

CARTES DE SORTS PATHFINDER

Créées par Maxime De Wolf



Maxime De Wolf
2011

INTRODUCTION

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Ce document utilise des informations provenant du Wiki Pathfinder. Ces informations sont donc la propriété de Black Book Editions, Paizo Publishing et Pathfinder-fr.org. Ce document est dès lors soumis à la licence Open Game License. Les termes exacts de cette licence peuvent également être retrouvés à la fin de ce document.



Les instructions permettant de générer le présent document ainsi que le détail des travaux extérieurs utilisés pour le réaliser sont disponibles sur le compte Gitlab MaximeDeWolf.

L'image de couverture a été réalisée par chromaticresponses et publiée sur Deviantart. Le template original utilisé pour générer ce document a été créé par Krozark puis modifié par bastien-vanderplaetse et moi-même. Les icônes sur les différentes cartes de sorts peuvent être retrouvées sur le site Games-icons.net.

MODE D'EMPLOI

Ce document liste tous les sorts Pathfinder présents dans le Manuel des Joueurs. Ces sorts sont représentés sous forme de cartes ce qui permet aux joueurs d'avoir une vue d'ensemble des sorts qu'ils peuvent lancer ainsi que sur leurs effets. Ces cartes ainsi que les pages qui les contiennent

ont été pensées pour être facilement imprimées et ne comprennent donc que très peu d'images. De plus, chacune de ces pages sont composées d'un maximum de cartes afin d'économiser le papier.

Pour chaque classe, tous les sorts du Manuel des Joueurs pouvant être lancés par celle-ci sont listés sous forme de cartes et sont triés par le niveau du sort correspondant à cette classe. Les classes ne pouvant pas lancer au moins un des sort du Manuel des Joueurs ne sont pas reprises dans ce document. La Figure 1.1 illustre une de ces cartes qui a été annotée pour pouvoir vous l'expliquer.

L'annotation 1 montre une bannière désignant l'école du sort représenté. La couleur de la bannière, son logo et son texte changent donc en fonction de celle-ci. Les écoles représentées sont les suivantes :

- ☞ Abjuration
- ☞ Invocation
- ☞ Divination
- ☞ Enchantement
- ☞ Évocation
- ☞ Illusion
- ☞ Nécromancie
- ☞ Transmutation
- ☞ Universel

L'annotation 2 décrit le nom du sort représenté. Ce texte est cliquable et vous renvoie vers la page du sort correspondant sur le site Pathfinder-fr. La bannière montrée par l'annotation 3 représente le niveau du sort pour la classe correspondante.

L'annotation 4 montre les caractéristiques du sort. Ces caractéristiques sont les mêmes que celles décrites dans le Manuel des Joueurs :

- ☞ Temps d'incantation
- ☞ Composantes

- ☞ Cible
- ☞ Durée
- ☞ Jet de sauvegarde
- ☞ Résistance à la magie
- ☞ Effet
- ☞ Portée

Enfin, l'annotation 5 montre la description du sort. Certains sorts peuvent avoir de très longues descriptions. C'est pourquoi celles-ci sont coupées afin de pouvoir tenir dans la carte. Attention car cela ne se voit pas toujours. L'utilisateur peut dès lors cliquer sur le nom du sort représenté pour être redirigé vers la page du sort sur le Wiki Pathfinder, ou se référer au Manuel des Joueurs afin de prendre connaissance de sa description complète.

NOTE DE L'AUTEUR

Ce document à été créé dans le but d'aider les joueurs et les maîtres de jeu à mieux gérer les sorts. Cela permet également d'éviter de vérifier trop souvent les caractéristiques d'un sort dans le Manuel des Joueurs et ainsi de ne pas perturber la session de jeu par un temps mort. J'espère que ce document vous sera aussi utile qu'à moi.

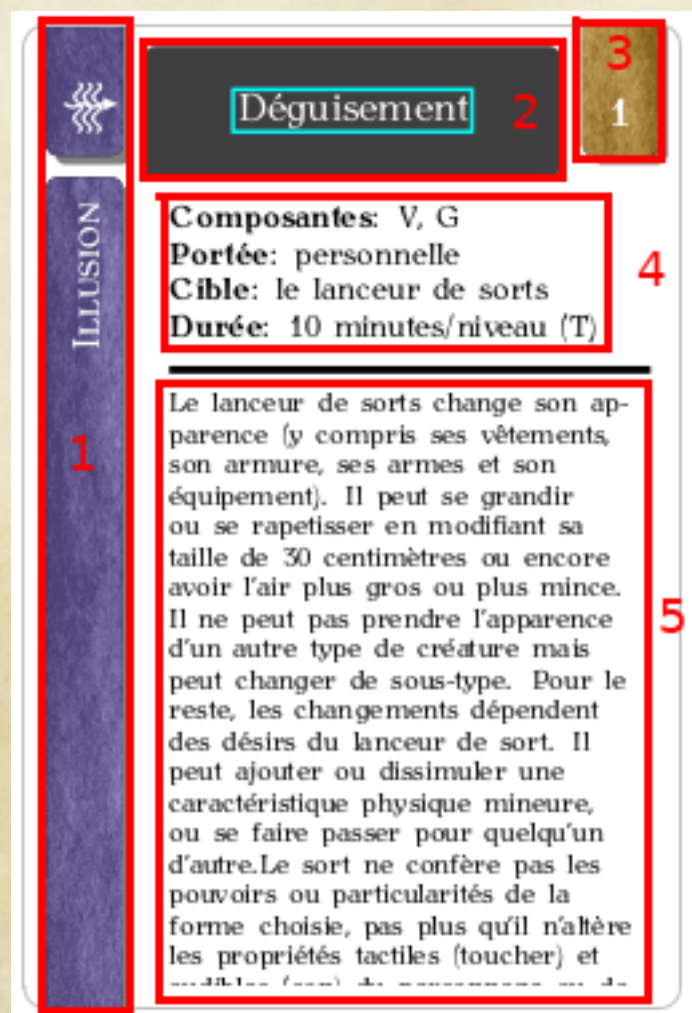




FIGURE 1.1 – Exemple de carte de sort

Contents

1	Barde	2
2	Ensorcelleur/Magicien	23
3	Prêtre	75
4	Rôdeur	105
5	Conjurateur	112
6	Druide	130
7	Sorcière	152
8	Alchimiste	179
9	Paladin	191
10	Psychiste	197
11	Inquisiteur	200
12	Magus	220
13	Antipaladin	236
14	Chaman	242
15	Occultiste	244



1 Barde

 **Berceuse**  0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui



Toutes les créatures situées dans la zone d'effet sont distraites, voire somnolentes. Si ces dernières ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Perception, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil tant que dure le sort. Berceuse dure tant que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts par la suite.

 **Convocation d'instrument**  0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 1 instrument portable convoqué
Portée: 0 m
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non



Ce sort invoque un instrument de musique portatif, au choix du personnage. Cet instrument se matérialise dans ses mains ou à ses pieds (selon ce que le personnage décide). C'est un instrument de musique normal. L'utilisation du sort ne fait apparaître qu'un seul exemplaire à la fois dont seul le barde peut se servir. Il est impossible d'invoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains. L'instrument convoqué disparaît à la fin du sort.

 **Détection de la magie**  0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non



Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée.

 **Hébètement**  0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui



Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébètement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

 **Illumination**  0

EVOCATION

Composantes: V
Effet: rayonnement de lumière
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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**  0

DIVINATION

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

 **Lumière**  0

EVOCATION

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

 **Lumières dansantes**  0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer.



Manipulation à distance

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet non-magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. Par une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 m (3 c) au maximum dans n'importe quelle direction. Le sort expire instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée du sort.



Message

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (un petit morceau de fil de cuivre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation permet de chuchoter des messages. Les personnes alentour discernent le message si elles réussissent un test de Perception DD 25. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb ou 90 cm de bois.



Ouverture/fermeture

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une clef en laiton)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si l'objet dispose d'un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.). De plus, il ouvre et ferme seulement les objets qui pèsent 15



Prestidigitation

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: 1 heure
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie mineurs que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois l'incantation achevée, ces sorts permettent de générer des effets magiques très simples et très limités pendant une heure. Par exemple, le personnage peut, une fois par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de cinq cents grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de trente centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à cinq cents grammes.



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Repérage

0

DIVINATION

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

0

ABJURATION

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.



Son imaginaire

0

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou un morceau de cire)
Effet: sons illusoires
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (qui monte, qui descend, qui se rapproche, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation et ne peut plus le modifier par la suite. Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut faire autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de quarante



Alarme

1

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du joueur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à main



Alignement indétectable

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Aura magique

1

ILLUSION

Composantes: V, G, F (un petit carré de soie à passer au-dessus de l'objet qui recevra l'aura)
Portée: contact
Cible: objet touché (2,5 kg/niveau maximum)
Durée: 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sort altère l'aura d'un objet afin qu'une détection (et tout sort disposant d'une aptitude similaire) le définisse soit comme non-magique, soit comme un objet magique doué de propriétés choisies par le personnage ou comme un objet affecté par un sort choisi par le personnage. Si l'objet protégé par aura magique est soumis à identification ou à un examen semblable, le lanceur de sorts décele la



Bouche magique

1

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un rayon de miel et de la poussière de jade (10 po))
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort fait apparaître sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui délivre un message si l'événement spécifié au cours de l'incantation se produit. Ce message, qui ne peut contenir plus de vingt-cinq mots, doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et ne peut prendre inscra à dix minutes.



Charme-personne

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-personne ne s'utilise que sur les humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantelement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des



Compréhension des langages

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment propice pour les déchiffres de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Confusion mineure

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Cet enchantement rend une cible confuse pendant 1 round.



Convocation de monstres I

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage peut communiquer



Corde animée

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'animer tout objet s'apparentant à une corde. La longueur maximale stipulée correspond à une corde de 2,5 cm de diamètre. Réduisez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié. Les instructions que le personnage ordonne à la corde sont « Enroule-toi » (elle se range par terre en un joli tas), « Enroule-toi et noue-toi »,



Déguisement

1

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Le lanceur de sorts change son apparence (y compris ses vêtements, son armure, ses armes et son équipement). Il peut se grandir ou se rapetisser en modifiant sa taille de 30 centimètres ou encore avoir l'air plus gros ou plus mince. Il ne peut pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais peut changer de sous-type. Pour le reste, les changements dépendent des désirs du lanceur de sort. Il peut ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et auditives (son) du personnage ou de



Détection des passages secrets

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des passages secrets, le lanceur de sorts peut repérer les passages secrets, les caches et les compartiments secrets. Seuls les passages, les portes ou les ouvertures spécialement conçus pour ne pas être remarqués sont révélés par ce sort. Les informations obtenues dépendent du temps passé à étudier la zone observée : Premier round : présence ou absence de passages secrets. Deuxième round : nombre de passages secrets et leur emplacement. Si un d'eux se situe hors du champ de vision du lanceur de sorts, celui-ci sait dans quelle direction il se trouve mais ne connaît



Dissimulation d'objet

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (peau de caméléon)
Portée: contact
Cible: 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 8 heures (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort place autour de l'objet touché une aura protectrice qui empêche les boules de cristal et les sorts de scrutation de le détecter. Les tentatives de ce genre échouent automatiquement (si la divination visait l'objet) ou ne révèlent pas l'objet (si la divination visait un lieu, un objet ou une personne proche).



Effacement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 parchemin ou 2 pages
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort efface les écrits magiques ou normaux de la surface d'un parchemin ou de deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il permet également de supprimer les runes explosives, glyphes de garde, sceaux du serpent et autres signatures magiques, mais pas les symboles ou les textes illusoire. Les écrits non-magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main si quelqu'un d'autre les tient également. Les chances de succès



Feuille morte

1

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, distantes de 6 m (4 c) ou moins les uns des autres, et en état de chute libre.
Durée: jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort ralentit la chute des créatures ou des objets affectés, celle-ci passant instantanément à 18 m (12 c) par round (ce qui correspond à la vitesse à l'impact



Fou rire

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une tartelette aux fruits et une plume)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort déclenche un fou rire incontrôlable chez la cible. Elle se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre. La victime ne peut entreprendre aucune action pendant toute la durée du sort, mais elle n'est pas sans défense pour autant. Une fois le sort terminé, elle redevient libre d'agir normalement. À son tour suivant, elle peut tenter un nouveau



Frayeur

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.



Graisse

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une noix de beurre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 objet ou 1 carré de 3 m (2 c) de côté
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort recouvre une surface solide d'une couche de graisse glissante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber. Une créature peut se déplacer dans la zone graisseuse ou la traverser à la moitié de sa vitesse de déplacement normal si elle réussit un test d'Acrobaties de DD 10. En



Hypnose

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2d4 rounds (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les gestes lents et l'incantation lancinante de ce sort permettent au personnage de capter l'attention des créatures proches, qui cessent leurs activités et le regardent d'un air hagard. Le personnage peut alors profiter de leur état pour leur présenter des suggestions ou des demandes. Le nombre total de DV de créatures affectées est déterminé en lançant 2d4. Les créatures possédant le moins de DV sont affectées en premier. Seules les créatures qui peuvent voir ou entendre le lanceur du sort sont



Identification

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)
Portée: 18 m/12 c
Durée: 3 rounds/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.



Image silencieuse

1

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Mythique ¶
 La durée devient << concentration



Regain d'assurance

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 10 minutes (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner confiance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant dix minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance. Regain d'assurance con-



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobaties. Mythique ¶
 Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobaties effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre



Serviteur invisible

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Effet: 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur lui confie. Il peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement jusqu'à ce



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶
 Les dégâts infligés s'élèvent à 2d8



Sommeil

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, ce sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit pas. Réveiller un



Ventriloquie

1

ILLUSION

Composantes: V, F (un parchemin roulé en forme de cône)

Effet: sons intelligibles (paroles le plus souvent)

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

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Le personnage peut donner l'impression que sa voix (ou tout autre son) semble surgir d'un endroit au choix. Il peut s'exprimer par ventriloquie dans une langue qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde prend conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).



Apaisement des émotions

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le lanceur de sort ne les contrôle pas, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop démonstratives. Les créatures affectées ne peuvent agir de façon destructrice ou faire preuve de violence, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet. Apaisement des émotions enrayer également (mais sans les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que bénédiction.



Cacophonie

2

EVOCATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit instrument de musique)

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

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel

Résistance à la magie: oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette agression auditive perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdis pendant 1 round. Les créatures sourdes sont insensibles à l'étourdissement, mais elles reçoivent tout de même les dégâts indiqués.



Cécité/surdité

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

Durée: permanente (T)

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

La victime du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur de sorts faisant appel aux forces de la mort. Mythique 7

Le personnage peut provoquer la cécité et la surdité de la cible au même moment. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet séparément.



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)

Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées

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

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)

Portée: 18 m (12 c)

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

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection faussée

2

ILLUSION

Composantes: V, G

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

Cible: 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

Durée: 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure détection faussée, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf



Discours captivant

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: nombre illimité de créatures
Durée: jusqu'à 1 heure
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le personnage est parvenu à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. Pour lancer ce sort, il doit chanter ou parler sans interruption pendant 1 round entier. Après cela, les individus affectés boivent ses paroles et n'ont plus d'yeux que pour lui, de sorte qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. Pendant toute la durée du sort, on considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage. Les créatures de race ou de religion opposées à



Don des langues

2

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



Effroi

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un os d'un mort-vivant)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 round/niveau ou 1 round

Jet de sauvegarde: Volonté, partiel

Résistance à la magie: oui

Les cibles de ce sort sont effrayées. Si une cible réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Ce sort fonctionne comme frayeur, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de 6 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet.



Flou

2

ILLUSION

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les contours du sujet deviennent imprécis et changeants. Grâce à cet effet, il bénéficie d'un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent). Détection de l'invisibilité ne contre pas flou, mais vision lucide, si. Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre dans ces conditions entraîne d'autres désavantages).



Fracassement

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une paillette de mica)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Fracassement crée une puissante vibration sonore qui peut être utilisée pour briser les objets fragiles et non magiques, détruire un unique objet solide et non magique ou encore pour endommager une créature cristalline. Lorsqu'il est utilisé en tant qu'attaque de zone, ce sort détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine. Tous ceux qui ne sont pas en possession d'une créature et qui



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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.



Hébétement de monstre

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante de 6 DV ou moins
Durée: 1 round

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'une créature vivante de tout type possédant 6 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les créatures vivantes de tout type ayant au moins 7 DV sont immunisées aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.



Héroïsme

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible ne



Hypnose des animaux

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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.



Image imparfaite

2

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également quelques sons élémentaires (mais aucune parole intelligible). Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Ce sort fonctionne comme image si-



Image miroir

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau

Ce sort fait apparaître plusieurs copies illusoires du personnage dans l'espace qu'il occupe. À cause de la présence de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément. Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères restent toujours dans la case du lanceur de sorts et se déplacent en même temps que lui. Elles reproduisent ses mouvements, ses bruits et ses actes à la perfection. Quand le personnage est attaqué ou victime d'un sort qui nécessite un jet d'attaque, il y a des chances qu'une image soit touchée au lieu du personnage. Si l'attaque touche, il faut lancer



Immobilisation de personne

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Localisation d'objet

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une baguette de sourcier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale, auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination). Localisation



Lueurs hypnotiques

2

ILLUSION

Composantes: V (Barde unique-ment), G, M (un bâtonnet d'encens ou de cristal) (voir description)
Effet: lueurs multicolores dans une étendue de 3 m (2 c) de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort engendre des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont la main de DV



Messenger animal

2

ENCHANTEMENT

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 c + 1 c/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



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Nuée grouillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)
Effet: 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 pour-



Poussière scintillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (mica réduit en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (uniquement la cécité)
Résistance à la magie: non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Toutes les créatures présentes dans la zone sont recouvertes de paillettes qu'elles ne peuvent enlever et qui scintillent jusqu'à expiration du sort. À chaque round, les créatures aveuglées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour recouvrer la vue. Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.



Pyrotechnie

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une source de feu)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)
Durée: 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante. Le sort utilise une seule source de feu qui s'éteint alors immédiatement. Un feu de



Rage

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté mais subissent un malus de -2 à la CA. Sinon, l'effet est identique à celui du pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués quand le sort se termine.



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Ruse du renard

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée devient plus rusée. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts. Le sort ne donne pas de points de compétence supplémentaires.



Silence

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)
Résistance à la magie: oui (voir description) ou non (objet)

À la fin de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'arrêtent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre ni ne sort de la zone. Un personnage peut lancer Silence n'importe où (pas besoin de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins d'être jeté sur une créature (auquel cas,



Soins modérés

2

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers.



