts-vivants affectés par le sort subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6) ou la moitié seulement s'ils réussissent un jet de Réflexes. Les morts-vivants que la lumière du jour blesse, eux, sont détruits par le sort si leur jet de sauvegarde échoue.

Les rayons ultraviolets engendrés par l'*explosion de lumière* sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres subissent les mêmes effets que les morts-vivants.

*Explosion de lumière* dissipe les sorts d'obscurité du 8e niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

## Inversion de la gravité

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (de la magnétite et quelques copeaux de fer)

**Portée** moyenne (30 m/20 cases + 3 m/2 cases par niveau)

**Zone d'effet** jusqu'à 1 cube de 3 m/2 cases d'arête par 2 niveaux (F)

**Durée** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** non

Ce sort inverse la gravité dans une zone. Les créatures et objets non attachés tombent vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils rencontrent un obstacle solide au cours de cette « chute » (le plafond, par exemple), les conséquences de l'impact qui en résulte sont déterminées comme s'ils étaient tombés dans le sens normal. Les objets et les créatures qui atteignent la limite de la zone affectée sans rencontrer d'obstacle y restent suspendus, oscillant légèrement jusqu'à la fin de la durée du sort. Lorsque le sort se termine, les objets et les créatures retombent.

Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée et qui ont la possibilité de s'accrocher à quelque chose peuvent effectuer un jet de Réflexes au moment où le sort prend effet pour se retenir et ne pas tomber. Les créatures capables de voler ou de léviter réussissent automatiquement à éviter de tomber si elles le désirent.

## Inversion de la gravité

**École** Transmutation

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, M/FD (de la magnétite et quelques copeaux de fer)

**Portée** moyenne (30 m/20 cases + 3 m/2 cases par niveau)

**Zone d'effet** jusqu'à 1 cube de 3 m/2 cases d'arête par 2 niveaux (F)

**Durée** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** non

Ce sort inverse la gravité dans une zone. Les créatures et objets non attachés tombent vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils rencontrent un obstacle solide au cours de cette « chute » (le plafond, par exemple), les conséquences de l'impact qui en résulte sont déterminées comme s'ils étaient tombés dans le sens normal. Les objets et les créatures qui atteignent la limite de la zone affectée sans rencontrer d'obstacle y restent suspendus, oscillant légèrement jusqu'à la fin de la durée du sort. Lorsque le sort se termine, les objets et les créatures retombent.

Les créatures qui se trouvent dans la zone affectée et qui ont la possibilité de s'accrocher à quelque chose peuvent effectuer un jet de Réflexes au moment où le sort prend effet pour se retenir et ne pas tomber. Les créatures capables de voler ou de léviter réussissent automatiquement à éviter de tomber si elles le désirent.

## Manteau marin

**École** Abjuration (création) (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M (un verre d'eau)

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sorts

**Durée** 1 minute/niveau

Le personnage s'enveloppe d'une colonne tournoyante d'eau élémentaire à l'état pur qui occupe sa case et s'élève à 9 mètres. Il gagne une vitesse de nage égale à sa vitesse de déplacement de base et il est capable de voir, d'entendre et de respirer librement dans le *manteau marin*. En revanche, les attaques portées contre lui sont considérées comme ayant lieu sous l'eau. Le personnage bénéficie d'un abri amélioré (bonus d'abri de +8 à la CA, +4 aux jets de Réflexes) contre les adversaires qui ne disposent pas de la *liberté de mouvement*. L'abri apporté par le *manteau marin* ne permet pas au personnage de faire de test de Discrétion et n'empêche pas les attaques d'opportunité. Les attaques magiques lancées contre lui ne sont pas affectées, à moins qu'elles ne nécessitent un jet d'attaque ou qu'elles ne fonctionnent pas sous l'eau (comme le *nuage nauséabond*).