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Suggestion

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de la cible en lui suggérant la conduite à suivre. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le sort. L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, en revanche, si la cible



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (90



Vent de murmures

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 1,5 km/niveau
Durée: 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort envoie un message ou un son. Le vent le transporte jusqu'au lieu souhaité. Le vent de murmures rejoint une destination connue du personnage qui doit être comprise dans les limites de portée du sort, à condition qu'il puisse y accéder. Aussi léger et intangible que la brise, le sort délivre son message une fois sa destination atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Une fois qu'il a accompli sa tâche, le sort se dissipe. Le personnage peut livrer un message de vingt-cinq mots maximum (il doit pouvoir être énoncé en 1 round), à moins qu'il préfère que le vent de murmures



Abri

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une petite perle de cristal)
Effet: sphère de 6 m (4 c) de rayon centrée sur la position du personnage
Portée: 6 m (4 c)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En lançant ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. La moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. En plus du personnage, l'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir comme bon leur semble. Par contre, si le personnage sort de la sphère, celle-ci disparaît aussitôt. Si la température extérieure est comprise entre 45° C et 125°



Bagou

3

TRANSMUTATION

Composantes: G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

La parole du barde est des plus faciles et persuasives. Il bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, notamment exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou transmettre un message secret. Si le lanceur de sort est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité, l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du personnage. En cas d'échec, la divination ne fonc-



Charme-monstre

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantelement ne permet pas de diriger la créature charmée comme une marionnette, mais celle-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit



Clairaudience/clairvoyance 3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit cornet acoustique ou un œil de verre)
Effet: capteur magique
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible grâce auquel le personnage peut se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (selon son désir) ce qui s'y passe comme s'il s'y trouvait. La distance, n'est pas un obstacle, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il s'agisse d'un lieu évident). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut pivoter dans différentes directions à



Clignotement 3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Effet: le jeteur de sorts
Portée: personnelle
Durée: 1 round/niveau (T)

Le personnage glisse rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, donnant une impression de clignotement (d'où le nom du sort). Clignotement possède les effets suivants : Les attaques physiques ciblant le personnage ont 50 % de chances de le manquer et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se situant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire a la capacité de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques



Communication avec les animaux 3

DIVINATION

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 bêtes ont tendance à dire n'importe quoi. Le personnage peut même obtenir de l'animal qu'il lui rende service si ce dernier se montre amical envers lui.



Confusion 3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (trois noix)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m (6 c) de diamètre
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les victimes de cet enchantement deviennent confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Pour déterminer ce que chacun fera pendant le round à venir, lancer 1d100 au début du tour de chaque sujet. 1d100 Comportement 01-25 Agit normalement. 26-50 Ne fait rien et babille de manière incohérente. 51-75 S'inflige 1d8 points de



Convocation de monstres III 3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Coursier fantôme 3

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 1 équidé quasi réel
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître une créature quasi-réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la chevaucher. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, des crins gris, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui s'apparente à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui se retrouvent dans l'incapacité de l'attaquer. Le destrier a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie +1 par niveau de



Délivrance des malédictions 3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Déplacement 3

ILLUSION

Composantes: V, M (une petite boucle de cuir)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître le sujet à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement le toucher ont donc 50 % de chance de le rater, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent le viser normalement). Vision lucide dévoile l'endroit où le lanceur de sorts se trouve réellement et annule les effets d'échec des attaques



Désespoir foudroyant

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un flacon rempli de larmes)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Une grande tristesse envahit les cibles situées dans le cône de désespoir engendré par ce sort. Les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristiques, aux tests de compétences et aux jets de dégâts des armes. Désespoir foudroyant contre et dissipe espoir.



Détection de l'invisibilité

3

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Espoir

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Un puissant sentiment d'espoir envahit les cibles de ce sort. Elles bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, aux jets d'attaque, aux tests de caractéristique, aux tests de compétence et aux jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme. Espoir contre et dissipe désespoir foudroyant.



État gazeux

3

TRANSMUTATION

Composantes: G, M/FD (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Portée: contact
Cible: créature tangible et consentante touchée
Durée: 2 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

La cible et tout son équipement perdent toute substance et se transforment en brume translucide. Ses protections physiques (son armure et son armure naturelle par exemple) perdent leur efficacité mais ses bonus de taille, de Dextérité et de parade s'appliquent encore, tout comme les bonus d'armure que lui procurent des effets de force. Le sujet gagne une réduction des dégâts de 10/magie et acquiert une immunité contre le poison, les attaques



Image accomplie

3

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 3 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut déplacer l'illusion dans les limites de portée indiquées. L'image



Lenteur

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de mélasse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien plus lentement. Leur tour de jeu est limité à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles subissent un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Manipulation des sons

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature ou 1 objet/niveau, distants de moins de 9 m (6 c) les uns des autres
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas, étouffer ceux qui existent ou les transformer. Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière. Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier. Le barde peut manipuler



Mission

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une mission, ou au contraire à la refuser, au choix du personnage. La cible, qui ne peut pas posséder plus de 7 DV, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Mission sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut



Page secrète

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M
 (quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet)
Portée: contact
Cible: page touchée (0,3 m² maximum)
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour que celle-ci ne soit plus identifiable. On peut changer le texte d'un sort et le remplacer par celui d'un autre sort d'un niveau égal ou inférieur, connu du personnage. Le personnage ne peut pas utiliser ce sort pour changer le sort inscrit sur un parchemin mais il peut s'en servir pour cacher le parchemin. On peut lancer runes explosives ou sceau du serpent sur



Rapidité

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un copeau de racine de réglisse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts. Quand il entame une attaque à outrance, il peut porter une attaque supplémentaire à l'aide d'une arme manufacturée ou naturelle. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modifi-



Sceau du serpent

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (poudre d'ambre (500 po) et écaille de serpent)
Portée: contact
Cible: livre ou texte touché
Durée: permanente ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule
Résistance à la magie: non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur de tout texte long de vingt-cinq mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe le lecteur (à condition qu'il existe une ligne d'effet entre le symbole et la cible). Voir le texte ne suffit pas à déclencher le sort, il faut le lire volontairement. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle réussit, le serpent se dissipe dans



Scrutation

3

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F (un miroir en argent (1 000 po))
Effet: capteur magique
Portée: voir description
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, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Volonté. Connaissance Modificateur du jet de Volonté Aucune* +10 Rapportée (le personnage a seulement entendu



Soins importants

3

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Sommeil profond

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 10 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit



Sphère d'invisibilité

3

ILLUSION

Composantes: V, G, M
Portée: personnelle ou contact
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

Toutes les créatures situées à moins de trois mètres du sujet ou de l'objet choisi comme point central deviennent invisibles. L'effet se déplace avec le sujet. Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère d'effet du sort mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils atteignent mais leurs compagnons



Terreur

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un cœur de poule ou une plume blanche)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 round/niveau ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Volonté. Si elles sont acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. Si elles réussissent leur jet de Volonté, elles sont secouées pendant 1 round.



Texte illusoire

3

ILLUSION

Composantes: V, G, M (encre à base de plomb (50 po))
Portée: contact
Cible: 1 objet touché de 5 kg maximum
Durée: 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Pendant l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, un parchemin ou autre. Le texte illusoire semble être écrit dans une langue magique ou étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste incompréhensible. Toute créature non autorisée à lire le texte qui tente tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense et doit faire un jet de Volonté. Pour les autres, il



Annulation d'enchantement

4

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Communication avec les plantes

4

DIVINATION

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 sournoises 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 sent suffisamment sûre d'elle.



Convocation d'ombres

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui (voir description)

Cette illusion permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. Grâce à Convocation d'ombres il est possible de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) du 3e niveau ou moins de magicien ou d'ensorceleur. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées de façon nor-



Convocation de monstres IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Cri

4

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 9 m (6 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié tandis



Détection de la scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un éclat de miroir et un cornet acoustique miniature en laiton)
Portée: 12 m (8 c)
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts repère immédiatement toutes les tentatives visant à l'observer grâce à des sorts ou des effets de Divination (scrutation). La zone d'effet de la détection de la scrutation émane du personnage et se déplace avec lui. Le personnage repère l'emplacement de tous les capteurs magiques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Si l'origine de la tentative de scrutation se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort, le personnage en connaît automatiquement l'emplacement. Si ce n'est pas le cas, il doit effectuer un test de niveau de



Domination

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature humanoïde via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il agit en



Immobilisation de monstre

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Invisibilité suprême

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les com-



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

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



Localisation de créature

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (fourrure d'un limier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve une créature connue du personnage. A la fin de l'incantation, le personnage fait lentement des tours sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (si elle ne se trouve pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts apprend également dans quelle direction elle avance. Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique autant que quelqu'un connu personnellement par le personnage. Il ne peut pas localiser



Lueur d'arc-en-ciel

4

ILLUSION

Composantes: V (Barde unique-ment), G, M (un morceau de phosphore), F (un prisme de cristal)
Effet: leurs multicolores dans une étendue de 6 m/4 cases de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Une lueur dont les couleurs rappellent celle d'un arc-en-ciel apparaît et fascine toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Lueur d'arc-en-ciel peut fasciner un maximum de 24 DV, sachant que les créatures dont le DV est le moins élevé sont affectées en premier. En



Modification de mémoire

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier cinq minutes de sa mémoire, ce qui lui permet d'obtenir l'un des effets suivants : Éliminer tous les souvenirs d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que charme, quête ou suggestion. Permettre à la cible de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Modifier les détails d'un événement auquel la créature a



Mythes et légendes

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation est de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet se trouve à proximité. Si le personnage dispose uniquement d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat final sera moins complet (il permet cependant de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, ce qui permet ensuite de lancer un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement eu vent de quelques rumeurs à propos



Neutralisation du poison

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)
Portée: contact
Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Porte dimensionnelle

4

CONJURATION

Composantes: V
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou les objets touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il peut emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut aussi



Refuge du mage

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un éclat de pierre, du sable, une goutte d'eau et un copeau de bois)
Effet: structure de 6 m de côté
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le personnage fait apparaître une solide chaumière construite à l'aide de matériaux courants dans la région. Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée. Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, en cas de canicule, la chaleur excessive affecte



Répulsif

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
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.



Soins intensifs

4

CONJURATION

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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. Ce sort est semblable à soins légers, si



Terrain hallucinatoire

4

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un cailou, une brindille et une feuille verte)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage change d'aspect (au niveau visuel, sonore et olfactif). Les bâtiments, les objets manufacturés et les créatures ne sont pas transformés par le sort.



Zone de silence

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Durée: 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage déforme les ondes sonores environnantes afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Un test de Linguistique (DD 20) visant à lire sur les lèvres permet toutefois de saisir ce qui est dit au sein de la zone de silence.



Brume mentale

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Effet: brouillard occupant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et de 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort génère une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles restent dans la brume). Les créatures sont affectées tant qu'elles restent dans la



Cauchemar

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: illimitée
Cible: 1 créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sort peut lancer à la créature de son choix, qu'il nomme ou désigne, une terrifiante vision. Le cauchemar empêche la cible d'atteindre la phase de sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand la victime se réveille, elle n'est pas reposée et se retrouve dans l'incapacité de renouveler ses sorts profanes pendant vingt-quatre heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait de sa victime et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).
 ConnaissancesModificateur au jet de



Chant de discorde

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort incite les créatures situées dans la zone à s'entre-tuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances de se ruer sur la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de son tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme elle le désire pour le round en cours. Les créatures qui attaquent leurs compagnons emploient tous les moyens à leur disposition, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat



Convocation de monstres V

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Dissipation suprême

5

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Double illusoire

5

ILLUSION

Composantes: G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: et zone d'effet : le jeteur de sorts et 1 double illusoire
Durée: 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) voir description
Résistance à la magie: non

Double illusoire rend le lanceur de sort invisible (comme par le sort d'invisibilité suprême, une hallucination) au moment même où un double illusoire de sa personne apparaît (comme par le sort d'image accomplie, une chimère). Une fois le sort lancé, le personnage et son sosie ne peuvent se déplacer librement.



Faux-semblant

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 12 heures (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui ou non (voir description)

Ce sort fonctionne comme déguisement, à ceci près que le lanceur de sorts peut modifier l'apparence de plusieurs autres personnes en plus de la sienne. Les individus affectés retrouvent leur aspect normal s'ils meurent. Les cibles non-consentantes peuvent se soustraire à l'effet du sort en réussissant



Héroïsme suprême

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. La créature est également immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (maximum 20). Ce sort fonctionne comme héroïsme, si ce n'est que le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde



Image prédéterminée

5

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques, et elle suit le programme que le personnage a choisi, sans que celui-ci ait besoin de se concentrer. Le personnage peut également y inclure des paroles intel-



Leurre

5

ILLUSION

Composantes: V, G, M (poudre de jade (250 po))
Portée: contact
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Tous les sorts de Divination (scrutation) lancés pour voir ce qui se trouve dans la zone d'effet obtiennent une image erronée (comme dans le cas du sort image accomplie), que le lanceur de sorts imagine pendant l'incantation. Celui-ci peut changer cette image quand il le souhaite, ce qui nécessite sa concentration. L'image reste statique quand il ne se concentre pas.



Magie des ombres

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de récupérer de l'énergie sur le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi-réelle une évocation d'ensorceleur ou de magicien, tant qu'elle ne dépasse pas le 4e niveau. Les sorts qui infligent des dégâts fonctionnent normalement, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'il s'agit d'une illusion, magie des ombres ne leur inflige que 20% des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20% de chances d'être appliqué (ses effets sont divisés par 5). Toutes



Mirage

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage de faire passer un endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion comporte des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Mirage peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort ne permet pas de déguiser, de dissimuler ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal). Ce sort est identique à terrain hallucinatoire, sauf qu'il



Soins légers de groupe

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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



Songe

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: illimitée
Cible: créature vivante touchée
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage, ou un messager qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique à un autre individu. Au début de l'incantation, le lanceur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier afin qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messager entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le message qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne



Suggestion de groupe

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de plusieurs cibles en leur suggérant la conduite à suivre. La même suggestion s'applique à toutes les cibles. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le



Traversée des ombres

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: jusqu'à 1 créature touchée/niveau
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone de faible luminosité. Le lanceur de sorts et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi-réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation. La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 km/h, en évoluant



Analyse d'enchantement

6

DIVINATION

Composantes: V, G, F (une lentille de rubis sertie d'or, d'une valeur de 1 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet par une action libre d'identifier la magie affectant la cible, laquelle peut être une créature ou un objet. Le personnage ne peut examiner qu'un objet ou une créature par round. S'agissant d'un objet magique, le personnage identifie ses fonctions (et toute malédiction éventuelle), la façon de l'activer (si besoin) et le cas échéant le nombre de charges



Animation d'objets

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort anime les objets inertes en leur donnant un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le lanceur de sorts. Ils peuvent être de n'importe quelle matière non-magique. Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure par niveau de lanceur de sorts, ou un nombre équivalent d'objets plus grands. Un objet de taille M compte pour deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G en compte quatre, un objet de taille TC



Charme-monstre de groupe

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: une ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre de groupe affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si il y a trop ce cible, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV, et ce, sans considération de taille ou de type. Les créatures affectées considèrent



Convocation de monstres VI

6

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 6 ou 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Cri suprême

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un petit cor en métal ou en ivoire)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à cri, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets



Danse irrésistible

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Une irrésistible envie de danser en bougeant les pieds et en tapant des mains assaille le sujet. Il est tellement pris par les multiples pirouettes et entrechats qu'il ne peut faire quoi que ce soit d'autre. Il reçoit un malus de -4 à la classe d'armure, un malus de -10 aux jets de Réflexes et il ne peut plus utiliser son bouclier pour se protéger. De plus, il provoque des attaques d'opportunité chaque round lors de son tour de jeu. Un jet de Volonté réussi réduit la durée à 1 round seulement. Mythique ♪
 Lorsqu'il lance ce sort, le person-



Festin des héros

6

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: festin nourrissant 1 créature/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure + 12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts crée un grand festin comportant entre autres une table magnifique, des chaises, de la vaisselle, de la nourriture et des boissons. Il faut une heure entière pour consommer ce festin, et ses effets bénéfiques n'apparaissent qu'à la fin du repas. Après avoir bu le nectar qui accompagne le repas, chacun des convives prenant part au festin reçoit les avantages suivants : s'ils ne se sentaient pas bien ou étaient pris ..



Grâce féline de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées à l'aide de ce sort deviennent bien plus gracieuses et agiles, ce qui leur permet de mieux coordonner leurs 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



Image permanente

6

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m/4 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: permanente (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle permanente représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Si le personnage se concentre, il peut déplacer l'illusion dans les limites de portée s'il ne se concentre pas, elle reste statique. Ce sort fonc-



Image programmée

6

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po))
Effet: chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m/4 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête/niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques, voire même



Mauvais œil

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Chaque round, le personnage cible une créature vivante, projetant sur elle des vagues de puissance maléfique. En fonction des DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets. DVEffets10 ou plusFièvre5-9Terreur, fièvre4 ou moinsSommeil, terreur, fièvre Ces effets sont cumulatifs.Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre provoquant des douleurs terribles. L'effet dure pendant dix minutes par niveau de la source de sorts. Il ne peut pas



Orientation

6

DIVINATION

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



Projection d'image

6

ILLUSION

Composantes: V, G, M (une petite réplique du personnage (5 po))
Effet: 1 sosie d'ombre
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il imite à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui) à moins que ce dernier ne décide de le faire agir autrement (par une action de



Quête

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une quête, ou au contraire à la refuser (s'il dispose d'une résistance à la magie), au choix du personnage. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Quête sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort.Cette dernière ne peut que suivre les instructions reçues tant que la quête n'est pas accomplie, sans considération de temps. Si



Résonance

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (diapason)
Portée: contact
Cible: ou zone d'effet un édifice
Durée: jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui

Le personnage fait entrer en résonance les édifices, ponts et digues avec des vibrations dévastatrices qui infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (sans tenir compte de sa solidité). Le personnage choisit la durée du sort lors de l'incantation, sinon il dure 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, ses effets se perdent dans le sol et il ne cause aucuns dégâts.Résonance ne peut pas affecter de créatures (pas même de créatures artificielles). Comme



Ruse du renard de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées deviennent plus rusées. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts



Scrutation suprême

6

DIVINATION

Composantes: V, G

Effet: capteur magique

Portée: voir description

Durée: 1 heure/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. ConnaissanceModificateur du jet de VolontéAucune*+10Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)+5Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)+0Grande (le personnage connaît



Soins modérés de groupe

6

CONJURATION

Composantes: V, G

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

Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30) 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



Splendeur de l'aigle de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)

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

Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées affichent un maintien inhabituel, s'expriment avec plus d'aisance et projettent une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du



Voile

6

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

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

Durée: concentration + 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion perdure jusqu'à la fin de la durée du sort. Les cibles peuvent prendre n'importe quelle forme, au choix du personnage. Les cibles ressemblent parfaitement aux créatures dont ils ont pris les traits, à la fois sur le plan visuel, tactile ou olfactif. Les créatures

Aspersion acide 0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: un projectile constitué d'acide
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le jeteur de sort lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher cette dernière. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide. Cet acide disparaît au bout d'un round.

Brise 0

EVOCATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, M (un éventail miniature)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature ou un objet
Durée: 1 heure (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Vous créez un vent léger qui souffle sur la cible, dans la direction de votre choix. La brise accorde à son bénéficiaire un bonus de +2 aux jets de sauvegarde effectués dans les environnements très chauds, contre les attaques de souffle, les nuages et les gaz (comme brume mortelle, nuage nauséabond et les poisons inhalés). Ce sort ne fonctionne pas sans air

Choc 0

TRANSMUTATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G
Effet: étincelle d'électricité
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une étincelle d'électricité vient frapper la cible sur un jet réussi d'attaque de contact à distance. Elle provoque 1d3 points de dégâts d'électricité. Note : La parution de ces nouveaux tours de magie était initialement prévue par Paizo dans l'Art de la Magie. Elle a été supprimée faute de place, en laissant des traces dans la première édition de l'ouvrage en anglais. Paizo a décidé de faire plaisir à ses fans

Destruction de mort-vivant 0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée un rayon d'énergie positive. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre le mort-vivant. Si l'attaque touche, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de la magie 0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée

Détection du poison 0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.

Détremper 0

CONJURATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature ou un objet de taille G maximum
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Une averse soudaine trempe la créature ou l'objet ciblé. La pluie suit la cible dans la limite de la portée du sort, en l'imbibant d'eau. Si la cible est en feu, les flammes s'éteignent automatiquement. Toute flamme plus petite qu'un feu de camp (comme les lanternes et les torches) est également automatique-

Fatigue 0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

D'un simple toucher, le lanceur de sorts peut fatiguer la cible en lui infligeant une décharge d'énergie négative. Il doit effectuer une attaque de contact pour toucher sa victime. Celle-ci est alors fatiguée pendant toute la durée du sort. Fatigue n'a aucun effet si la cible est déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin au terme de la durée du sort.



Hébétement

0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)

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

Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins

Durée: 1 round

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.



Illumination

0

EVOCATION

Composantes: V

Effet: rayonnement de lumière

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

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

0

DIVINATION

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



Lumière

0

EVOCATION

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



Lumières dansantes

0

EVOCATION

Composantes: V, G

Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer.



Manipulation à distance

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

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

Cible: objet non-magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

Durée: concentration

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. Par une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 m (3 c) au maximum dans n'importe quelle direction. Le sort expire instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée du sort.



Message

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (un petit morceau de fil de cuivre)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cibles: 1 créature/niveau

Durée: 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Cette incantation permet de chuchoter des messages. Les personnes alentour discernent le message si elles réussissent un test de Perception DD 25. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb ou 90 cm de bois.



Ouverture/fermeture

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une clef en laiton)

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

Cible: objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si l'objet dispose d'un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.). De plus, il ouvre et ferme seulement les objets qui pèsent 15



Pénombre

0

EVOCATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, M (un peu de suie)
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Ce sort garde la créature ou l'objet touché légèrement dans l'ombre. La cible ne souffre pas d'aveuglement ni de malus provoqués par une lumière vive, comme ceux occasionnés par une sensibilité ou un aveuglement à la lumière. Vous ne pouvez activer qu'un seul sort de pénombre à la fois. Si vous en lancez un nouveau alors que le précédent est encore actif, ce dernier se dissipe. Note : La parution de ces nouveaux



Prestidigitation

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: 1 heure
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie mineurs que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois l'incantation achevée, ces sorts permettent de générer des effets magiques très simples et très limités pendant une heure. Par exemple, le personnage peut, une fois par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de cinq cents grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de trente centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à cinq cents grammes



Racine

0

TRANSMUTATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, M (une pincée de terre)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Ce sort renforce le lien de la cible avec le sol, améliorant sa capacité à résister aux manœuvres de combat. Elle gagne un bonus d'intuition de +2 à la DMD pour résister à une bousculade ou un renversement, et un bonus de +2 aux jets d'Acrobaties effectués pour conserver l'équilibre ou rester debout lorsque son bénéficiaire se trouve sur de la terre, du sable, de la pierre ou toute autre matière rocheuse. Note



Rayon de givre

0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Résistance

0

ABJURATION

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.



Saignement

0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

À cause du personnage, une créature qui se trouvait sous 0 points de vie mais s'était stabilisée recommence à agoniser. Le lanceur de sorts vise une créature qui possède -1 point de vie ou moins. Celle-ci perd alors un point de vie par round. On peut la stabiliser ensuite normalement mais le sort fait perdre 1 point de vie à toute créature mourante.



Scoop

0

EVOCATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: un récipient de force de 15 cm de diamètre
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Vous créez une petite coupe de force. Par une action de mouvement, vous pouvez diriger le récipient de 4,5 m (3 c) par round dans toutes les directions, mais le sort s'achève si la distance entre vous et le récipient dépasse la portée du sort. Une action de mouvement vous permet de récupérer ou renverser un liquide. Le récipient peut contenir un demi-litre de liquide ou



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Son imaginaire

0

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou un morceau de cire)
Effet: sons illusoire
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (qui monte, qui descend, qui se rapproche, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation et ne peut plus le modifier par la suite. Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut faire autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de quarante



Agrandissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir la créature humanoïde affectée instantanément, doublant sa taille et multipliant son poids par huit. Sa catégorie de taille augmente alors d'un cran. La cible reçoit un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa nouvelle taille. Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et



Alarme

1

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du jeteur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins



Arme magique

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.



Armure de mage

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de cuir tanné)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible qui lui octroie un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une armure de mage ne donne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. Cette protection étant constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers comme elles le font pour les armures physiques. Mythique. Le bonus d'armure s'élève à +6. Il y a 50% de chances que les coups



Aura magique

1

ILLUSION

Composantes: V, G, F (un petit carré de soie à passer au-dessus de l'objet qui recevra l'aura)
Portée: contact
Cible: objet touché (2,5 kg/niveau maximum)
Durée: 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sort altère l'aura d'un objet afin qu'une détection (et tout sort disposant d'une aptitude similaire) le définisse soit comme non-magique, soit comme un objet magique doué de propriétés choisies par le personnage ou comme un objet affecté par un sort choisi par le personnage. Si l'objet protégé par aura magique est soumis à identification ou à un examen semblable, le lanceur de sorts décèle la



Bouclier

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Bouclier produit un disque de force mobile flottant devant son créateur, qui absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il fournit également un bonus de bouclier de +4 à la CA. S'agissant d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes.



Brume de dissimulation

1

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Portée: 6 m (4 c)
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



Charme-personne

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-personne ne s'utilise que sur les humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des



Compréhension des langages

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment précieux pour les déchiffres de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Contact glacial

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Au terme de l'incantation, la main du mage s'auréole d'une lueur bleutée qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles échouent à un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Le personnage peut utiliser cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau. Ce sort agit étrangement sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de



Convocation de monstres I

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage peut communiquer



Corde animée

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'animer tout objet s'apparentant à une corde. La longueur maximale stipulée correspond à une corde de 2,5 cm de diamètre. Réduisez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié. Les instructions que le personnage ordonne à la corde sont « Enroule-toi » (elle se range par terre en un joli tas), « Enroule-toi et noue-toi »,



Couleurs dansantes

1

ILLUSION

Composantes: V, G, M (poudre ou sable coloré rouge, jaune et bleu)
Portée: 4,50 m (3 c)
Durée: instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV : Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement durant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement durant 1d4 rounds et étourdissement durant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance). 3 ou 4 DV



Coup au but

1

DIVINATION

Composantes: V, F (petite réplique en bois d'une cible d'archerie)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Le personnage jetant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) gagne un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de manquer une cible camouflée. Mythique ¶ L'attaque affectée ignore toutes les réductions des dégâts. Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il gagne un bonus d'intuition de +10 à sa deuxième attaque et un bonus d'intuition de +5 à sa troisième attaque effectuées



Décharge électrique

1

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts effectue une attaque de contact au corps à corps qui, en cas de réussite, inflige à la cible 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6). Si celle-ci porte une armure métallique (ou porte une arme faite principalement de métal), le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque. Mythique ♣
 Les dégâts infligés par le sort s'élèvent à 1d8 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (5d8 maximum). Si la cible porte une armure métallique ou principalement faite de métal,



Déguisement

1

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Le lanceur de sorts change son apparence (y compris ses vêtements, son armure, ses armes et son équipement). Il peut se grandir ou se rapetisser en modifiant sa taille de 30 centimètres ou encore avoir l'air plus gros ou plus mince. Il ne peut pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais peut changer de sous-type. Pour le reste, les changements dépendent des désirs du lanceur de sort. Il peut ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et auditives (son) du personnage ou de



Détection des morts-vivants

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet : Premier round : présence ou absence d'aures de morts-vivants. Deuxième round : nombre d'aures de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura repérée est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du



Détection des passages secrets

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des passages secrets, le lanceur de sorts peut repérer les passages secrets, les caches et les compartiments secrets. Seuls les passages, les portes ou les ouvertures spécialement conçus pour ne pas être remarqués sont révélés par ce sort. Les informations obtenues dépendent du temps passé à étudier la zone observée : Premier round : présence ou absence de passages secrets. Deuxième round : nombre de passages secrets et leur emplacement. Si un d'eux se situe hors du champ de vision du lanceur de sorts, celui-ci sait dans quelle direction il se trouve mais ne connaît



Disque flottant

1

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une goutte de mercure)
Effet: disque de force de 90 cm de diamètre
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort crée un plan de force légèrement concave qui suit le personnage et peut porter des charges pour lui. Le disque a un diamètre de 90 cm et s'enfonce de 2,5 cm en son centre. Il peut accepter jusqu'à 50 kg par niveau de lanceur de sorts. S'il est utilisé pour transporter un liquide, sa contenance est de 8 litres. Il flotte à un mètre du sol et reste toujours horizontal. Il se meut en flottant lorsqu'il est dans la



Effacement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 parchemin ou 2 pages
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort efface les écrits magiques ou normaux de la surface d'un parchemin ou de deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il permet également de supprimer les runes explosives, glyphes de garde, sceaux du serpent et autres signatures magiques, mais pas les symboles ou les textes illusoirs. Les écrits non-magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main si quelqu'un d'autre les tient également. Les charges de magie



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Feuille morte

1

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, distantes de 6 m (4 c) ou moins les uns des autres, et en état de chute libre.
Durée: jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort ralentit la chute des créatures ou des objets affectés, celle-ci passant instantanément à 18 m (12 c) par round (ce qui correspond à la vitesse à l'impact

NÉCROMANCIE

Frayeur 1

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.

CONJURATION

Graisse 1

Composantes: V, G, M (une noix de beurre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 objet ou 1 carré de 3 m (2 c) de côté
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort recouvre une surface solide d'une couche de graisse glissante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber. Une créature peut se déplacer dans la zone graisseuse ou la traverser à la moitié de sa vitesse de déplacement normal si elle réussit un test d'Acrobaties de DD 10. En

ENCHANTEMENT

Hypnose 1

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2d4 rounds (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les gestes lents et l'incantation lancinante de ce sort permettent au personnage de capter l'attention des créatures proches, qui cessent leurs activités et le regardent d'un air hagard. Le personnage peut alors profiter de leur état pour leur présenter des suggestions ou des demandes. Le nombre total de DV de créatures affectées est déterminé en lançant 2d4. Les créatures possédant le moins de DV sont affectées en premier. Seules les créatures qui peuvent voir ou entendre le lanceur du sort sont

DIVINATION

Identification 1

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)
Portée: 18 m/12 c
Durée: 3 rounds/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.

ILLUSION

Image silencieuse 1

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Mythique ¶
 La durée devient ≪ concentration

EVOCATION

Mains brûlantes 1

Composantes: V, G
Portée: 4,50 m (3 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans ce cône subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables prennent feu si elles sont exposées aux flammes. N'importe qui peut les éteindre par une action complexe. Mythique ¶
 La portée du sort s'élève à 6 mètres et il inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (5d6 maximum).

EVOCATION

Projectile magique 1

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, ce qui lui inflige 1d4+1 points de dégâts. Le projectile touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri autre que total. En revanche, le personnage ne peut pas viser un point précis de sa cible. Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets. Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du

ABJURATION

Protection contre la Loi 1

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Loyal, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Bien

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Bon, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Chaos

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Protection contre le Mal

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Rapetissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).Un humanoïde de taille P dont la



Rayon affaiblissant

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de 1d6 en Force, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 1d6+5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1. Un jet de Vigueur permet de réduire ce malus de moitié. Ce malus ne se cumule pas avec lui-même, on applique le plus élevé.



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobaties.Mythique¶
 Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobaties effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre cette attaque.



Saut

1

TRANSMUTATION

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.



Serviteur invisible

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Effet: 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur lui confie. Il peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement jusqu'à ce



Sommeil

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, ce sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit pas. Réveiller un



Ventriloquie

1

ILLUSION

Composantes: V, F (un parchemin roulé en forme de cône)
Effet: sons intelligibles (paroles le plus souvent)

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

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie: non

Le personnage peut donner l'impression que sa voix (ou tout autre son) semble surgir d'un endroit au choix. Il peut s'exprimer par ventriloquie dans une langue qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde prend conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).



Verrouillage

1

ABJURATION

Composantes: V

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cibles: 1 porte dans la limite de 2 m²/niveau

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse de bois, de métal ou de pierre. Verrouillage empêche d'ouvrir l'objet protégé comme si ce dernier était fermé par un véritable cadenas. Déblocage ou dissipation de la magie dissipe le verrouillage. Un personnage qui souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points. Mythique ¶
La porte ciblée peut être d'une taille maximale de 3 m² par niveau de lanceur de sorts. Une créature qui



Monture

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (quelques crins)

Effet: 1 monture

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

Durée: 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est équipé d'un mors et d'une selle. c:sort c:sort magicien 1 c:manuel des joueurs c:Règles officielles



Baiser de la goule

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un morceau de vêtement appartenant à une goule ou une poignée de terre venant de son antre)

Portée: contact

Cible: humanoïde vivant touché

Durée: 1d6+2 rounds

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort transmet au mage un flot d'énergie négative qui lui permet de paralyser pendant la durée du sort le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle se trouve immobilisée (suite à un jet de Vigueur raté), la cible exhale alors une puanteur dans une émanation de 3 m (2 c) de rayon provoquant de violents haut-le-cœur. Toutes les créatures



Bouche magique

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un rayon de miel et de la poussière de jade (10 po))

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

Cible: 1 créature ou 1 objet

Durée: permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort fait apparaître sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui délivre un message si l'événement spécifié au cours de l'incantation se produit. Ce message, qui ne peut contenir plus de vingt-cinq mots, doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et ne peut durer plus de dix minutes.



Bourrasque

2

EVOCATION

Composantes: V, G

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

Portée: 18 m (12 c)

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



Cécité/surdité

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

Durée: permanente (T)

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

La victime du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur de sorts faisant appel aux forces de la mort. Mythique ¶

Le personnage peut provoquer la cécité et la surdité de la cible au même moment. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet séparément.



Contrôle mineur des morts-vivants

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un morceau de viande crue ou un éclat d'os)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 mort-vivant
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de contrôler en partie un mort-vivant. Si celui-ci est intelligent, il interprétera toutes les paroles et les actions du personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant que le sort ne prenne fin. Le mort-vivant peut suivre les instructions du personnage, mais celui-ci doit remporter un test de Charisme opposé pour



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Corde enchantée

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (farine de maïs et parchemin torsadé)
Portée: contact
Cible: 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Quand cet enchantement est lancé sur une corde d'une longueur comprise entre 1,50 m et 9 m, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose dans les airs. Elle s'attache en fait dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers. Les créatures présentes dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris des divinations), à moins que ces sorts ne soient capables de fonctionner d'un plan à l'autre. Ce nouveau plan dimensionnel peut contenir



Déblocage

2

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau
Durée: instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Déblocage permet d'ouvrir les portes coincées, fermées à clef ou bloquées par une barre ainsi que celles qui sont protégées par des sorts comme verrouillage ou verrou du mage. Le personnage doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts contre le DD du verrou, avec un bonus de +10. S'il réussit, il ouvre jusqu'à deux éléments de fermeture. Ce sort ouvre également les passages secrets, les boîtes et les coffres. Il



Défoliant

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une sauterelle)
Effet: voir texte
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une petite sphère d'énergie négative jaillit des mains du personnage, tuant toutes les plantes sur une ligne de 18 mètres (12 c) ou dans une émanation de 3 mètres (2 c). Il supprime ainsi tout camouflage ou abri que ces plantes pourraient offrir.



Détection de l'invisibilité

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection faussée

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure détection faussée, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf



Dissimulation d'objet

2

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (peau de caméléon)

Portée: contact

Cible: 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

Durée: 8 heures (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort place autour de l'objet touché une aura protectrice qui empêche les boules de cristal et les sorts de scrutation de le détecter. Les tentatives de ce genre échouent automatiquement (si la divination visait l'objet) ou ne révèlent pas l'objet (si la divination visait un lieu, un objet ou une personne proche).



Effroi

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un os d'un mort-vivant)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cibles: 1 créature vivante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres

Durée: 1 round/niveau ou 1 round

Jet de sauvegarde: Volonté, partiel

Résistance à la magie: oui

Les cibles de ce sort sont effrayées. Si une cible réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Ce sort fonctionne comme frayeur, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de 6 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet.



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Flamme éternelle

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M (poussière de rubis (50 po))

Effet: flamme illusoire magique

Portée: contact

Cible: objet touché

Durée: permanente

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur l'objet que le lanceur de sorts touche. Elle a l'apparence d'une flamme normale mais elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne consomme pas d'oxygène. Il est possible de recouvrir et de cacher une flamme éternelle, mais pas de l'éteindre. Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.



Flèche acide

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (feuille de rhubarbe et estomac de vipère), F (un dard)

Effet: 1 flèche d'acide

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

Durée: 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Une flèche constituée d'acide jaillit de la main du lanceur de sorts et file vers la cible. Si le personnage réussit une attaque de contact à distance, la flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide à la cible la flèche acide ne provoque pas d'éclaboussures mettant en danger les créatures proches de la cible. Si l'acide n'est pas neutralisé, il continue de faire effet pendant 1 round supplémentaire par tranche.



Flou

2

ILLUSION

Composantes: V

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les contours du sujet deviennent imprécis et changeants. Grâce à cet effet, il bénéficie d'un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent). Détection de l'invisibilité ne contre pas flou, mais vision lucide, si. Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre dans ces conditions entraîne d'autres désavantages).



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Fou rire

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une tartelette aux fruits et une plume)

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

Cible: 1 créature (voir description)

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort déclenche un fou rire incontrôlable chez la cible. Elle se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre. La victime ne peut entreprendre aucune action pendant toute la durée du sort, mais elle n'est pas sans défense pour autant. Une fois le sort terminé, elle redevient libre d'agir normalement. À son tour suivant, elle peut tenter un nouveau



Fracassement

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une paillette de mica)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Fracassement crée une puissante vibration sonore qui peut être utilisée pour briser les objets fragiles et non magiques, détruire un unique objet solide et non magique ou encore pour endommager une créature cristalline. Lorsqu'il est utilisé en tant qu'attaque de zone, ce sort détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine. Tous ceux qui ne sont pas en possession d'une créature et qui



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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.



Hébétement de monstre

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante de 6 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'une créature vivante de tout type possédant 6 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les créatures vivantes de tout type ayant au moins 7 DV sont immunisées aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.



Idiotie

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

La lanceur du sort peut réduire les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige un malus de -1d6 aux valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la victime, sans toutefois les amener en-dessous de 1. À cause des malus imposés par ce sort, il se peut que la cible ne puisse plus lancer certains de ses sorts c'est le cas si la valeur de la caractéristique associée à ces sorts chute sous le minimum nécessaire pour pouvoir les lancer.