Le *manteau marin* bloque la ligne d'effet de tout sort ou effet surnaturel de feu mais les ennemis peuvent essayer d'utiliser des sorts de feu au sein du *manteau marin*, ce qui exige un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20 + niveau du sort) et, si le sort réussit, il prend la forme d'une bulle de vapeur dans le manteau au lieu de revêtir son apparence ordinaire.

Le *manteau marin* permet au personnage de faire une attaque de coup à l'aide d'un pseudopode aqueux, ce qui inflige des dégâts appropriés à la taille du personnage. Cette attaque a une allonge de 9 mètres. De plus, par une action simple, le personnage peut tenter d'éteindre un feu d'un simple contact. Il noie automatiquement tout feu ordinaire sur un cube de 3 mètres de côté. Son contact agit comme une *dissipation de la magie* contre les flammes d'origine magique et contre tout effet de feu non instantané qui entre en contact avec lui (comme *lame de feu*, *sphère de feu* et *nuage incendiaire*). Même si le personnage ne parvient pas à éteindre le feu, ce dernier ne le blesse pas. Une arme *de feu* ou *de feu intense* qui frappe le personnage voit son pouvoir disparaître pendant 1d4 rounds si son propriétaire rate un jet de Vigueur.



## Métamorphose animale

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 cases + 1 case/2 niveaux)

**Cibles** jusqu'à 1 créature consentante/niveau, distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres

**Durée** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** aucun (voir description)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *forme bestiale III*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le personnage y mette un terme pour tout le monde. De plus, chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres.

## Mot de rappel

**École** Invocation (téléportation)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V

**Portée** illimitée

**Cible** le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

**Résistance à la magie** non ou oui (inoffensif, objet)

*Mot de rappel* téléporte instantanément le personnage dans son sanctuaire. Ce sanctuaire doit être désigné alors que le personnage prépare le sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît très bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion de trois mètres (2 cases) de côté ou moins. Il n'y a pas de limite de distance à l'utilisation de ce sort au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, tant qu'il ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut également téléporter une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objets dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de téléporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non-magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

## Mur de lave

**École** Invocation (création) (terre, feu)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (un morceau de lave refroidie)

**Portée** intermédiaire (30 m + 3 m/niveau)

**Cible** mur de lave qui occupe une zone de 1,50 m/niveau au maximum (S)

**Durée** 1 round/niveau (D)

**Jet de sauvegarde** voir texte

**Résistance à la magie** non

Ce sort crée un *mur de lave* vertical de 2,50 centimètres d'épaisseur par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts et se compose au maximum d'une case de 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts. La hauteur maximale du mur ne peut pas dépasser la moitié de sa largeur (avec un minimum de 1,50 mètre). Le personnage ne peut pas invoquer le mur de telle façon qu'il occupe la même case qu'une créature ou un objet. On peut détruire une section du *mur de lave* en lui infligeant des dégâts (solidité 4, pv 90) mais dans ce cas, la lave qui reste dans le mur remplit immédiatement le creux, ce qui réduit la taille totale du mur d'une case mais permet de conserver une barrière continue. À chaque fois qu'une arme frappe le mur de lave, elle subit 2d6 points de dégâts de feu (c'est la créature qui frappe le mur qui subit ces dégâts si elle utilise une arme naturelle ou ses mains nues).

Une créature peut traverser un *mur de lave* par une action complexe si elle réussit un test de Force DD 25. En cas d'échec, elle est repoussée hors du mur jusqu'à son point de départ. Une créature qui possède une vitesse de creusement peut s'en servir pour traverser le mur. En revanche, toute tentative pour franchir le mur inflige 20d6 points de dégâts de feu. Un *mur de lave* dégage autant de chaleur qu'un *mur de feu* mais cette chaleur se répand des deux côtés.

Une fois par round, par une action de mouvement, le personnage peut faire entrer le *mur de lave* en éruption. Un jet de lave jaillit alors en direction de toute cible qui se trouve dans les 18 mètres de chaque côté du mur mais réduit sa taille totale de 1d4 case de 1,50 mètre. Le personnage doit faire une attaque de contact à distance pour toucher la cible qui reçoit alors 10d6 points de dégâts de feu. Les trous ainsi créés dans le mur se rebouchent instantanément et réduisent la taille totale du mur.