Image imparfaite

2

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également quelques sons élémentaires (mais aucune parole intelligible). Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Ce sort fonctionne comme image si-



Image miroir

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau

Ce sort fait apparaître plusieurs copies illusoire du personnage dans l'espace qu'il occupe. À cause de la présence de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément. Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères restent toujours dans la case du lanceur de sorts et se déplacent en même temps que lui. Elles reproduisent ses mouvements, ses bruits et ses actes à la perfection. Quand le personnage est attaqué ou victime d'un sort qui nécessite un jet d'attaque, il y a des chances qu'une image soit touchée au lieu du personnage. Si l'attaque touche, il faut lancer un dé pour déterminer si l'attaque



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Lévitacion

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une boucle de cuir ou un fil d'or tordu en forme de bol)
Portée: personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de se déplacer du bas vers le haut ou de déplacer du bas vers le haut une créature consentante ou un objet (il ne doit pas être entre les mains de quelqu'un ni appartenir à un individu consentant). Par une action de mouvement, le mage dirige mentalement les déplacements de la cible, dans une limite de 6 m (c'est-à-dire 4 cases)



Localisation d'objet

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une baguette de sourcier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale, auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination). Localisation



Lueurs hypnotiques

2

ILLUSION

Composantes: V (Barde uniquement), G, M (un bâtonnet d'encens ou de cristal) (voir description)
Effet: lueurs multicolores dans une étendue de 3 m (2 c) de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort engendre des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le même DV



Main spectrale

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: 1 main spectrale
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une main spectrale prend forme à partir de l'énergie vitale du personnage. Elle se matérialise et se déplace selon les souhaits de son créateur, ce qui lui permet de lancer à distance des sorts de contact de bas niveau. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais on peut les soigner normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de portée "contact" du 4e niveau



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Nappe de brouillard

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Nuée grouillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)
Effet: 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 pour-



Pattes d'araignée

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une araignée vivante)
Effet: 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



Piège illusoire

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M (poussière spéciale (50 po))
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: permanente (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Si on examine une serrure ou un autre mécanisme similaire de près, ce sort donne l'impression qu'il est piégé. Il se lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. pour persuader tout individu capable de détecter les pièges (ou qui utilise un sort pour parvenir au même résultat) qu'il se trouve en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le « piège » est accidentellement déclenché. Ce sort est destiné à dissuader les voleurs ou au moins à leur faire perdre du temps. Si



Poussière scintillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (mica réduit en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (uniquement la cécité)
Résistance à la magie: non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Toutes les créatures présentes dans la zone sont recouvertes de paillettes qu'elles ne peuvent enlever et qui scintillent jusqu'à expiration du sort. À chaque round, les créatures aveuglées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour recouvrer la vue. Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion



Protection contre les projectiles

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de carapace de tortue)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, il bénéficie donc d'une réduction de dégâts de 10/magie contre celles-ci. En revanche, le sort ne permet pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet. Mythique ¶



Pyrotechnie

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une source de feu)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)
Durée: 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante. Le sort utilise une seule source de feu qui s'éteint alors immédiatement. Un feu de



Rayon ardent

2

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: un ou plusieurs rayons
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 m ou moins les uns des autres. Mythique ¶ Les dégâts infligés par chaque rayon s'élèvent à 6d6 points de dégâts de feu. Le premier rayon ignore les



Réparation intégrale

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau ou une créature artificielle de n'importe quelle taille
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 1d6 points de vie par niveau de lanceur de sort (Maximum 5d6). Dans le cas d'un objet cassé, l'objet n'est plus affecté par cette condition préjudiciable si l'objet se retrouve à 50% de ses points de vie ou moins. Pour que ce sort fonc-



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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



Ruse du renard

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée devient plus rusée. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts. Le sort ne donne pas de points de compétence supplémentaires.



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Simulacre de vie

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sang)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le personnage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à $1d10 + 1$ par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Mythique
 Les points de vie temporaires conférés par ce sort s'élèvent à $2d8 + 2$ par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum). Par une action immédiate, le personnage peut mettre prématurément fin au sort pour empêcher un affaiblissement temporaire de Force, de Dextérité ou de



Sphère de feu

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (suif, soufre et poudre de fer)
Effet: sphère de 1,50 m (1 c) de diamètre
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage 1/0



Toile d'araignée

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (toile d'araignée)
Effet: toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées mais ils sont bien plus résistants. Le sort doit, au minimum, s'ancre sur deux points solides diamétralement opposés sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile sont



Vent de murmures

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 1,5 km/niveau
Durée: 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort envoie un message ou un son. Le vent le transporte jusqu'au lieu souhaité. Le vent de murmures rejoint une destination connue du personnage qui doit être comprise dans les limites de portée du sort, à condition qu'il puisse y accéder. Aussi léger et intangible que la brise, le sort délivre son message une fois sa destination atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Une fois qu'il a accompli sa tâche, le sort se dissipe. Le personnage peut livrer un message de vingt-cinq mots maximum (il doit pouvoir être énoncé en 1 round), à moins qu'il préfère que le vent de murmures



Verrou du mage

2

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière d'or d'une valeur de 25 po)
Portée: contact
Cibles: porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 1 m^2 /niveau
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Un verrou du mage ferme solidement le coffre, la porte ou le portail ciblé. Le mage peut ouvrir son propre verrou sans la moindre difficulté. Si l'objet fermé a un verrou, le DD de celui-ci augmente de 10 tant qu'il reste fixé à l'objet. Si ce dernier n'a pas de verrou, le sort en conçoit un que l'on peut ouvrir avec un test de Sabotage DD 20. Une porte ou un objet fermé par ce sort s'ouvre uniquement avec déblocage ou dis-



Vision dans le noir

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la faculté de voir jusqu'à dix-huit mètres (12 c) de distance dans le noir le plus complet. Il voit les formes normalement, mais en noir et blanc. Il est possible d'user de permanence sur un sort de vision dans le noir.



Abri

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une petite perle de cristal)
Effet: sphère de 6 m (4 c) de rayon centrée sur la position du personnage
Portée: 6 m (4 c)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En lançant ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. La moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. En plus du personnage, l'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir comme bon leur semble. Par contre, si le personnage sort de la sphère, celle-ci disparaît aussitôt. Si la température extérieure est comprise entre 45° C et 12° C.



Affûtage

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme, donc les chances qu'elle a de porter des coups plus importants. La zone de critique possible de l'arme affectée est alors doublée. Une zone de critique possible normale devient 19-20. Une zone de 19-20 passe à 17-20. Une zone de 18-20 devient 15-20. Il ne fonctionne que sur les



Antidétection

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11.



Appel du néant

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Les créatures adjacentes au moment du lancer du sort et au début de chaque tour subissent 2d6 points de dégâts. De plus, elles sont fatiguées, ne peuvent respirer, parler, ou lancer de sorts à composante verbale tant qu'ils restent adjacents. Un jet de Réflexes réussi annule la fatigue et réduit les dommages de moitié, mais n'annule pas les autres effets du sort.



Arme magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la



Baiser du vampire

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/1 heure (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour que le sort prenne effet. Il inflige alors 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires qu'il inflige de dégâts. Ces points de vie ne peuvent toutefois dépasser le nombre actuel de points de vie de la cible + sa valeur de Constitution (ce qui peut suffire à la tuer). Les points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure. Mythique 7 Les dégâts infligés par le sort



Boule de feu

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (de la fiente de chauve-souris et du soufre)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort revêt la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration n'engendre aucune pression. Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). Une bille



Cercle magique contre la Loi

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre la Loi, et les créatures Loyales convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas affectées. Pour mais



Cercle magique contre le Bien

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Bien, et les créatures Bonnes convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. Pour plus



Cercle magique contre le Chaos

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Chaos, et les créatures Chaotiques convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. Pour plus



Cercle magique contre le Mal

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. Pour plus



Clairaudience/clairvoyance

3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit cornet acoustique ou un œil de verre)
Effet: capteur magique
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible grâce auquel le personnage peut se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (selon son désir) ce qui s'y passe comme s'il s'y trouvait. La distance, n'est pas un obstacle, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il s'agisse d'un lieu évident). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut pivoter dans n'importe quelle direction.



Clignotement

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Effet: le jeteur de sorts
Portée: personnelle
Durée: 1 round/niveau (T)

Le personnage glisse rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, donnant une impression de clignotement (d'où le nom du sort). Clignotement possède les effets suivants : Les attaques physiques ciblant le personnage ont 50 % de chances de le manquer et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se situant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire a la capacité de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 90 % de chances



Convocation de monstres III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Coursier fantôme

3

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 1 équidé quasi réel
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître une créature quasi-réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la chevaucher. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, des crins gris, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui s'apparente à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui se retrouvent dans l'incapacité de l'attaquer. Le destrier a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie +1 par niveau de



Déplacement

3

ILLUSION

Composantes: V, M (une petite boucle de cuir)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître le sujet à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement le toucher ont donc 50 % de chance de le rater, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent le viser normalement). Vision lucide dévoile l'endroit où le lanceur de sorts se trouve réellement et annule les effets d'échec des attaques



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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.



Don des langues

3

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions.



Éclair

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (fourrure et bâtonnet en verre)
Portée: 36 m (24 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort libère une violente décharge électrique qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 10d6) à toutes les créatures dans la zone d'effet. L'éclair prend naissance aux extrémités des doigts du lanceur de sorts. L'éclair met le feu aux combustibles et endommage les objets sur sa trajectoire. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas (l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze par exemple). Si l'éclair inflige suffisamment de dégâts à un obstacle pour le détruire ou le



État gazeux

3

TRANSFORMATION

Composantes: G, M/FD (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Portée: contact
Cible: créature tangible et consentante touchée
Durée: 2 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

La cible et tout son équipement perdent toute substance et se transforment en brume translucide. Ses protections physiques (son armure et son armure naturelle par exemple) perdent leur efficacité mais ses bonus de taille, de Dextérité et de parade s'appliquent encore, tout comme les bonus d'armure que lui procurent des effets de force. Le sujet gagne une réduction des dégâts de 10/magie et acquiert une immunité contre le poison, les attaques chimiques et les coups critiques.



Flèches enflammées

3

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (une goutte d'huile et un fragment de silex)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: ou effet 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut transformer des munitions (des flèches, des carreaux d'arbalète, des shurikens ou des billes de fronde par exemple) en projectiles enflammés. Chacun des projectiles inflige alors 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un projectile enflammé



Forme bestiale I

3

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 9 m, nage 9 m, vol 9 m (maniabilité moyenne), odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne. Animal de taille P. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille P, il gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille M. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille M, il gagne un bonus de taille de



Héroïsme

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible peut



Image accomplie

3

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 3 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut déplacer l'illusion dans les limites de portée indiquées. L'image



Immobilisation de morts-vivants

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une pincée de soufre et de l'ail en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m/6 c les uns des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort peut figer jusqu'à trois morts-vivants. Seuls les morts-vivants doués d'intelligence ont droit à un jet de sauvegarde. Les créatures mortes-vivantes affectées par ce sort restent immobiles pendant toute sa durée. Elles sont considérées comme paralysées (comme les créatures vivantes soumises à une immobilisation de personne). Si les



Immobilisation de personne

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Lenteur

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de mélasse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien plus lentement. Leur tour de jeu est limité à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles subissent un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 jet de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de dix-huit mètres (12 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Mur de vent

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Nuage nauséabond

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un œuf pourri ou des feuilles de salade)
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à une nappe de brouillard mais il donne la nausée à toute personne qui respire ses émanations. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage et pendant 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (faire un jet de dés séparé pour chaque créature). Si un personnage réussit son jet de Vigueur mais reste dans la zone



Page secrète

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet)
Portée: contact
Cible: page touchée (0,3 m² maximum)
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour que celle-ci ne soit plus identifiable. On peut changer le texte d'un sort et le remplacer par celui d'un autre sort d'un niveau égal ou inférieur, connu du personnage. Le personnage ne peut pas utiliser ce sort pour changer le sort inscrit sur un parchemin mais il peut s'en servir pour cacher le parchemin. On peut lancer runes explosives ou sceau du serpent sur



Préservation des morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (du sel et une pièce de cuivre pour chaque œil du mort)
Portée: contact
Cible: cadavre touché
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin d'empêcher la décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel on ne peut plus le ramener à la vie (voir rappel à la vie). Les jours passés sous l'effet de préservation des morts ne sont pas comptabilisés dans la limite imposée par rappel à la vie. Ce sort rend le transport d'un camarade défunt moins désagréable. Préservation des morts



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Rage

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté mais subissent un malus de -2 à la CA. Sinon, l'effet est identique à celui du pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués quand le sort se termine.



Rapidité

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un copeau de racine de réglisse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts. Quand il entame une attaque à outrance, il peut porter une attaque supplémentaire à l'aide d'une arme manufacturée ou naturelle. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modifi-



Rayon d'épuisement

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage qui doit réussir une (attaque de contact à distance] pour toucher sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est seulement fatiguée. Un personnage déjà fatigué devient épuisé. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.



Réduction d'objet

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm³/niveau
Durée: 1 jour/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet de rétrécir un objet non-magique jusqu'à ce qu'il ne fasse plus qu'un seizième de sa taille habituelle (ce qui correspond à peine à 1/4 000e de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de le rendre aussi souple qu'une étoffe. Le personnage



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Runes explosives

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 objet touché pesant moins de 5 kg
Durée: permanente jusqu'à explosion (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les runes, celles-ci explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de trois mètres ont droit à un jet de Réflexes en cas de succès, elles



Sceau du serpent

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (poudre d'ambre (500 po) et écaille de serpent)
Portée: contact
Cible: livre ou texte touché
Durée: permanente ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule
Résistance à la magie: non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur de tout texte long de vingt-cinq mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe le lecteur (à condition qu'il existe une ligne d'effet entre le symbole et la cible). Voir le texte ne suffit pas à déclencher le sort, il faut le lire volontairement. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle réussit, le serpent se dissipe dans



Sommeil profond

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)

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

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 10 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit pas...



Sphère d'invisibilité

3

ILLUSION

Composantes: V, G, M

Portée: personnelle ou contact

Durée: 1 minute/niveau (T)

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

Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

Toutes les créatures situées à moins de trois mètres du sujet ou de l'objet choisi comme point central deviennent invisibles. L'effet se déplace avec le sujet. Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère d'effet du sort mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils atteignent la limite de la sphère...



Suggestion

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)

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

Cible: 1 créature vivante

Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de la cible en lui suggérant la conduite à suivre. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le sort. L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, en revanche, si la cible...



Tempête de neige

3

CONJURATION

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

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

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...



Texte illusoire

3

ILLUSION

Composantes: V, G, M (encre à base de plomb (50 po))

Portée: contact

Cible: 1 objet touché de 5 kg maximum

Durée: 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

Pendant l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, un parchemin ou autre. Le texte illusoire semble être écrit dans une langue magique ou étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste incompréhensible. Toute créature non autorisée à lire le texte qui tente tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense et doit faire un jet de Volonté. En cas de succès, elle...



Vision magique

3

DIVINATION

Composantes: V, G

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées dans son champ de vision. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est indiqué dans la description du sort détection de la magie. Si les objets ou créatures portant les auras...



Vol

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une plume)

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de sauter plus...



Agrandissement de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)

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

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

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir les créatures humanoïdes affectées instantanément, doublant leur taille et multipliant leur poids par huit. Leurs catégories de taille augmentent alors d'un cran. Les cibles reçoivent un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets...



Ancre dimensionnelle

4

ABJURATION

Composantes: V, G

Effet: rayon

Portée: moyenne (30 m + 3

m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, la cible se retrouve entourée d'une aura vert émeraude lui interdisant toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés sont changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants.



Animation des morts

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un onyx

noir valant au moins 25 po par

de de vie du mort-vivant)

Portée: contact

Cibles: le ou les cadavres

touchés

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Animation des morts transforme les cadavres en zombies et les ossements en squelettes (voir le Bestiaire Pathfinder RPG) obéissant aux ordres du lanceur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou seulement certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi ils ne pourront plus être affectés de nouveau par ce sort. Le lanceur de sorts ne peut en lancer plus de 9.



Assassin imaginaire

4

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3

m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

Durée: instantanée

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

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour la cible en donnant corps aux pires craintes de cette dernière. La victime est la seule à voir pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. La cible a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. Si elle le rate, elle est touchée.



Bouclier de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un peu de phosphore pour le bouclier

chaud

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 round/niveau (T)

Ce sort cerne le personnage d'un rideau de flammes qui inflige des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Les flammes le protègent également des attaques à base de froid ou de feu, le choix devant être fait au moment de l'incantation. Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle perd 1d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Selon la version de bouclier choisie, ce sont des dégâts de feu ou de froid. La résistance à la magie de la créature



Brouillard dense

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (petits pois en poudre et sabot d'animal)

Effet: brouillard s'étendant sur 9 m (6 c) de rayon et 6 m (4 c) de haut

Portée: moyenne (30 m + 3

m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Charme-monstre

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G

Portée: courte (7,50 m + 1,50

m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

Cible: 1 créature vivante

Durée: 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Charme-monstre affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantelement ne permet pas de diriger la créature charmée comme une marionnette, mais celle-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit.



Confusion

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (trois noix)

Portée: moyenne (30 m + 3

m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cibles: toutes les créatures

comprises dans un rayonnement

de 9 m (6 c) de diamètre

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Les victimes de cet enchantement deviennent confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Pour déterminer ce que chacun fera pendant le round à venir, lancer 1d100 au début du tour de chaque sujet. 1d100 Comportement 01-25 Agit normalement. 26-50 Ne fait rien et babille de manière incohérente. 51-75 S'inflige 1d8 points de



Contagion

4

NÉCROMANCIE

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 : bouillie-crâne, mal aveuglant (anciennement 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". Mythique ¶ La cible affectée est hautement contagieuse. Les créatures qu'elle



Convocation d'ombres

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui (voir description)

Cette illusion permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. Grâce à Convocation d'ombres il est possible de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) du 3e niveau ou moins de magicien ou d'ensorceleur. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées de façon nor-



Convocation de monstres IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Corps élémentaire I

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille P (consultez le Bestiaire Pathfinder RPG). Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air: si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille P, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +2 et un bonus d'armure naturelle de +2. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la



Création mineure

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte et d'origine végétale. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas dépasser 30 dm³ par niveau. Si l'objet souhaité est assez complexe, il faut réussir un test d'Artisanat approprié. Si l'on essaye d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un



Cri

4

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 9 m (6 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis



Délivrance des malédictions

4

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Désespoir foudroyant

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un flacon rempli de larmes)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Une grande tristesse envahit les cibles situées dans le cône de désespoir engendré par ce sort. Les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristiques, aux tests de compétences et aux jets de dégâts des armes. Désespoir foudroyant contre et dissipe espoir.