Tous les dégâts infligés par un contact physique avec le *mur de lave* se poursuivent sur 1d3 rounds après la fin de ce contact, mais ces dégâts supplémentaires ne font que la moitié de ceux infligés au départ (c'est-à-dire 1d6 ou 5d6 ou 10d6).

## Nuées d'orage

**École** Évocation (électricité)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (un bâtonnet de cuivre)

**Portée** 9 m

**Cible** étendue de 9 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur partiel

**Résistance à la magie** oui

Quand le personnage lance ce sort, des éclairs jaillissent de son corps dans toutes les directions. Ils n'abîment pas la végétation naturelle ni les créatures que le personnage souhaite exclure de ses ravages. Toutes les autres créatures de la zone subissent 1d8 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 20d8) et sont étourdiées pendant 1 round. Un jet de sauvegarde réussi réduit ces dégâts de moitié et annule l'étourdissement.

## Tranquillité euphorique

**École** enchantement (coercition) (effet mental)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, M/FD (un coquelicot)

**Portée** contact

**Cible** créature touchée

**Durée** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** aucun et Volonté partiel (voir plus bas)

**Résistance à la magie** oui

Une créature sous l'effet de cet enchantement entre dans un état d'euphorie. Elle considère toutes les créatures comme des amis chers à son cœur et déteste la violence, mais elle peut se défendre si on la malmène. La vitesse de déplacement de la créature est réduite de moitié jusqu'à la fin du sort et elle ne peut pas attaquer ni lancer de sorts. Si elle est attaquée, elle a droit à un jet de Volonté. En cas de réussite, elle peut agir normalement pendant 1 round. En cas d'échec, elle s'éloigne de son attaquant à la moitié de sa vitesse de déplacement dès sa prochaine action.

De plus, si quelqu'un interagit avec la créature ou l'interroge alors qu'elle est sous l'effet de ce sort, elle est considérée comme serviable (voir la compétence Diplomatie du *Manuel des joueurs* page 95). Cependant les conseils et les réponses qu'elles donnent peuvent être confus ou noyés dans un flot de pensées à cause de son état euphorique.

## Tremblement de terre

**École** Évocation (terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, FD

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** étendue de 24 m de rayon (F)

**Durée** 1 round

**Jet de sauvegarde** voir description

**Résistance à la magie** non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée ébranle la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, fait effondrer des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, provoque encore bien d'autres dégâts. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures qui se trouvent sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ni se déplacer. Les lanceurs de sorts qui tentent de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration DD 20 + niveau du sort, sinon, leur sort est perdu. Le *tremblement de terre* affecte toutes les structures et les créatures de la zone touchée. L'effet exact dépend de l'endroit où le personnage lance le sort:

*Caverne, grotte, ou tunnel.* Le plafond s'effondre et inflige 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduits de moitié en cas de jet de Réflexes DD 15). Un *tremblement de terre* lancé sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous ce plafond, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

*Falaise.* Une falaise s'effondre et provoque un glissement de terrain qui avance à l'horizontale sur une distance égale à sa hauteur de chute. Les créatures qui se trouvent sur le chemin du glissement de terrain subissent 8d6 points de dégâts (réduits de moitié en cas de jet de Réflexes DD 15) et se retrouvent coincées sous les décombres (voir ci-dessous).

*Terrain dégagé.* Toutes les créatures debout doivent réussir un jet de Réflexes DD 15 ou perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol et toute créature qui se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf si elle réussit un jet de Réflexes DD 20). Les fissures se referment à la fin du sort. Toutes les créatures tombées dans les fissures sont considérées comme enterrées sous une avalanche, sans air (voir ici).

*Bâtiment.* La plupart des structures et des bâtiments situés sur un terrain dégagé s'effondrent et subissent 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et ils ne sont pas divisés par deux, comme c'est généralement le cas pour les dégâts infligés aux objets. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduits de moitié en cas de jet de Réflexes DD 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

*Lac, marais ou cours d'eau.* Des fissures s'ouvrent au fond et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants et toute créature qui rate un jet de Réflexes DD 15 s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée et risque de noyer les créatures prises dans la boue.

*Immobilisé sous les gravats.* Toute créature prise au piège sous les décombres subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si elle sombre dans l'inconscience, elle doit faire un test de Constitution DD 15 ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'elle soit libérée ou qu'elle meure.

SORT  
De

NIVEAU

IX

## Attrance

**École** Enchantement (coercition) (mental)

**Temps d'incantation** 1 heure

**Composantes** V, G, M (une goutte de miel et des perles broyées (1 500 po))

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

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

**Durée** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** oui

L'objet ou le lieu désigné par le jeteur de sort engendre des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures affectée doit être nommée lors de l'incantation. Les sous-types ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit l'indiquer.

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

*Attrance* contre et dissipe *aversion*.

## Aversion

**École** Enchantement (coercition) (mental)

**Temps d'incantation** 1 heure

**Composantes** V, G, M/FD (un peu d'alun trempé dans du vinaigre)

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

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

**Durée** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** Volonté, partiel

**Résistance à la magie** oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage engendre des ondes repoussant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures affectée doit être nommée lors de l'incantation. Les sous-types ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit l'indiquer.

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie quasi irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé.

Une force indéfinissable les pousse à s'éloigner de la zone ou de l'objet affecté par le sort pour ne pas revenir tant que le sort fait effet. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

*Aversion* contre et dissipe *attrance*.

## Changement de forme

**École** Transmutation (métamorphose)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G, F (serre-tête de jade (1 500 po))

**Portée** personnelle

**Cible** le jeteur de sorts

**Durée** 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet de prendre la forme de n'importe quelle créature. Il fonctionne comme *modification d'apparence*, *forme bestiale IV*, *corps élémentaire IV*, *forme draconique III*, *forme de géant II* et *forme végétale III*, au choix du personnage. Le personnage peut changer de forme une fois par round, par une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant.

## Convocation d'alliés naturels IX

**École** Invocation (convocation)

Voir les listes de créatures pour les sorts de *Convocation d'alliés naturels*.

Ce sort s'apparente à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (lorsque le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ces derniers doivent nécessairement tous être du même type).

## Grand tertre

**École** Invocation (création)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, G

**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m (6 cases) les uns des autres (voir description)

**Durée** 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** non

Ce sort crée 1d4+2 tertres errants évolués (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Ces créatures se battent aux côtés du lanceur de sorts, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Elles restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie plus tôt. Si les tertres errants ont été créés seulement pour faire office de gardes, la durée du sort est de sept mois. Chacun des tertres errants appelés par ce sort doit rester à proximité du point où il est apparu : il ne peut pas s'en éloigner de plus de la portée du sort. Le personnage ne peut bénéficier des effets de plusieurs grands tertres en même temps. S'il lance ce sort alors qu'il bénéficie encore des effets d'une précédente incantation, le sort le plus ancien se dissipe. Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que s'ils ont été appelés dans une région pluvieuse, marécageuse ou très humide.



## Heurt de pierres

**École** Invocation (création) (terre)  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, S  
**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Effet** voir texte  
**Durée** instantanée  
**Jet de sauvegarde** Réflexes partiel, voir texte  
**Résistance à la magie** non

Le personnage crée deux masses de taille C de roche, de terre et de pierre et les fait se heurter alors qu'une unique créature se trouve entre elles. Les rochers apparaissent à 9 mètres l'un de l'autre, de chaque côté de la cible, et se ruent vers elles avant de se heurter dans un puissant fracas. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible avec les rochers. Le *heurt de pierres* ignore le camouflage et les abris. Si une barrière solide s'interpose entre la cible et l'une des masses de roche, le sort bénéficie d'un bonus de +28 en Force pour la fracasser et continuer sa route vers la cible. Toute créature frappée par le *heurt de pierres* reçoit 20d6 points de dégâts contondants et tombe au sol. Si la cible rate un jet de Réflexes, elle est également ensevelie sous les décombres, comme lors d'un effondrement (voir *Pathfinder JdR Manuel des joueurs* 415).