Détection de la scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un éclat de miroir et un cornet acoustique miniature en laiton)
Portée: 12 m (8 c)
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts repère immédiatement toutes les tentatives visant à l'observer grâce à des sorts ou des effets de Divination (scrutation). La zone d'effet de la détection de la scrutation émane du personnage et se déplace avec lui. Le personnage repère l'emplacement de tous les capteurs magiques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Si l'origine de la tentative de scrutation se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort, le personnage en connaît automatiquement l'emplacement. Si ce n'est pas le cas, il doit effectuer un test de niveau de



Énergie négative

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon d'énergie négative
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts tend un doigt et un rayon d'énergie négative en jaillit, annihilant la force vitale de toute créature vivante touchée. Il doit effectuer une attaque de contact à distance. En cas de succès, la cible acquiert 1d4 niveaux négatifs (voir la section "Capacités Spéciales"). Les niveaux négatifs se cumulent. Si le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (avec un maximum de 15 heures). En règle générale, les niveaux négatifs risquent de



Façonnage de la pierre

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (argile meuble)
Portée: contact
Cible: pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre 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. Mythique ¶
 La durée change et devient 1 round/niveau et instantanée (voir texte). Chaque round suivant celui de l'incantation, du sort, le person-



Forme bestiale II

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 18 m, nage 18 m, vol 18 m (bonne maniabilité), bond, croc-en-jambe, étrointe, odorat, vision dans le noir 18 mètres, vision nocturne. Animal de taille TP. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille TP, il gagne un bonus de taille de +4 à la Dextérité, un malus de -2 à la Force et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille P. Si le personnage prend



Globe d'invulnérabilité partielle

4

ABJURATION

Composantes: V, G, M (une perle de verre ou de cristal)
Portée: 3 m (2 c)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une sphère immobile et luisante apparaît autour du mage et bloque tous les effets des sorts du 3e niveau et des niveaux inférieurs. La zone d'effet (ou l'effet) de ces sorts ne s'étend pas dans la région protégée par la sphère ils n'affectent donc aucune des créatures situées à l'intérieur. La protection est efficace contre les pouvoirs magiques, les sorts et les effets des objets magiques. Par contre, la sphère ne perturbe pas les sorts qui sont lancés à travers elle (d'un côté à l'autre) ou de l'intérieur vers l'extérieur. Les sorts du 4e niveau ou d'un niveau supérieur et les sorts qui étaient



Immortalité

4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation: : 1 action simple
Composantes: : V, G
Portée: : contact
Cible: : une créature vivante touchée
Durée: : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: : oui (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente). Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie,



Invisibilité suprême

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les ram-



Localisation de créature

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (fourrure d'un limier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve une créature connue du personnage. A la fin de l'incantation, le personnage fait lentement des tours sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (si elle ne se trouve pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts apprend également dans quelle direction elle avance. Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique autant que quelqu'un connu personnellement par le personnage. Il ne peut pas localiser



Lueur d'arc-en-ciel

4

ILLUSION

Composantes: V (Barde unique-ment), G, M (un morceau de phosphore), F (un prisme de cristal)
Effet: leurs multicolores dans une étendue de 6 m/4 cases de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Une lueur dont les couleurs rappellent celle d'un arc-en-ciel apparaît et fascine toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Lueur d'arc-en-ciel peut fasciner un maximum de 24 DV, sachant que les créatures dont le DV est le moins élevé sont affectées en premier. En



Malédiction

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants : -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum). Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence. Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50% de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien. Il est possible d'ajouter d'autres types de malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci. La malédiction



Mémorisation

4

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (un bout de ficelle et de l'encre à base de seiche et de sang de dragon noir), F (une plaque d'ivoire (50 po))
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux effets possibles de ce sort sont : Préparation. Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires. Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement. Conservation en mémoire. Le personnage garde en tête le sort qu'il a jeté 1 round avant de lancer mémorisation. Le sort en question lui doit être au maximum



Mission

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une mission, ou au contraire à la refuser, au choix du personnage. La cible, qui ne peut pas posséder plus de 7 DV, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Mission sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut



Mur de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de phosphore)
Effet: rideau de feu opaque long de 6 m (4 c)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 c)/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 c) de distance. Le mur



Mur de glace

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un morceau de quartz ou de cristal de roche)
Effet: plan de glace constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, au choix du lanceur de sort. On ne peut pas le faire apparaître à un endroit occupé par des objets ou des créatures et sa surface doit être lisse et sans fissure. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de



Mur illusoire

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: image de 3 m x 3 m x 30 cm (2 c x 2 c x 0,2 c)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Cette incantation fait apparaître un mur, un plancher ou un plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.



Œil du mage

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un morceau de fourrure)
Effet: capteur magique
Portée: illimitée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation crée un capteur magique invisible et mobile qui transmet au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le lanceur de sorts peut créer ce capteur en tout point de son champ de vision, et celui-ci peut en sortir sans aucun souci. L'œil du mage se déplace à une vitesse de 9 m (6 cases) par round (90 m (60 cases) par minute) s'il n'observe rien de particulier (c'est-à-dire s'il se concentre principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 m (2 cases) par round seulement (30 m (20 cases) par minute) si on lui demande



Peau de pierre

4

ABJURATION

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



Piège à feu

4

ABJURATION

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...



Porte dimensionnelle

4

CONJURATION

Composantes: V
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou les objets touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il peut emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut aussi



Rapetissement de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 humanoïde/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément les créatures humanoïdes prises pour cible : il réduit leur taille, leur longueur et leur largeur de moitié et divise leur poids par 8, ce les fait passer à la catégorie de taille inférieure. Les sujets bénéficient alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En re-



Refuge du mage

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un éclat de pierre, du sable, une goutte d'eau et un copeau de bois)
Effet: structure de 6 m de côté
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le personnage fait apparaître une solide chaumière construite à l'aide de matériaux courants dans la région. Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée. Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, en cas de canicule, la chaleur excessive affecte



Scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F(un miroir en argent (1 000 po))
Effet: capteur magique
Portée: voir description
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, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Volonté. ConnaissanceModificateur du jet de VolontéAucune*+10Rapportée (le personnage ne peut seulement entendre



Sphère d'isolement

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une sphère de cristal)
Effet: sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule
Résistance à la magie: oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Elle fonctionne comme un mur de force sensible à dissipation de la magie. À l'intérieur de la sphère, le sujet respire normalement. Rien ne peut



Tempête de grêle

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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). Mithras



Tentacules noirs

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (tentacule de pieuvre ou de calmar)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs et spongieux qui semblent surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone et les immobilisent afin de les écraser. À chaque round, au début du tour du personnage et lors du round d'incantation, toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont victimes d'une manœuvre de combat destinée à les agripper. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement attaquées. Les ten-



Terrain hallucinatoire

4

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un caillou, une brindille et une feuille verte)

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

Durée: 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage change d'aspect (au niveau visuel, sonore et olfactif). Les bâtiments, les objets manufacturés et les créatures ne sont pas transformés par le sort.



Terreur

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un cœur de poule ou une plume blanche)

Portée: 9 m (6 c)

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

Jet de sauvegarde: Volonté, partiel

Résistance à la magie: oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Volonté. Si elles sont acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. Si elles réussissent leur jet de Volonté, elles sont secouées pendant 1 round.



Annulation d'enchantement

5

ABJURATION

Composantes: V, G

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

Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Brume mentale

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G

Effet: brouillard occupant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et de 6 m de haut

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort génère une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles restent dans la brume). Les créatures sont affectées tant qu'elles restent dans la



Brume mortelle

5

CONJURATION

Composantes: V, G

Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de côté et de 6 m de haut

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie: non

Ce sort génère une nappe de brouillard similaire à celle créée par brouillard dense, sauf que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins les respirant meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un



Cauchemar

5

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: illimitée

Cible: 1 créature vivante

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sort peut lancer à la créature de son choix, qu'il nomme ou désigne, une terrifiante vision. Le cauchemar empêche la cible d'atteindre la phase de sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand la victime se réveille, elle n'est pas reposée et se retrouve dans l'incapacité de renouveler ses sorts profanes pendant vingt-quatre heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait de sa victime et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).
ConnaissancesModificateur au jet de



Chien de garde

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un petit sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle)

Effet: chien de garde spectral
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

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

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître un chien spectral visible de son seul créateur. L'animal garde le lieu où il se manifeste (il ne se déplace pas). Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) se déplace à neuf mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de neuf mètres du chien



Coffre secret

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F (le coffre et son double)

Portée: voir description

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

Durée: 60 jours ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut dissimuler un coffre dans le plan Éthéré pendant soixante jours et de le récupérer à volonté. Le coffre peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on place un être vivant dans le coffre, le sort a tout simplement 75 % de risques d'échouer. Une fois le coffre envoyé, le personnage peut le récupérer



Communication à distance

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message transmis. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) sont à même de comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Il n'est pas obligatoire pour le sujet de



Cône de froid

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un petit cristal ou un cône de verre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Cône de froid crée une vague de froid glacial naissant dans la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 1d10 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d10 maximum). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont partiellement enchâssées dans la glace. ce



Contact avec les plans

5

DIVINATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: concentration

Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leur réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser une question tous les deux niveaux



Contrat

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cible: 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la capturer afin qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit préciser le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît. La victime a



Convocation de monstres V

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Corps élémentaire II

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille M. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air: si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille M, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +4 et un bonus d'armure naturelle de +3. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la vision dans le noir



Création majeure

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte de 30 dm³/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort s'apparente à celui de création mineure, à la différence qu'il permet également de créer des objets minéraux. Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte, d'origine végétale ou minérale (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet est déterminée par sa



Croissance animale

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Débilité

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou en argile)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le jet de Volonté de la cible échoue, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme sont réduites à 1. Elle n'est plus capable de lancer des sorts, d'utiliser les compétences dépendant de l'Intelligence ou du Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ni même de s'exprimer de manière cohérente. Toutefois, elle parvient encore à reconnaître ses amis et elle peut les suivre ou même les protéger. L'effet per-



Domination

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature humanoïde via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il est es-



Fabrication

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (les matériaux originels, qui coûtent le même prix que les matériaux bruts nécessaires à la fabrication de l'objet)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: jusqu'à 0,3 m³/niveau (voir description)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut transformer de la matière première en objet (composé de cette même matière). Fabrication ne permet pas de créer ni de transformer des êtres vivants ou des objets magiques. La qualité de l'objet fabriqué dépend de celle de la matière première. Si la matière utilisée est du minerai, le



Faux-semblant

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 12 heures (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui ou non (voir description)

Ce sort fonctionne comme déguisement, à ceci près que le lanceur de sorts peut modifier l'apparence de plusieurs autres personnes en plus de la sienne. Les individus affectés retrouvent leur aspect normal s'ils meurent. Les cibles non-consentantes peuvent se soustraire à l'effet du sort en réussissant



Flétrissement végétal

5

NÉCROMANCIE

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 bestiale III

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : creusement 9 m, escalade 27 m, nage 27 m, vol 27 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étreinte, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 9 m, piétinement, poison, propulsion, toile, vision dans le noir 18 m, vision nocturne. Animal de taille Min. Si le personnage prend la forme



Forme de vase I

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend la forme de n'importe quelle créature de type vase de taille P ou de taille M. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage voit sa vitesse de base passer à 3 m (2 c) alors qu'il obtient une vitesse d'escalade de 3 m (2 c), une vitesse de nage de 6 m (4 c), la perception aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux et le poison. Une arme en bois ou en métal utilisée pour attaquer le personnage subit des dégâts comme s'il l'avait touchée



Forme végétale I

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type plante de taille M ou P (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Si cette forme dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : constriction, étreinte, poison, vision dans le noir à 18 m, vision nocturne. Si cette forme ne peut pas bouger, la vitesse de déplacement du personnage est réduite à 1,50 m (1 case) et il perd toute autre possibilité de mouvement. Si la créature est vulnérable à un élément, le personnage le devient



Image prédéterminée

5

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques, et elle suit le programme que le personnage a choisi, sans que celui-ci ait besoin de se concentrer. Le personnage peut également y inclure des paroles intel-



Immobilisation de monstre

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Leurre

5

ILLUSION

Composantes: V, G, M (poudre de jade (250 po))
Portée: contact
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Tous les sorts de Divination (scrutation) lancés pour voir ce qui se trouve dans la zone d'effet obtiennent une image erronée (comme dans le cas du sort image accomplie), que le lanceur de sorts imagine pendant l'incantation. Celui-ci peut changer cette image quand il le souhaite, ce qui nécessite sa concentration. L'image reste statique quand il ne se concentre pas.



Lien télépathique

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (deux coquilles d'œufs appartenant à des espèces différentes)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, 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 de divination génère un lien télépathique entre plusieurs créatures dont l'Intelligence doit au moins être égale ou supérieure à 3. Toutes les créatures sont liées les unes aux autres et peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Ce lien ne donne à aucune créature un



Magie des ombres

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de récupérer de l'énergie sur le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi-réelle une évocation d'ensorcelleur ou de magicien, tant qu'elle ne dépasse pas le 4e niveau. Les sorts qui infligent des dégâts fonctionnent normalement, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'il s'agit d'une illusion, magie des ombres ne leur inflige que 20% des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20% de chances d'être appliqué (ses effets sont divisés par 5). Toutes



Main interposée

5

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 c de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine si l'adversaire



Métamorphose

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage souhaite prendre l'apparence)
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort transforme une créature consentante en animal, humanoïde ou élémentaire, au choix du personnage. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures non-consentantes et la cible du sort ne peut pas influer sur la forme donnée par le sort (hormis en faisant part de ses désirs au personnage). Si le personnage utilise ce sort pour transformer la cible en animal ou en créature magique,



Métamorphose funeste

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur annule
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



Mirage

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage de faire passer un endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion comporte des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Mirage peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort ne permet pas de déguiser, de dissimuler ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal). Ce sort est identique à terrain hallucinatoire, sauf qu'il



Mur de force

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M (poudre de quartz)
Effet: mur constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round /niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre la dissipation de la magie bien qu'une disjonction la détruit instantanément. Les sorts abiment normalement le mur de force mais désintégration le détruit automatiquement. Les armes et les pouvoirs surnaturels affectent le mur mais celui-ci possède une solidité de 30 et un nombre de points de vie



Mur de pierre

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un morceau de granité)
Effet: mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 im-



Ceil indiscret

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (une poignée de billes de cristal)
Effet: 10 yeux au moins en état de lévitation
Portée: 1,5 km
Durée: 1 heure/niveau (voir description) (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître des orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux ») en nombre égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ces orbes s'éloignent en tous sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 m (24 c) dans toutes les directions (vision normale seulement). Les yeux sont très fragiles mais, en raison de leur petite taille, il sont difficiles à remarquer. Chaque œil est une



Passe-muraille

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (graines de sésame)
Effet: ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux
Portée: contact
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'ouvrir un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou en un matériau plus dur). Il mesure 3 m de profondeur, plus 1,50 m tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 m au niveau 12, 6 m au niveau 15 et 7,50 m maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, passe-muraille crée seulement une alcôve ou une petite galerie. On peut



Permanence

5

UNIVERSEL

Composantes: V, G, M (voir les tables)
Portée: voir description
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un certain nombre de po en poussière de diamant. Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même : Sort NLS requis Coût en po Compréhension des langues 92 500 Détection de l'invisibilité 105 000 Détection de la magie 92 500 Don des langues 117 500 Lecture de la magie 92 500 Vision dans le noir 105 000 Vision magique 117 500 Vision des



Possession

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps qui reste sans vie, pour aller se loger dans une pierre précieuse que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche en obligeant l'âme de sa victime à rentrer dans le réceptacle. Le personnage peut revenir dans la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée



Renvoi

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature extraplanaire
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort force la créature extraplanaire ciblée à retourner dans son plan d'origine si elle rate son jet de Volonté. Dans ce cas, elle disparaît aussitôt mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.



Sanctuaire secret

5

ABJURATION

Composantes: V, G, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre, un bout de coton et de la chrysolite réduite en poudre)

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

Durée: 24 heures (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature qui observe la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne parvient à pas à percer cette obscurité. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. En revanche, celles qui se trouvent à l'intérieur



Songe

5

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: illimitée

Cible: créature vivante touchée

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui

Le personnage, ou un messager qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique à un autre individu. Au début de l'incantation, le lanceur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier afin qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messager entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le message qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne



Symbole de douleur

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))

Portée: 0 m (voir description)

Cible: 1 symbole

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont victimes de telles douleurs qu'elles reçoivent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique, si elles ratent leur jet de Vigueur. Ces effets se poursuivent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone. Une fois le symbole activé, il se met à



Symbole de sommeil

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))

Portée: 0 m (voir description)

Cible: 1 symbole

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon tombent en catatonie pendant 3d6x10 minutes si elles ratent leur jet de Volonté. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Contrairement au sort de sommeil, on ne peut pas réveiller les créatures endormies à moins de recourir



Télékinésie

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

Cible: ou cibles : voir description

Durée: concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)

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

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

Cette incantation permet de déplacer des objets ou des créatures à distance, juste en se concentrant. Selon la version choisie, le sort génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat. Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer un objet pesant jusqu'à 12,5 kg par niveau de



Téléportation

5

CONJURATION

Composantes: V

Portée: personnelle et contact

Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur



Transmutation de la boue en pierre

5

TRANSMUTATION

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

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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

5

TRANSMUTATION

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

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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

NECROMANCIE

Vagues de fatigue 5

Composantes: V, G
Effet: rayonnement en forme de cône
Portée: 9 m (6 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Des vagues d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures déjà fatiguées.

TRANSMUTATION

Vol supérieur 5

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau

La cible du sort acquiert la capacité de voler à la vitesse de 12 m par round (9 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Il bénéficie d'un bonus à sa compétence de Vol égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus ses armes. Quand le personnage

DIVINATION

Analyse d'enchantement 6

Composantes: V, G, F (une lentille de rubis sertie d'or, d'une valeur de 1 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet par une action libre d'identifier la magie affectant la cible, laquelle peut être une créature ou un objet. Le personnage ne peut examiner qu'un objet ou une créature par round. S'agissant d'un objet magique, le personnage identifie ses fonctions (et toute malédiction éventuelle), la façon de l'activer (si besoin) et le cas échéant le nombre de charges

NECROMANCIE

Annihilation de mort-vivant 6

Composantes: V, G, M/FD (poudre de diamant (500 po))
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Cercle de mort éteint l'étincelle de vie des morts-vivants présents dans la zone d'effet, qui meurent instantanément. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (allant jusqu'à un maximum de 20d4). Les plus faibles créatures sont les premières à être affectées. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont touchées en priorité. Toute créature disposant d'un minimum de 9 DV est immunisée contre ce sort. Si les DV restants sont insuffisants pour toucher la cible suivante, ils sont perdus. Ce

CONJURATION

Brume acide 6

Composantes: V, G, M (une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

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

NECROMANCIE

Cercle de mort 6

Composantes: V, G, M (une perle noire réduite en poudre (50 po))
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Cercle de mort éteint l'étincelle de vie des créatures présentes dans la zone d'effet, qui meurent instantanément. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (allant jusqu'à un maximum de 20d4). Les plus faibles créatures sont les premières à être affectées. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont touchées en priorité. Toute créature disposant d'un minimum de 9 DV est immunisée contre ce sort. Si

ABJURATION

Champ de force 6

Composantes: V, G, F/FD (une paire de statuettes canines (50 po))
Portée: jusqu'à 3 m (2 c)/niveau
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible faisant obstacle à toutes autres créatures qui voudraient approcher. Il choisit la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se situant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. Si elles échouent, elles se retrouvent dans l'incapacité d'avancer en direction du personnage pendant toute la durée du sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles

CONJURATION

Contrat intermédiaire 6

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cibles: jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m (6 c) ou moins les uns des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler jusqu'à 3 créatures d'un autre plan pour les capturer afin qu'elles acceptent de rendre un service au personnage en échange de leur liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est



Contrôle de l'eau

6

TRANSMUTATION

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) (80 c + 8 c/niveau)

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



Convocation de monstres VI

6

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)

Effet: 1 créature de niveau 6 ou 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées

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

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Corps élémentaire III

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)

Portée: personnelle

Cible: lanceur de sorts

Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille G. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. De plus, le personnage est immunisé contre les dégâts de saignement, les coups critiques et les attaques sournoises tant qu'il est sous forme élémentaire. Élémentaire d'air, si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille G, il gagne un bonus de taille de +2 à



Création de mort-vivant

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un pot d'argile contenant de la terre issue d'un tombeau et un onyx (50 po minimum) par DV de mort-vivant)

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

Cible: 1 cadavre

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort bien plus puissant qu'animation des morts offre la possibilité de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé résulte du niveau de lanceur de sorts du personnage : NLS Mort-vivant créé 11 ou moins - Goule 12-14 Blême 15-17 Momie 18



Défense magique

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (encens, soufre et huile, cordelette nouée, un peu de sang), F (un bâtonnet en argent)

Portée: n'importe où dans la zone défendue

Durée: 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: voir description

Ce puissant sort permet au personnage de défendre sa demeure. Il protège jusqu'à 20 m² par niveau de lanceur de sorts. La zone affectée peut faire jusqu'à six mètres de haut et prendre la forme que le lanceur de sorts choisit. Il est également possible de protéger plusieurs étages en divisant la zone d'effet en plusieurs tranches. Le lanceur de sorts doit se trouver au sein



Désintégration

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de magnétite et une pincée de poussière)

Effet: rayon

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie: oui

Un mince rayon vert jaillit du doigt que le lanceur de sorts tend vers sa cible (celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible). Une créature frappée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 40d6). Si le rayon réduit une créature à 0 point de vie ou moins, celle-ci est entièrement désintégrée et il ne reste plus d'elle qu'une fine couche de poussière.