Si les pierres ratent leur cible, cette dernière subit tout de même 10d6 points de dégâts contondants à cause de la pluie de rochers qui suit le heurt et elle tombe à terre. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié et de rester debout. Les créatures autres que la cible qui se trouvent dans les cases où apparaissent les pierres ou sur leur chemin (9 mètres de large, 9 mètres de haut et jusqu'à 18 mètres de long) doivent également faire un jet de Réflexes ou subir 10d6 points de dégâts contondants et tomber à terre (jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié et rester debout). Le *heurt de pierres* n'inflige de dégâts à la créature qu'à une seule reprise, quel que soit le nombre de fois où les pierres la survolent.

## Nuée d'élémentaires

**École** Invocation (convocation) (voir description) ;  
**Niveau** Dru 9  
**Temps d'incantation** 10 minutes  
**Composantes** V, G  
**Portée** moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 cases + 2 cases/niveau)  
**Effet** 2 créatures convoquées (ou plus) distantes de moins de 9 m (6 cases) les unes des autres  
**Durée** 10 minutes/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** aucun  
**Résistance à la magie** non

Ce sort ouvre un *portail* vers l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan qui correspond à son domaine.

À la fin de l'incantation, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, dix minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, dix minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires obéissent au personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Les élémentaires obéissent au lanceur de sorts qu'ils n'attaquent jamais, même si quelqu'un d'autre parvient à prendre leur contrôle. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le désire, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature d'air, d'eau, de feu ou de terre est automatiquement considéré comme un sort du même type.

## Prémonition

**École** Divination  
**Temps d'incantation** 1 action simple  
**Composantes** V, G, M/FD (une plume d'oiseau chanteur)  
**Portée** personnelle ou contact  
**Cible** voir description  
**Durée** 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde** aucun ou Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** non ou oui (inoffensif)

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts bénéficie d'un puissant sixième sens qui l'avertit si un danger menace le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger, ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes. Ce bonus disparaît si le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA.

Si le personnage jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est averti dès qu'un péril menace la cible. Il doit alors transmettre l'information à cette dernière, sans quoi la *prémonition* n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Le lanceur de sort peut crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (via un sort approprié) s'il agit immédiatement dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

## Régénération

**École** Invocation (guérison)

**Temps d'incantation** 3 rounds entiers

**Composantes** V, G, FD

**Portée** contact

**Cible** créature vivante touchée

**Durée** instantanée

**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), ressoude les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la *régénération* prend 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie ou 2d10 rounds s'ils sont absents.

De plus, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35). Le sort le débarrasse de toute fatigue et/ou épuisement et élimine les dégâts non-létaux. Il n'a aucun effet sur les créatures non-vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

## Soins intensifs de groupe

**École** Invocation (guérison)

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

## Tempête vengeresse

**École** Invocation (convocation) ; **Niveau** Dru 9, Prê 9

**Temps d'incantation** 1 round

**Composantes** V, G

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** nuage de 108 m de rayon

**Durée** concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)

**Jet de sauvegarde** voir description ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, qui lance des éclairs et des coups de tonnerre. Toutes les créatures qui se trouvent en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdis pendant 1d4x10 minutes. Si le lanceur de sorts cesse de se concentrer, le sort s'achève immédiatement, sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet et inflige 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où ils tomberont (une même cible ne peut être touchée que par un seul éclair). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet et inflige 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : Une pluie et des vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire qui se trouve à 1,50 m ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). Plus loin, il bénéficie d'un camouflage total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement passe à 25 % de sa valeur habituelle.

Il est impossible d'attaquer à distance. Enfin, tout lanceur de sorts qui désire faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

## Tsunami

**École** Invocation (création) (eau)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S

**Portée** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** vague de 3 m de profondeur, de 3 m de large/niveau et de 60 cm de haut/niveau

**Durée** 5 rounds

**Jet de sauvegarde** voir texte

**Résistance à la magie** non

Le personnage crée une énorme vague aqueuse qui se déplace en ligne droite, sur terre ou sur mer. C'est à lui de choisir la direction dans laquelle elle avance (qui doit être perpendiculaire à sa largeur) mais une fois la vague en mouvement, il est impossible de changer son itinéraire. À la surface de l'eau, la vague se déplace à 18 mètres par round, sur terre ou sous l'eau, elle avance à 9 mètres par round.

Toute personne frappée par un tsunami reçoit 8d6 points de dégâts contondants (jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié). De plus, le tsunami fait un test de BMO spécial contre les créatures qu'il frappe (son BMO est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + modificateur de caractéristique de lanceur de sorts adapté (le plus élevé) + 8 (pour la taille de la vague)). Si ce BMO dépasse le DMD de la créature, cette dernière tombe et la vague l'emporte. Une créature emportée par le tsunami peut essayer d'échapper à la vague quand vient son tour en faisant un test de BMO ou de Natation opposé au test de BMO du tsunami. Si elle échoue, elle subit 6d6 points de dégâts contondants supplémentaires (jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié) et la vague continue de l'emporter.

Les objets frappés par un tsunami sont emportés s'ils sont de taille TG ou plus petits. Ils sont alors transportés par la vague qui les entasse au bout de sa course. Les objets gigantesques ou plus grands, les structures et les objets solidement attachés au sol subissent 8d6 points de dégâts contondants quand le tsunami passe dans leur case. Si cela suffit à détruire l'objet ou la structure, la vague emporte ses restes. La solidité ne permet pas de réduire ces dégâts qui ne sont pas non plus réduits de moitié comme c'est habituellement le cas pour des dégâts infligés aux objets. La *liberté de mouvement* empêche les créatures de se faire emporter par le tsunami mais n'a aucun effet sur les dégâts.

Une barrière solide plus haute que le tsunami empêche la portion de vague correspondante de poursuivre son chemin, à moins qu'elle ne soit détruite. Le reste de la vague continue sa course.

## Vague mondiale

**École** Transmutation (eau, terre)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** voir texte

**Effet** voir texte

**Durée** 1 round/niveau ou 1 heure/niveau ; voir texte (D)

**Jet de sauvegarde** aucun

**Résistance à la magie** oui

Le personnage crée une ondulation sur n'importe quelle sorte de terrain naturel (y compris une étendue d'eau, de forêt, de désert, de toundra, etc.) qui l'emporte en toute sécurité sur de grandes distances avec une puissance dévastatrice. Cette vague de terrain fait onduler le monde sur son passage, soulevant ou étirant sans les abîmer les objets, les créatures et tout ce qui se trouve en rapport avec le monde naturel alors qu'elle déchire et abîme tout le reste. Le personnage doit choisir le type de la vague quand il lance le sort : un tsunami ou une petite houle. S'il choisit de faire un tsunami, il crée une lame d'eau ou de terre de 9 mètres de haut qui s'abat sur le paysage et dure 1 round par niveau. S'il choisit la houle, il crée une vague plus douce et plus contrôlable de 1,50 mètre qui dure 1 heure par niveau. Quelle que soit la forme ou la composition de la vague, sa crête s'étend sur 3 mètres devant et derrière le personnage et sur 1,50 mètre par niveau sur sa droite et sa gauche. Que le personnage soit assis ou debout sur la crête, il ne risque absolument pas de tomber alors que la vague l'emporte et il peut même s'allonger et dormir (ou entreprendre une action quelconque comme s'il se tenait sur un sol stable). Il peut permettre à une créature par niveau de l'accompagner en toute sécurité.