Dissipation suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Double illusoire

6

ILLUSION

Composantes: G

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

Cible: et zone d'effet : le jeteur de sorts et 1 double illusoire

Durée: 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) voir description

Résistance à la magie: non

Double illusoire rend le lanceur de sort invisible (comme par le sort d'invisibilité suprême, une hallucination) au moment même où un double illusoire de sa personne apparaît (comme par le sort d'image accomplie, une chimère). Une fois le sort lancé, le personnage et son sosie peuvent se déplacer librement.



Éclair multiple

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un morceau de fourrure)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m (6 cases) autour de la principale)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée une violente décharge d'électricité qui part du bout des doigts du personnage. Contrairement à un éclair normal, l'éclair multiple se divise dès qu'il frappe sa première cible. La cible principale subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 20d6). L'éclair se divise ensuite de manière



Endurance de l'ours de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures touchées bénéficient d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère aux sujets un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Constitution, ce qui améliore leurs points de vie, leurs jets de Vigueur, leurs tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire



Force de taureau de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les sujets deviennent plus forts. Ce sort leur confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur leurs jets d'attaque, leurs jets de dégâts au corps à corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force. Ce sort est



Forme bestiale IV

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : creusement 18 m, escalade 27 m, nage 36 m, vol 36 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étreinte, éventration, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 18 m, perception des vibrations à 18 m, piétinement, poison, propulsion, souffle, toile, vision dans le noir 27 m.



Forme de vase II

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort fonctionne comme forme de vase I, si ce n'est que le lanceur de sorts peut aussi se transformer en vase de taille G. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage obtient, en plus des avantages de forme de vase I, la vision aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'une immunité aux dégâts de précision (coups critiques compris). Vase de taille G : En prenant cette forme, le personnage obtient un bonus de taille de +2 à sa valeur de Force et de +8 à sa valeur de Constitution, une attaque de coup (2d4 plus 1d6 acide) et la capacité de constriction (2d4), mais



Forme draconique I

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une écaille de dragon du type choisi)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut



Forme végétale II

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type plante de taille P, M ou G (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Si cette forme dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : constriction, étreinte, poison, vision dans le noir à 18 m, vision nocturne. Si cette forme ne peut pas bouger, la vitesse de déplacement du personnage est réduite à 1,50 m (1 case) et il perd toute autre possibilité de mouvement. Si la créature est immunisée ou possède une résistance à un élément.



Glissement de terrain

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (argile, limon, sable et une lame de fer)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Globe d'invulnérabilité renforcée

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (une perle de verre ou de cristal)
Portée: 3 m (2 c)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une sphère immobile et luisante apparaît autour du mage et bloque tous les effets des sorts du 4e niveau et des niveaux inférieurs. La zone d'effet (ou l'effet) de ces sorts ne s'étend pas dans la région protégée par la sphère ils n'affectent donc aucune des créatures situées à l'intérieur. La protection est efficace contre les pouvoirs magiques, les sorts et les effets des objets magiques. Par contre, la sphère ne perturbe pas les sorts qui sont lancés à travers elle (d'un côté à l'autre) ou de l'intérieur vers l'extérieur. Les sorts du 5e niveau ou d'un niveau supérieur et les sorts qui étaient déjà



Grâce féline de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées à l'aide de ce sort deviennent bien plus gracieuses et agiles, ce qui leur permet de mieux coordonner leurs 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



Héroïsme suprême

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. La créature est également immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (maximum 20). Ce sort fonctionne comme héroïsme, si ce n'est que le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde



Image permanente

6

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m/4 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: permanente (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle permanente représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Si le personnage se concentre, il peut déplacer l'illusion dans les limites de portée s'il ne se concentre pas, elle reste statique. Ce sort fonc-



Image programmée

6

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po))
Effet: chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m/4 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête/niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques, voire même



Main impérieuse

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 c de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, si l'adversaire



Mauvais œil

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Chaque round, le personnage cible une créature vivante, projetant sur elle des vagues de puissance maléfique. En fonction des DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets. DVEffets10 ou plus Fièvre5-9Terreur, fièvre4 ou moinsSommeil, terreur, fièvre Ces effets sont cumulatifs. Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre provoquant des douleurs terribles. L'effet dure pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Il ne peut pas



Mur de fer

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une feuille de fer et 500 g de poudre d'or (valeur 50 po))
Effet: mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m (1 c) de côté/niveau (voir description)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le mage fait apparaître un mur de fer, plan et vertical. Il peut s'en servir pour bloquer un accès ou colmater une brèche. En effet, le mur s'intègre aux matières inertes avec lesquelles il est en contact (tant que cette surface le lui permet). Il ne peut pas le créer là où se trouve une créature ou un autre objet. Le personnage peut modifier sa forme



Mythes et légendes

6

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation est de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet se trouve à proximité. Si le personnage dispose uniquement d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat final sera moins complet (il permet cependant de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, ce qui permet ensuite de lancer un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement eu vent de quelques rumeurs à propos



Pétrification

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (de la chaux, de l'eau et un peu de terre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

La cible et tout son équipement se transforment en statue de pierre. Si cette statue est endommagée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps) mais elle n'a rien de vivant (même si on la sonde à l'aide d'un sort tel que perception de la mort). Pétrification ne fonctionne que sur les êtres de chair. Mythique 7



Prévoyance

6

EVOCATION

Composantes: V, G, M (vif-argent et un cil venant d'une créature capable de lancer des sorts), F (statuette d'ivoire représentant le lanceur de sorts (1 500 po))
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Ce sort permet d'en lancer un autre, qui prend effet au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de prévoyance se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (dix minutes) représente un minimum : si le sort associé prend plus longtemps, on utilise son temps d'incantation. Le sort déclenché à retardement par prévoyance doit affecter le person-



Quête

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une quête, ou au contraire à la refuser (s'il dispose d'une résistance à la magie), au choix du personnage. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Quête sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut que suivre les instructions reçues tant que la quête n'est pas accomplie, sans considération de temps. Si



Remémoration

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: instantanée

Ce sort permet de se rappeler immédiatement de tout sort de niveau 5 au maximum que le personnage a utilisé au cours des dernières vingt-quatre heures. Le sort doit impérativement avoir été lancé pendant cette période. Il revient dans la liste de sorts préparés du lanceur de sorts comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort mémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les avoir en sa possession pour pouvoir lancer le sort à nouveau.



Ruse du renard de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées deviennent plus rusées. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts



Sagesse du hibou de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (une plume ou une fiente de hibou)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées se montrent plus sages. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à la Sagesse. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur 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



Sphère glaciale

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (une petite sphère de cristal)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: instantanée ou 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Sphère glaciale crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains du personnage et explose dans un rayonnement de 12 m (8 c) de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent 1d8 points de dégâts par



Splendeur de l'aigle de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées affichent un maintien inhabituel, s'expriment avec plus d'aisance et projettent une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du



Suggestion de groupe

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de plusieurs cibles en leur suggérant la conduite à suivre. La même suggestion s'applique à toutes les cibles. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le



Symbole de persuasion

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon sont charmées (voir le sort charme-personne) pendant 1 heure par niveau de lancer de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se ..



Symbole de terreur

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont paniquées pendant 1 round par niveau de lancer de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une ..



Transformation martiale

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une potion de force de taureau que le personnage doit boire et dont les effets sont inclus dans le sort)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer : grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change et il apprécie tant le maniement des armes qu'il devient incapable de faire appel à sa magie, que ce soit à l'aide d'un sort ou d'un objet. Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement



Transmutation de la pierre en chair

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de sang mêlée à un peu de terre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort redonne son apparence normale à une créature pétrifiée, ce qui la ramène aussitôt à la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 15 pour survivre au choc de cette transformation. Toute créature pétrifiée ne peut être affectée par cette incan-



Traversée des ombres

6

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: jusqu'à 1 créature touchée/niveau
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone de faible luminosité. Le lanceur de sorts et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi-réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation. La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 km/h. en évoluant



Vision lucide

6

DIVINATION

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



Voile

6

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: concentration + 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion perdure jusqu'à la fin de la durée du sort. Les cibles peuvent prendre n'importe quelle forme, au choix du personnage. Les cibles ressemblent parfaitement aux créatures dont ils ont pris les traits, à la fois sur le plan visuel, tactile ou olfactif. Les créatures



Zone d'antimagie

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)
Portée: 3 m (2 c)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: voir description

Ce sort d'abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui se trouve dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur. Une zone d'antimagie annule (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Le temps passé à l'intérieur de la zone d'antimagie est décompté



Aliénation mentale

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort confusion. Délivrance des malédictions est insuffisant pour soigner un individu frappé d'aliénation mentale. Un sort tel que guérison suprême, miracle, restauration suprême, souhait ou souhait limité est nécessaire pour lui permettre de recouvrer ses facultés.



Bannissement

7

ABJURATION

Composantes: V, G, F (voir texte)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures extraplanares distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Bannissement est une version plus puissante de renvoi qui permet de chasser les créatures extraplanares du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une créature, le lanceur de sorts doit lui montrer un objet ou une substance qu'elle



Boule de feu à retardement

7

EVOCATION

Composantes: V, G, M (de la fiente de chauve-souris et du soufre)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: jusqu'à 5 rounds ou moins (voir description)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort revêt la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 20d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration n'engendre aucune pression. Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se



Cage de force

7

EVOCATION

Composantes: V, G, M (poussière de rubis (500 po))
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule
Résistance à la magie: non

Ce sort redoutable fait apparaître une prison statique et invisible aux murs (ou barreaux, au choix du personnage) magiques. Les créatures présentes dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, excepté dans le cas où elles se révèlent être trop grandes pour la cage ce qui fait immédiatement échouer le sort. Il est possible de s'échapper par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthéré ce



Changement de plan

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un bâtonnet métallique fourchu harmonisé au plan d'arrivée)
Portée: contact
Cible: créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut partir (ou envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, changement de plan peut transporter jusqu'à huit personnes en même temps. Il est presque impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite atterrir. Depuis le plan Matériel, on peut accéder



Contrôle des morts-vivants

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un morceau de viande crue et un éclat d'os)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m (6 c) les uns des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre le contrôle de morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres vocalement. Le personnage ne peut pas communiquer par télépathie mais quelle que soit la langue qu'il utilise, il se fait comprendre des morts-vivants. S'il se trouve dans l'incapacité de



Contrôle du climat

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 km
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



Convocation d'ombres suprême

7

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui (voir description)

Cette illusion permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. Grâce à Convocation d'ombres suprême il est possible de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) du 6e niveau ou moins de magicien ou d'ensorceleur. L'efficacité du résultat est réduite (60 % de l'original), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées de façon normale. Toute



Convocation de monstres VII

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 7 ou 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Corps élémentaire IV

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille TG. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. De plus, le personnage est immunisé contre les saignements, les coups critiques et les attaques sournoises tant qu'il est sous forme élémentaire et il gagne une résistance RD 5/—. Élémentaire d'air. si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille TG,



Dissimulation suprême

7

ABJURATION

Composantes: V, G, M (un cil de basilic et de la gomme arabique)
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 cm d'arête/niveau
Durée: 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort empêche les sorts de Divination de détecter ou de localiser la créature ou l'objet touché et rend également celui-ci invisible (comme par le sort d'invisibilité). Il reste toutefois possible de le détecter par tâtonnement ou par des moyens similaires. Les créatures affectées par le sort entrent instantanément dans



Doigt de mort

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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. Mythique 7 Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts plus un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Une créature qui réussit son



Épée de force

7

ÉVOCACTION

Composantes: V, G, F (une épée de platine miniature (250 po))
Effet: 1 épée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée un plan de force scintillant en forme d'épée que le personnage peut contrôler et envoyer frapper tous les adversaires dans la portée du sort, en commençant dès le round où il lance le sort. Lors du tour du personnage, l'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage augmenté de son bonus d'Intelligence (pour un magicien) ou de son bonus de Charisme (pour un orateur).



Forme de géant I

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature en laquelle le personnage veut se transformer)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Le personnage se transforme en un humanoïde de taille G et de sous-type géant de son choix (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de taille de +4 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4 et la vision nocturne. Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : éventration (2d6 points de dégâts), lancer de rochers (facteur de portée 18 m, 2d6 points de dégâts), réception de rochers, régénération 5, vision dans le noir à



Forme de vase III

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort fonctionne comme forme de vase II, si ce n'est que le lanceur de sorts peut aussi se transformer en vase de taille TG. Quelque soit la vase dont il prend la forme, la portée de la vision aveugle octroyée au personnage passe à 9 m (6 c), et le bonus de résistance aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux et le poison passe à +8. Vase de taille TG : En prenant cette forme, le personnage obtient un bonus de taille de +4 à sa valeur de Force et de +10 à sa valeur de Constitution, une attaque de coup (2d6 plus 2d6 acide et étirement) et la capacité de con-



Forme draconique II

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une écaille de dragon du type choisi)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut souff-



Forme éthérée

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage et son équipement deviennent éthérés. Pendant toute la durée du sort, il se trouve dans le plan Éthéré, un plan qui chevauche le plan Matériel. Quand le sort se termine, le personnage reprend son état normal. Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas) mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale. Comme elle est intangible, elle peut traverser les objets solides, en ce compris les êtres vivants. La créature éthérée peut voir et entendre ce qui se passe sur le plan Matériel mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Seuls les images et les sons du



Forme végétale III

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type plante de taille P, M, G ou TG du Bestiaire. Si cette forme dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : constriction, étirement, poison, vision dans le noir à 18 m, vision nocturne, piétinement, RD, régénération 5. Si cette forme ne peut pas bouger, la vitesse de déplacement du personnage est réduite à 1,50 m (1 case) et il perd toute autre possibilité de mouvement. Si la créature est immunisée ou possède une résistance à un élément,



Immobilisation de personne de groupe

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 ou plusieurs humanoïdes, distants de moins de 9 m/6 c les uns des autres
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les cibles du sort se figent et se retrouvent paralysées. Elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent respirer normalement mais ne peuvent entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de leur tour, elles peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une



Inversion de la gravité

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (de la magnétite et quelques copeaux de fer)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Invisibilité de groupe

7

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: créatures distantes de 54 m/36 c ou moins les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

Les créatures deviennent invisibles et l'effet se déplace avec le groupe. Le sort est brisé dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les créatures affectées ne se voient pas entre elles. Si l'une d'elles



Invocation instantanée

7

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Portée: voir description
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage fait apparaître dans sa main un objet (pas une créature vivante) qui peut provenir quasiment de n'importe où. Le lanceur de sorts doit tout d'abord placer une signature magique sur l'objet en question. Il lance ensuite ce sort, qui consigne une description magique et invisible de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. Après cela, le lanceur de sorts peut appeler l'objet en



Manoir somptueux

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet))

Effet: manoir extradimensionnel dont le volume fait jusqu'à 3 cubes de 3 m (2 c d'arête/niveau (F))

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

Durée: 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort donne naissance à un espace extradimensionnel doté d'une seule et unique entrée dans le plan où a été effectuée l'incantation. Haute de 2,40 m et large de 1,20 m, cette entrée prend la forme d'un



Métamorphose suprême

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage souhaite prendre l'apparence)

Portée: contact

Cible: créature vivante touchée

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort transforme une créature consentante en animal, humanoïde, élémentaire, dragon ou créature végétale au choix du personnage. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures non-consentantes et la cible du sort ne peut pas influencer sur la forme donnée par le sort (hormis en faisant part de ses désirs au personnage). Si le personnage utilise ce sort pour transformer la cible en an-



Mot de pouvoir aveuglant

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V

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

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée. Points de vieDuréeJusqu'à 50 Permanente 51-100 1d4+1 minutes 101-200 1d4+1 rounds c:sort c:sort magicien 7 c:manuel des joueurs c:règles officielles Mythique ¶ Considérez que le total actuel de points de vie de la cible est diminué d'un montant égal à 5 fois le grade du personnage. Par exemple, un



Piège de téléportation

7

ABJURATION

Temps d'incantation: 10 minutes

Composantes: V, G, M (poudre de magnétite et d'argent de valeur de 100 PO par cube de 12 mètres affecté)

Effet: un cube de 12 m (8 c) de côté par niveau

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté pour annuler

Résistance à la magie: oui

Le Piège de téléportation protège une zone, redirigeant toute téléportation vers ou en dehors de la surface piégée vers un endroit précis de la zone déterminé au moment du lancement du sort. La destination doit être un endroit libre sur une surface solide. Une



Poigne agrippieuse

7

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un gant souple)

Effet: main de 3 m/2 c de long

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine si l'adversaire



Porte de phase

7

CONJURATION

Composantes: V

Effet: ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Portée: contact

Durée: 1 utilisation/2 niveaux

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort ouvre un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La porte de phase est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le lanceur de sorts qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature avec lui (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ni les sorts, et on



Projection d'image

7

ILLUSION

Composantes: V, G, M (une petite réplique du personnage (5 po))

Effet: 1 sosie d'ombre

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie: non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il imite à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui) à moins que ce dernier ne décide de le faire agir autrement (par une action de



Rayons prismatiques

7

EVOCATION

Composantes: V, G

Portée: 18 m

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnante qui jaillissent de la main du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particulier. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Toutes les créatures dans la zone d'effet sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants : 1d8 Couleur du rayon Effet 1 Rouge 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts) 2 Orange 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts) 3 Jaune 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2



Renvoi des sorts

7

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un petit miroir en argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques qui prennent le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. Cette protection est inefficace contre les sorts de contact. L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (ce chiffre est déterminé en secret). Chaque sort renvoyé à l'envoyeur est retranché à ce nombre. Il arrive qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration n'a plus assez de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois



Scrutation suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Effet: capteur magique
Portée: voir description
Durée: 1 heure/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



Simulacre

7

ILLUSION

Composantes: V, G, M (sculpture de glace représentant la cible et poudre de rubis (500 po par DV du simulacre))
Effet: 1 double
Portée: 0 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original mais il existe des différences: il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il imite (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Le lanceur de sorts ne peut pas créer le simulacre d'une créature qui a deux fois plus de niveaux ou dés de vie que son niveau de lanceur.



Souhait limité

7

UNIVERSEL

Composantes: V, G, M (diamant (1 500 po))
Portée: voir description
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui

Souhait limité permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour: • Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorcelleur du 6e niveau maximum, à condition qu'il n'appartienne pas à une école de magie opposée à celle du personnage. • Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5e niveau maximum, à condition qu'il n'appartienne pas à une école de magie opposée à celle du personnage. • Reproduire n'importe quel



Statue

7

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Cette incantation transforme la victime et tout ce qu'elle porte en statue de pierre. Sous forme de statue, elle a une solidité de 8 et conserve son total de points de vie. Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer. Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment



Symbole d'étourdissement

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont étourdiées pendant 1d6 rounds si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se ..



Symbole de faiblesse

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du ..



Téléportation d'objet

7

CONJURATION

Composantes: V
Portée: contact
Cible: 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort transporte instantanément un objet sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas envoyer l'objet dans un autre plan d'existence. Les créatures et les forces magiques (telles que la bille créée par boule de feu à retardement) ne peuvent pas être téléportées de la sorte. Si le lanceur de sorts le souhaite, il ..



Téléportation suprême

7

CONJURATION

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. quelque soit la distance à parcourir mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur à sa charge maximale) par tranche de trois niveaux



Traverser l'espace

7

CONJURATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, F (un oeuf de troglodyte)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Quand le personnage se trouve sous l'effet de ce sort, il peut se téléporter sur 9 m (6 c) par une action de mouvement. Il doit terminer ce déplacement dans une case inoccupée située dans sa ligne de mire. Sinon, il peut dépenser une action de mouvement pour passer d'une position allongée à debout sans provoquer d'attaque d'opportunité. Mytique ¶ Le personnage peut se téléporter soit par une action de mouvement soit par une action rapide, mais jamais plus d'une fois par round. S'il réalise une action de mouvement et une action



Vagues d'épuisement

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayonnement en forme de cône
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Des vagues d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures déjà épuisées.



Vision magique suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc tous les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe. Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de trente-six mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, ...



Vision mystique

7

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Si l'objet ou la personne se trouvent à proximité ou si le mage se situe à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet



Animation suspendue

8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il réussit, son adversaire se retrouve en état de stase. Pour ce dernier le temps cesse de s'écouler et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et aucune attaque ne peut lui faire de mal. L'animation suspendue se poursuit jusqu'à ce qu'une délivrance ou une dissipation de la magie réussisse



Attirance

8

ENCHANTEMENT

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) (5 c + 1 c/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



Aversion

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un peu d'alun trempé dans du vinaigre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 lieu (volume n'excédant pas un cube de 3 m (2 c) 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



Charme-monstre de groupe

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: une ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre de groupe affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si il y a trop de cible, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV, et ce, sans considération de taille ou de type. Les créatures affectées considèrent



Clone

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (laboratoire doté d'un matériel d'une valeur de 1 000 po), F (équipement de laboratoire spécial (500 po))
Effet: 1 clone
Portée: 0 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort produit une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si le sujet reproduit est mort, son âme glisse automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts). L'enveloppe corporelle d'origine n'est plus qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt venait d'atteindre sa limite



Contrat suprême

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cibles: jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m (6 c) ou moins les uns des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler jusqu'à 3 créatures d'un autre plan pour les capturer afin qu'elles acceptent de rendre un service au personnage en échange de leur liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est



Convocation de monstres VIII

8

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 8 ou 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Corps de fer

8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort modifie le corps du personnage en le transformant en fer organique, ce qui lui donne plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes. Le lanceur de sorts obtient une réduction des dégâts de 15/adamantium. Son nouveau corps l'immunise contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristiques, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration car



Création de mort-vivant dominant

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un pot d'argile contenant de la terre issue d'un tombeau et un onyx (50 po minimum) par DV de mort-vivant)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 cadavre
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort bien plus puissant qu'animation des morts offre la possibilité de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : ombres, âmes en peine, spectres et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé est choisi en fonction du niveau de lanceur de sorts du personnage : NLS Mort-vivant créé 15 ou moins Om-bre 16-17 Âme-en-peine 18-19 Spectre 20



Cri suprême

8

ÉVOCACTION

Composantes: V, G, F (un petit cor en métal ou en ivoire)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à cri, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets



Danse irrésistible

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Une irrésistible envie de danser en bougeant les pieds et en tapant des mains assaille le sujet. Il est tellement pris par les multiples pirouettes et entrechats qu'il ne peut faire quoi que ce soit d'autre. Il reçoit un malus de -4 à la classe d'armure, un malus de -10 aux jets de Réflexes et il ne peut plus utiliser son bouclier pour se protéger. De plus, il provoque des attaques d'opportunité chaque round lors de son tour de jeu. Un jet de Volonté réussi réduit la durée à 1 round seulement. Mythique ¶
 Lorsqu'il lance ce sort, le person-



Dédale

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort construit un labyrinthe de force extradimensionnel et transporte la cible en son sein. Chaque round, à son tour de jeu, celle-ci peut réaliser un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (ce qui constitue une action complexe). Si la créature ne parvient pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît après 10 minutes et elle retourne d'où elle vient. Une fois ressortie de sa prison, la cible réapparaît à l'endroit où elle se tenait lorsque le sort l'a affectée. Si un solide occupe désormais l'endroit en question, la



Écran

8

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort met en place une puissante protection contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le lanceur de sorts décide ce qui pourra être observé ou non à l'intérieur de la zone d'effet. Une fois les conditions définies, il ne peut plus les modifier. Tout observateur scrutant la zone par magie verra automatiquement la scène choisie par le personnage (sans jet de sauvegarde). L'illusion s'accompagne d'images et de sons correspondant aux choix du sorcier.



Entrave

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une opale de 500 po par DV de la cible et d'autres composantes, comme indiqué plus bas)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: voir description (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée des entraves magiques qui permettent de retenir une créature. La cible ne bénéficie d'un jet de sauvegarde au moment où le sort est lancé que si elle possède un nombre de DV supérieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Le personnage qui lance ce sort peut se faire aider d'au plus six assistants. Chaque assis-



Esprit impénétrable

8

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'esprit impénétrable est protégé contre tous les sorts et objets qui permettent de recueillir des renseignements à son sujet grâce à la divination comme détection du Mal, localisation de créature, scrutation et détection de l'invisibilité. Ce sort offre aussi un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre tous les effets et sorts mentaux. Ce sort peut même contrer souhait, miracle ou



Exigence

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots (suggestion y compris, voir ci-après). Ce dernier peut également contenir une suggestion (voir le sort de même nom) à laquelle le sujet obéit du mieux qu'il peut. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut également transmettre une courte réponse immédiatement après avoir reçu la



Explosion de lumière

8

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pierre de soleil et une source de feu)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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 (limite)



Flétrissure

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (un morceau d'éponge)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: plusieurs créatures vivantes distantes de 18 m (12 c) ou moins les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort assèche le corps de chaque créature vivante affectée en faisant s'évaporer les fluides qu'il contient. La chair se flétrit et se brise avant d'être réduite en poussières. L'effet inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Ce sort est tout particulièrement dévastateur lorsqu'il touche un élémentaire de l'Eau ou une créature végétale :



Forme de géant II

8

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature en laquelle le personnage veut se transformer)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Le personnage se transforme en un humanoïde de taille G et de sous-type géant de son choix (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de taille de +4 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4 et la vision nocturne. Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : éventration (2d6 points de dégâts), lancer de rochers (facteur de portée 18 m, 2d6 points de dégâts), réception de rochers, régénération 5, vision dans le noir à



Forme draconique III 8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une écaille de dragon du type choisi)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut souff-



Localisation suprême 8

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: illimitée
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait partie des plus puissants pour ce qui est de la localisation de créature ou d'objet. Seuls esprit impénétrable ou l'intervention directe d'un dieu permettent d'empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir via ce sort. Localisation suprême déjoue les techniques communes permettant de se soustraire à la scrutation ou la localisation magique. Le sort révèle l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent



Magie des ombres suprême 8

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de récupérer de l'énergie sur le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi-réelle une évocation d'ensorcelleur ou de magicien, tant qu'elle ne dépasse pas le 7e niveau. Les sorts qui infligent des dégâts fonctionnent normalement, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'il s'agit d'une illusion, magie des ombres suprême ne leur inflige que 60% des dégâts normaux. Si l'attaqué s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20% de chances d'être appliqué (ses effets sont divisés par 5). Toutes



Métamorphose universelle 8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (mercure, gomme arabique et fumée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m (2 c) de côté/niveau)
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort est semblable à métamorphose suprême, si ce n'est qu'il permet de transformer un objet ou une créature. Ce sort permet d'effectuer toutes sortes de transformations, le personnage ne se limite pas à transformer des êtres vivants en autres êtres vivants. La durée du sort dépend de



Moment de prescience 8

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort offre au personnage un sixième sens puissant. Il ne peut s'en servir qu'une seule fois pendant toute la durée du sort et il donne un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, un jet de manœuvre de combat, un test de caractéristique ou de compétence opposé, ou un jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA lors d'une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser moment de prescience



Mot de pouvoir étourdissant 8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature dotée de 150 pv ou moins
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée. Points de vieDuréeJusqu'à 504d4 rounds51-1002d4 rounds101-1501d4 rounds c:sort c:sort magicien 8 c:manuel des joueurs c:règles officiellesMythique# Considérez que le total actuel de



Motif scintillant 8

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un prisme de cristal)
Effet: leurs colorées dans une étendue de 6 m (4 c) de rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Un groupement de leurs éinzelantes et discordantes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort peut affecter un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en



Mur prismatique 8

ABJURATION

Composantes: V, G
Effet: mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical dont les couleurs arc-en-ciel sont toujours changeantes. Il protège le lanceur de sort contre tous les types d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV est automatiquement aveuglée pendant 2d4



Nuage incendiaire

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée constellé de braises en suspension. La fumée limite le champ de vision aussi efficacement que le sort nappe de brouillard. De plus, les braises infligent 6d6 points de dégâts de feu par round (quand vient le tour du personnage) à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié). Comme pour brume mortelle, le nuage



Œil indiscret suprême

8

DIVINATION

Composantes: V, G, M (une poignée de billes de cristal)
Effet: 10 yeux au moins en état de lévitation
Portée: 1,5 km
Durée: 1 heure/niveau (voir description) (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître des orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux ») en nombre égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ces orbes s'éloignent en tous sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil bénéficie de vision lucide sur 36 m (24 c). Ils peuvent donc possiblement se déplacer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Les yeux sont très fragiles mais, en



Poing serré

8

EVOCAATION

Composantes: V, G, F/FD (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 cases de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fonctionne comme main interposée sauf que la main est également capable de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage. À chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à dix-huit mètres et porter une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui. Le poing attaque une fois par round avec un bonus d'attaque égal au niveau de lanceur de sorts de



Protection contre les sorts

8

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (500 po)), F (un diamant (1 000 po) par cible. Chacune doit porter cette gemme pendant la durée du sort)
Portée: contact
Cibles: jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).



Rayon polaire

8

EVOCAATION

Composantes: V, G, F (un cône ou un prisme de céramique blanche)
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

Un rayon bleuté et glacé part de la main du personnage qui doit réussir une attaque de contact à distance pour infliger les dégâts à la cible. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6) et 1d4 points de diminution permanente de Dextérité. Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 1d8 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (25d8 maximum) et une diminution permanente de



Séquestration

8

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une gemme d'une valeur de 1 000 po par DV de la créature piégée)
Effet: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui (voir description)

Séquestration permet d'enfermer l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse. La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle soit brisée, auquel cas la victime se matérialise à nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité issue d'un autre plan,



Sphère téléguidée

8

EVOCAATION

Composantes: V, G, M (une sphère de cristal et deux aimants)
Effet: sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort ressemble à sphère d'isolement, avec un effet supplémentaire : il place presque les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse plus qu'un seizième de son poids original. Le lanceur de sorts peut



Symbole d'aliénation mentale

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon deviennent définitivement folles (voir le sort aliénation mentale) si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du symbole. Tant



Symbole de mort

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (du mercure et du phosphore ainsi qu'un diamant et une opale en poudre d'une valeur de 5 000 chacun)
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole



Verrou dimensionnel

8

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage produit une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants. Une fois que le verrou dimensionnel en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel. Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se déplaçait déjà



Absorption d'énergie

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon d'énergie négative
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir la description d'énergie négative)

Le lanceur de sorts tend un doigt et un rayon d'énergie négative en jaillit, annihilant la force vitale de toute créature vivante touchée. Il doit effectuer une attaque de contact à distance. En cas de succès, la cible acquiert 2d4 niveaux négatifs temporaires (voir la section "Capacités Spéciales"). Les niveaux négatifs se cumulent. Vingt-quatre heures après avoir été affecté par le sort, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. À chaque jet de sauvegarde



Arrêt du temps

9

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble stopper le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de son environnement lui paraît figé, même si les autres créatures se déplacent en fait à leur vitesse normale. Le personnage peut agir pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Feu, froid, gaz et autres, qu'ils soient magiques ou non, l'affectent toujours. Tant que l'arrêt du temps dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et aux sorts du personnage. Les sorts de zone dont la durée est supérieure à celle de l'arrêt du temps affectent normalement les



Capture d'âme

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F (voir description)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: cadavre
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Ce puissant sort permet de s'emparer de l'âme d'un individu venant de mourir et de l'emprisonner dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois enfermée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que clone, rappel à la vie, réincarnation, résurrection ou résurrection suprême, ni même mir-



Cercle de téléportation

9

CONJURATION

Composantes: V, M (suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po))
Effet: cercle de 1,50 m (1 c) de rayon téléportant ceux qui l'activent
Portée: 0 m
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur toute surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de téléportation suprême, toute créature se trouvant en son sein. Il est impossible de modifier la destination du cercle déterminée. Le sort échoue automatiquement si la destination correspond à un objet solide, un autre plan ou un lieu inconnu du mage (une descrip-



Changement de forme

9

TRANSMUTATION

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 de monstres IX

9

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 9 ou 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Délivrance

9

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Tous les sorts et effets limitant les capacités de mouvement de la cible sont immédiatement suspendus. Cela inclut animation suspendue, dédale, emprisonnement, enchevêtrement, entrave, l'étourdissement, l'immobilisation, lenteur, la paralysie, la pétrification, sommeil et toile d'araignée. Pour délivrer une victime de dédale ou emprisonnement, il faut connaître son nom et son passé et lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.



Disjonction

9

ABJURATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non

Tous les effets et objets magiques situés dans la zone d'effet du sort (à l'exception de ceux que le lanceur de sorts transporte ou touche) subissent l'effet de la disjonction. Les sorts et effets magiques sont déconstruits et détruits, ce qui y met un terme comme s'ils avaient été affectés par une dissipation de la magie. Les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté pour éviter de devenir des objets ordinaires pendant la durée du sort. Les objets transportés par des créatures utilisent leur propre bonus



Domination universelle

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il sait ce que la créature éprouve mais ne



Emprisonnement

9

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Lorsque le lanceur de sort touche une créature à la fin de l'incantation, la cible se retrouve emprisonnée dans une petite sphère loin sous la surface du sol et maintenue dans un état d'animation suspendue similaire à celui engendré par le sort du même nom. Elle y reste jusqu'à ce qu'un sort de délivrance soit lancé à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une boule de cristal ou d'un sort de localisation d'objet ne révèlent pas qu'une créature a été emprisonnée, mais localisation suprême l'indique. Un souhait ou un miracle



Ennemi subconscient

9

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: nombre indéfini de créatures, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître les images des créatures les plus abominables qui soient pour les cibles en donnant corps aux pires craintes de ces dernières. Les victimes sont les seules à voir pleinement les ennemis subconscients, le mage ne percevant, lui, que de vagues spectres d'ombre. Chaque cible a droit à un jet de Volonté



Immobilisation de monstre de groupe

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les cibles du sort se figent et se retrouvent paralysées. Elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent respirer normalement mais ne peuvent entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de leur tour, elles peuvent effectuer un jet



Main broyeuse

9

EVOCACTION

Composantes: V, G, F (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 c de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine si l'adversaire



Mot de pouvoir mortel

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée. c:sort c:sort magicien 9 crègles officielles c:manuel des joueursMythique¶
 Considérez que le total actuel de points de vie de la cible est diminué d'un montant égal à 5 fois le grade du personnage. Par exemple, un archimage de grade 3 qui lance un mot de pouvoir mortel



Nuée de météores

9

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Nuée de météores est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire qui ressemble beaucoup à une boule de feu. À la fin de l'incantation, quatre sphères de soixante centimètres de diamètre jaillissent de la main du lanceur de sorts et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, laissant une longue traînée d'étincelles derrière elles. Si le mage vise une créature précise, il doit faire une attaque de contact à distance pour la toucher. Toute créature frappée par l'une des sphères subit 2d6 points de dégâts.



Passage dans l'éther

9

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact (voir description)
Cibles: le joueur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux
Durée: 1 minute/niveau (T)
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage passe dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, tant qu'elles se tiennent toutes par la main (leur équipement voyage avec elles). Le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts en plus de sa propre personne. Une fois dans l'éther, ils n'ont pas besoin de rester ensemble. Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel. Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les di-



Plainte d'outre-tombe

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières capables de tuer tous ceux qui les entendent (sauf le lanceur de sort). Il affecte une créature par niveau de lanceur de sorts à raison de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.



Portail

9

CONJURATION

Composantes: V, G, M (voir description)
Effet: voir description
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort a deux effets distincts. Tout d'abord, il établit un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de passer de l'un à l'autre (dans n'importe quel sens). Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le portail. Ce portail prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 m à 6 m de diamètre (au choix du lanceur de sorts), orienté comme le désire son créateur (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage).



Prémonition

9

DIVINATION

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 créature 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 se rend dans un autre plan.