Quand le personnage crée la vague, il doit décider de son chemin en se tournant face à la direction dans laquelle il souhaite aller. Il ne peut plus en changer par la suite. Quelle que soit la version de la vague, elle se déplace huit fois plus vite que la vitesse de base du personnage. Tout objet, créature ou phénomène qui se trouve être fortement lié au monde naturel ou qui en fait partie ondule au passage de la vague mais ne subit pas de dégâts. En revanche, tout le reste subit 6d6 points de dégâts contondants s'il entre en contact avec une vague de type tsunami ou 1d6 points de dégâts contondants si la vague est de type houle. La vague endommage tout objet ou structure manufacturée. Sur le plan Matériel, elle abîme également les créatures de type aberration, créature artificielle, extérieur et mort-vivant, ainsi que celles de sous-type extraplanaire. Les créatures artificielles et les morts-vivants reçoivent le double de dégâts de la part de la vague. Les autres créatures et celles qui possèdent un niveau de druide (quel que soit leur type) sont considérées comme appartenant au monde naturel et ne sont donc pas affectées par la vague. N'oubliez pas que, dans les autres plans, ce qui est défini comme appartenant au monde naturel est laissé à la discrétion du MJ.

La vague peut descendre ou remonter une pente naturelle tant que son angle ne dépasse pas 45 degrés. Le personnage ne peut pas modifier les dimensions de la vague alors qu'elle se déplace. Si la vague rencontre une surface à laquelle elle ne peut pas s'intégrer, elle s'écoule simplement autour ou par-dessus (les créatures qui chevauchent la vague sont déplacées sans heurt d'un côté ou de l'autre pour éviter l'obstacle), à moins que le terrain inadapté n'occupe une surface égale à la moitié de la crête de la vague ou plus. Dans ce cas, le sort se termine en 1d6 rounds, alors que la vague s'effondre et meurt. À moins que la durée du sort n'expire avant cela. L'élan de la vague emporte le lanceur de sorts sur ce nouveau terrain sans lui causer de dégâts jusqu'au moment où elle s'effondre et dépose alors le personnage qui souffre des effets habituels provoqués par ledit terrain. La vague ne peut pas s'intégrer à un terrain majoritairement composé de feu (comme une étendue de lave), d'air (si elle franchit une falaise) ou de constructions artificielles (comme une ville).

Le personnage ne peut pas créer de vague s'il ne se tient pas au sol. Il ne peut pas le faire sous terre ni sur un terrain auquel la vague ne peut pas s'intégrer.

## Vents de la vengeance

**École** Évocation (air)

**Temps d'incantation** 1 action simple

**Composantes** V, S, FD

**Portée** personnelle

**Cible** lanceur de sort

**Durée** 1 minute/niveau

Le personnage s'entoure d'un linceul de vents de tornade surnaturels. Ils lui accordent une vitesse de vol de 18 m et une manœuvrabilité parfaite. L'armure et la charge portée par le personnage n'influent pas sur la vitesse de vol. Ce linceul de vent le protège de tout effet de vent extérieur et forme une coquille d'air respirable autour de lui, ce qui lui permet de voler et de respirer sous l'eau ou dans l'espace. Les vents détournent les armes à distance, (y compris les rochers lancés par des géants, les projectiles des armes de siège et autres armes à distance massives), qui ratent automatiquement le personnage. Les gaz et la plupart des armes de souffle ne parviennent pas non plus à franchir la barrière des vents.

De plus, quand une créature frappe le personnage au corps à corps, ce dernier peut ordonner aux vents de fouetter l'attaquant par une action immédiate. La créature doit réussir un jet de Vigueur ou recevoir 5d8 points de dégâts contondants et tomber à terre (si elle se trouve sur terre). Une créature qui rate son jet de sauvegarde en vol est stoppée si elle est de taille TG ou emportée si elle est de taille G ou moins (voir page 445 du *Manuel des joueurs Pathfinder JdR*). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, les dégâts sont réduits de moitié et la créature ne tombe pas (ou n'est pas stoppée ou emportée).