Projection astrale

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une hyacinthe de 1 000 po)
Portée: contact
Cibles: le joueur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort libère l'esprit du personnage de son enveloppe charnelle et lui permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener d'autres individus avec lui, à condition qu'ils forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent entièrement du lanceur de sorts, qu'ils ne doivent pas quitter un seul instant. En effet, s'il lui arrivait quoi que ce soit, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan



Reflets d'ombre

9

ILLUSION

Composantes: V, G
Effet: voir description
Portée: voir description
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: oui (voir description)

Cette illusion permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. Grâce à Reflets d'ombre il est possible de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) du 8e niveau ou moins de magicien ou d'ensorceleur. L'efficacité du résultat est réduite (80 % de l'original), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées de façon normale. Toute personne avant la moindre



Refuge

9

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un objet préparé (1 500 po))
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion. Cet objet permettra ensuite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa demeure se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le lanceur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également enseigner le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet doit prononcer le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui



Souhait

9

UNIVERSEL

Composantes: V, G, M (diamant (25 000 po))

Portée: voir description

Cible: , effet ou zone d'effet voir description

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: aucun, voir description

Résistance à la magie: oui

Souhait est le sort ultime des magiciens et des ensorceleurs. Il suffit en effet au personnage d'exprimer un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites. Un souhait permet d'obtenir l'un des effets suivants :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8e niveau maximum, à condition qu'il n'appartienne pas à une école de magie opposée à celle du personnage.



Sphère prismatique

9

ABJURATION

Composantes: V

Effet: sphère de 3 m (2 c) de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Portée: 3 m (2 c)

Durée: 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: voir description

Ce sort fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage qu'il protège contre toute forme d'attaque. La sphère arbore toutes les couleurs du spectre. Le lanceur de sorts peut sortir de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaie d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures qui souhaitent attaquer le personnage alors

3 Prêtre

 Assistance divine 0

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.


DIVINATION

 Création d'eau 0

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 RÉCIPENT 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 RÉCIPENTS 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.


CONJURATION

 Détection de la magie 0

Composantes: V, G
Durée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

GRÂCE À CE SORT, LE PERSONNAGE PEUT REPÉRER LES AURAS MAGIQUES. LES INFORMATIONS FOURNIES PAR DÉTECTION DE LA MAGIE DÉPENDENT DU TEMPS QUE LE PERSONNAGE PASSE À ÉTUDIER LE SUJET ET OU LA ZONE. PREMIER ROUND : PRÉSENCE OU ABSENCE D'AURAS MAGIQUES. DEUXIÈME ROUND : NOMBRE D'AURAS MAGIQUES ET INTENSITÉ DE LA PLUS PUISSANTE. TROISIÈME ROUND : INTENSITÉ ET EMPLACEMENT PRÉCIS DE CHAQUE AURA. DANS LE CAS D'OBJETS OU DE CRÉATURES SITUÉES DANS LE CHAMP DE VISION DU LANCEUR DE SORT, IL EST POSSIBLE DE TENTER DES TESTS DE CONNAISSANCES (MYSTÈRES) POUR DÉTERMINER L'ÉCOLE DE MAGIE ASSOCIÉE.


DIVINATION

 Détection du poison 0

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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 ÉCHOUÉ IL PEUT ÉGALEMENT CHOISIR DE RÉALISER CE TEST D'ARTISANAT (ALCHIMIE) AVANT LE TEST DE SAGESSE.


DIVINATION

 Lecture de la magie 0

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


DIVINATION

 Lumière 0

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 C) À LA RONDE TOUT EN AUGMENTANT LA LUMINOSITÉ D'UN CRAN DANS UN RAYON DE SIX MÈTRES (4 C) DE PLUS (LES TÉNÉBRES 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


EVOCATION

 Purification de nourriture et d'eau 0

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

CE SORT 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 DM³ CORRESPONDENT À 30 LITRES D'EAU.

TRANSMUTATION

 Réparation 0

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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 TOUTS 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

TRANSMUTATION

ABJURATION

Résistance 0

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.

NÉCROMANCIE

Saignement 0

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

À cause du personnage, une créature qui se trouvait sous 0 points de vie mais s'était stabilisée recommence à agoniser. Le lanceur de sorts vise une créature qui possède -1 point de vie ou moins. Celle-ci perd alors un point de vie par round. On peut la stabiliser ensuite normalement mais le sort fait perdre 1 point de vie à toute créature mourante.

CONJURATION

Stabilisation 0

Composantes: V, G
Effet: une créature vivante
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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.

TRANSMUTATION

Stimulant 0

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.

NÉCROMANCIE

Anathème 1

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

La cible ressent une vive terreur lui faisant perdre toute confiance. Elle est secourue.

TRANSMUTATION

Arme magique 1

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

ENCHANTEMENT

Bénédiction 1

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort offre un renouveau de courage aux alliés du personnage, se traduisant par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur. Bénédiction contre et dissipe imprécation. Mythique ♪
 Le bonus de moral de +1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Une fois pendant la durée du sort, une créature affectée peut effectuer deux jets d'attaque ou de sauvegarde et conserver le meilleur résultat. La cible doit décider si elle utilise cet avantage avant d'effectuer le jet.

TRANSMUTATION

Bénédiction de l'eau 1

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

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



Blessure légère

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Mythique ♯
 Les dégâts infligés s'élèvent à 2d8 points de dégâts + 2 points par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Une cible vivante est fiévreuse pendant un round par niveau de lanceur de sorts (5 rounds



Bouclier de la foi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M (texte saint rédigé sur un parchemin)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante repoussant les attaques. Bouclier de la foi confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18). Mythique ♯
 Ajoutez la moitié du grade du personnage au bonus de parade conféré par le sort.



Bouclier entropique

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore se forme autour du prêtre détournant projectiles, rayons et autres attaques à distance. Chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a alors 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance. Mythique ♯
 Lorsqu'une attaque à distance rate à cause de ce sort, il y a 50% de chances qu'elle soit redirigée vers la créature qui en est à l'origine au lieu d'être simplement déviée sans provoquer de dégâts. L'attaque applique le même résultat que celui obtenu par l'attaquant lorsqu'il a effectué son jet contre le personnage.



Brume de dissimulation

1

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Portée: 6 m (4 c)
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



Compréhension des langues

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment propice pour les déchiffres de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Convocation de monstres I

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage peut communiquer



Détection de la Loi

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de la Loi, le lanceur de sorts peut détecter la présence de la Loi. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi. Premier round : présence ou absence d'auras loyales. Deuxième round : nombre d'auras loyales (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement Chaotique, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au dou-



Détection des morts-vivants

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet : Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants. Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura repérée est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du



Détection du Bien

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Bien, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Bien. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi. Premier round : présence ou absence d'auras bénéfiques. Deuxième round : nombre d'auras bénéfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le joueur de sorts est d'alignement Mauvais, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au dou-



Détection du Chaos

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Chaos, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Chaos. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi. Premier round : présence ou absence d'auras chaotiques. Deuxième round : nombre d'auras chaotiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le joueur de sorts est d'alignement Loyal, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au double du niveau du personnage, il est



Détection du Mal

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Mal, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Mal. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi. Premier round : présence ou absence d'auras maléfiques. Deuxième round : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le joueur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au double du niveau du personnage, il est



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Faveur divine

1

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 minute

Le lanceur de sorts invoque la puissance et la sagesse de son dieu pour obtenir un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 au minimum, +3 au maximum). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts des sorts. Mythique ¶ Le bonus de chance conféré par le sort s'applique également aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence du personnage. Par ailleurs, il peut lancer ce sort sur une autre créature consentante, ce qui change la portée du sort à contact et la cible à une créature vivante touchée.



Frayeur

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secourue pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.



Imprécation

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Imprécation instille le doute et la peur chez les adversaires du lanceur de sorts. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur. Imprécation contre et dissipe bénédiction. Mythique ¶ Le malus de -1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Les créatures affectées doivent lancer deux fois leur prochain jet d'attaque ou de sauvegarde et conserver le pire résultat.



Injonction

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre à la cible et celle-ci y obéit fidèlement et aussi tôt que possible. Il peut choisir l'une des options suivantes. Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des attaques d'opportunité. Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne du personnage pendant un round, aussi vite



Invisibilité pour les morts-vivants

1

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: 1 créature touchée/niveau
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées par ce sort. Même les capacités sensorielles extraordinaires ou surnaturelles (comme la perception aveugle, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations) ne leur permettent pas de les détecter ou de les localiser. Les morts-vivants dénués d'intelligence (comme les squelettes et les zombies) sont automatiquement affectés et se comportent comme si les créatures protégées par le sort n'étaient pas présentes. Les morts-vivants in-



Malédiction de l'eau

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet d'infuser assez d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement Bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement Mauvais.



Perception de la mort

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: 9 m
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, le personnage peut découvrir l'état des créatures proches de la mort qui se trouvent dans la zone d'effet. Il sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées, 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique qui permet de freiner la mort.



Pierre magique

1

TRANSMUTATION

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



Protection contre la Loi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Loyal, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Bien

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Bon, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Chaos

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Protection contre le Mal

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Regain d'assurance

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 10 minutes (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner confiance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant dix minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance. Regain d'assurance con-



Sanctuaire

1

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Une fois le personnage protégé par sanctuaire, tout adversaire tentant de l'attaquer ou de le prendre pour cible avec un sort doit tout d'abord réussir un jet de Volonté. En cas de réussite, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement, sinon, il ne peut pas attaquer le personnage (mais il perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par sanctuaire. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être affecté par des sorts de zone. Le bénéficiaire



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶ Les dégâts infligés d'abord à 248



Aide

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: la créature vivante touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

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



Alignement indétectable

2

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Apaisement des émotions

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le lanceur de sort ne les contrôle pas, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop démonstratives. Les créatures affectées ne peuvent agir de façon destructrice ou faire preuve de violence, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet. Apaisement des émotions enrave également (mais sans les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que bénédiction.



Arme alignée

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Effet: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Portée: contact
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme Bonne, Chaotique, Loyale ou Mauvaise, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement ne tient pas compte de la réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement. Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme



Arme de glace bénie

2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, M (une fiole d'eau bénite ou 2,5 kg de poudre d'argent d'une valeur de 25 po)
Portée: 0 m
Cible: une arme de glace
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le personnage crée une arme de maître qui a les particularités de la glace et de l'eau bénite. Cette arme doit être une arme simple ou l'arme de prédilection de la divinité du personnage. Elle inflige les dégâts normaux d'une arme de ce type plus 1 point de dégâts de froid par niveau de lanceur (10 au maximum). En outre, toute créature touchée par l'arme est également



Arme spirituelle

2

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Effet: arme magique de force
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme spirituelle prend la forme de l'arme de prédilection du dieu du prêtre, ou d'une arme ayant un sens profond pour sa foi (voir ci-dessous). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme dont elle prend la forme. Elle frappe



Augure

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (25 po d'encens), F (jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po))
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que lui-même ou ses compagnons vont entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Les chances de recevoir une réponse cohérente se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 90%. Le jet est effectué en secret, sauf si le MJ décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est trop vague pour qu'il soit possible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une



Blessure modérée

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 2d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Mythique ♣
 Les dégâts infligés s'élèvent à 4d8 points de dégâts + 2 points par



Cacophonie

2

EVOCATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit instrument de musique)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette agression auditive perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdis pendant 1 round. Les créatures sourdes sont insensibles à l'étourdissement, mais elles reçoivent tout de même les dégâts indiqués.



Consécration

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une fiole d'eau bénie et 25 po de poussière d'argent), FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort bénit un lieu en le baptisant d'énergie positive. Le DD de tout test destiné à résister à des canalisations d'énergie positive dans cet endroit jouit ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants entrant dans la zone d'effet sont légèrement contrariés, ce qui s'exprime par un malus de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Un lieu consacré rend impossible l'animation ou la convocation de morts-vivants. Si un



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Délivrance de la paralysie

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, les créatures affectées par un sort ou un effet magique de paralysie temporaire ou un autre effet similaire peuvent recouvrer leur liberté de mouvement, tout comme celles qui sont soumises à un sort ou à un effet qui les rend chancelantes. Si le sort ne cible qu'un seul individu, la paralysie est automatiquement



Détection des pièges

2

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau

Le personnage acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) pour tout test de Perception visant à trouver les pièges. Il a droit à un test pour remarquer tout piège situé à moins de trois mètres de lui, même s'il ne les cherche pas activement. Notez que détection des pièges ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.



Discours captivant

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: nombre illimité de créatures
Durée: jusqu'à 1 heure
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le personnage est parvenu à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. Pour lancer ce sort, il doit chanter ou parler sans interruption pendant 1 round entier. Après cela, les individus affectés boivent ses paroles et n'ont plus d'yeux que pour lui, de sorte qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. Pendant toute la durée du sort, on considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage. Les créatures de race ou de religion opposées à



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Fracassement

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une paillette de mica)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Fracassement crée une puissante vibration sonore qui peut être utilisée pour briser les objets fragiles et non magiques, détruire un unique objet solide et non magique ou encore pour endommager une créature cristalline. Lorsqu'il est utilisé en tant qu'attaque de zone, ce sort détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine. Tous ceux qui ne sont pas en possession d'une créature et qui



Immobilisation de personne

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Mise à mort

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie vitale d'une créature. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous



Préservation des morts

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (du sel et une pièce de cuivre pour chaque œil du mort)
Portée: contact
Cible: cadavre touché
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin d'empêcher la décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel on ne peut plus le ramener à la vie (voir rappel à la vie). Les jours passés sous l'effet de préservation des morts ne sont pas comptabilisés dans la limite imposée par rappel à la vie. Ce sort rend le transport d'un camarade défunt moins désagréable. Préservation des morts



Profanation

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M (firole d'eau maudite et 2,5 kg de poussière d'argent (25po), à saupoudrer dans la zone), FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Le DD de tout test destiné à résister à une canalisation d'énergie négative bénéficie d'un bonus de malfeasance de +3. Tous les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfeasance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV. Si le



Protection d'autrui

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

Cible: 1 créature

Durée: 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, les attaques



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Rapport

2

DIVINATION

Composantes: V, G

Portée: contact

Cibles: 1 créature vivante touchée/3 niveaux

Durée: 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le personnage a besoin de savoir ce qui arrive à ses compagnons quand le groupe se sépare. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, confus, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le personnage, à condition que tous restent dans la même



Réparation intégrale

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

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

Cible: 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau ou une créature artificielle de n'importe quelle taille

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 1d6 points de vie par niveau de lanceur de sort (Maximum 5d6). Dans le cas d'un objet cassé, l'objet n'est plus affecté par cette condition préjudiciable si l'objet se retrouve à 50% de ses points de vie ou moins. Pour que ce sort fonc-



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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**



Restauration partielle

2

CONJURATION

Composantes: V, G

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie. Restauration partielle élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Silence

2

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

Durée: 1 round/niveau (T)

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

Résistance à la magie: oui (voir description) ou non (objet)

À la fin de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'arrêtent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre ni ne sort de la zone. Un personnage peut lancer Silence n'importe où (pas besoin de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins d'être jeté sur une créature (auquel cas,



Soins modérés

2

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers.



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (20



Zone de vérité

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent pendant la durée d'effet du sort) ne peuvent pas mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas subir l'effet de l'enchantement quand celui-ci est lancé ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité. Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question lorsqu'elles préféreraient mentir ou rester aussi évasives qu'elles le



Animation des morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant)
Portée: contact
Cibles: le ou les cadavres touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Animation des morts transforme les cadavres en zombies et les ossements en squelettes (voir le Bestiaire Pathfinder RPG) obéissant aux ordres du lanceur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou seulement certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi ils ne pourront plus être affectés de nouveau par ce sort. Le lanceur de sorts ne peut utiliser plus de 9



Blessure grave

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 3d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élevaient à 6d8 points de dégâts + 2 points par



Cécité/surdité

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: permanente (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

La victime du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur de sorts faisant appel aux forces de la mort. Mythique ¶ Le personnage peut provoquer la cécité et la surdité de la cible au même moment. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet séparément.



Cercle magique contre la Loi

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre la Loi, et les créatures Loyales convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas affectées. Deux sorts



Cercle magique contre le Bien

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Bien, et les créatures Bonnes convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Cercle magique contre le Chaos

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Chaos, et les créatures Chaotiques convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Cercle magique contre le Mal

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Communication avec les morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
Cible: 1 créature morte
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort accorde un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui permet à celui-ci de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le prêtre a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, tout comme la ou les langues qu'il parlait. Ses réponses sont généralement abrégées, difficilement compréhensibles et redondantes, surtout si, de son vivant, la créature se serait opposée au lanceur de sorts. Si l'alignement de la créature



Contagion

3

NÉCROMANCIE

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, mal aveuglant (anciennement 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". Mythique ¶ La cible affectée est hautement contagieuse. Les créatures qu'elle



Convocation de monstres III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création de nourriture et d'eau

3

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: nourriture et eau pour sustenter 3 humains ou 1 cheval/niveau pour 24h
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 24 heures (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais peu fofichon sur le plan gustatif. Ils se périment rapidement et deviennent immangeables au bout de vingt-quatre heures, sauf s'ils sont conservés à l'aide de purification de nourriture et d'eau (qui prolonge leur durée de vie de vingt-quatre heures supplémentaires). L'eau est



Délivrance des malédictions

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Dissimulation d'objet

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (peau de caméléon)

Portée: contact

Cible: 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

Durée: 8 heures (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort place autour de l'objet touché une aura protectrice qui empêche les boules de cristal et les sorts de scrutation de le détecter. Les tentatives de ce genre échouent automatiquement (si la divination visait l'objet) ou ne révèlent pas l'objet (si la divination visait un lieu, un objet ou une personne proche).



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: ou zone d'effet 1 joueur 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.



Façonnage de la pierre

3

TRANSMUTATION

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

Portée: contact

Cible: pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre 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. Mythique //

La durée change et devient 1 round/niveau et instantanée (voir texte). Chaque round suivant celui de l'incantation du sort, le person-



Flamme éternelle

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M

(poussière de rubis (50 po))

Effet: flamme illusoire magique

Portée: contact

Cible: objet touché

Durée: permanente

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur l'objet que le lanceur de sorts touche. Elle a l'apparence d'une flamme normale mais elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne consomme pas d'oxygène. Il est possible de recouvrir et de cacher une flamme éternelle, mais pas de l'éteindre. Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.



Fusion dans la pierre

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD

Portée: personnelle

Cible: le joueur 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 interagir avec les objets qui se trouvent à l'intérieur.



Glyphe de garde

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poudre de diamant (200 po))

Portée: contact

Cible: ou zone d'effet objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau

Durée: permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: non (objet) et oui (voir description)

La puissante inscription magique créée par ce sort affecte toute personne qui pénètre dans la zone ou tente d'ouvrir l'objet qu'elle protège. Le glyphe de garde peut être utilisé pour défendre un pont, un passage ou un accès, ou encore pour piéger un coffre ou un container par exemple. Le lanceur du sort spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Le plus souvent, l'effet



Guérison de la cécité/surdité

3

CONJURATION

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 la cécité ou la surdité (au choix du personnage), qu'elle soit d'origine naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais il répare ces organes s'ils ont été endommagés. Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe cécité/surdité.



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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.



Localisation d'objet

3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une baguette de sourcier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale, auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination). Localisation



Lumière brûlante

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le prêtre parvient à concentrer le pouvoir de son dieu et à le transformer en un rayon de lumière brûlante surgissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (pour un maximum de 5d8). Les morts-vivants, eux, se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour les créatures vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Main du berger

3

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Effet: main spectrale
Portée: 7,5 km
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une main spectrale apparaît. Le lanceur de sort peut ensuite l'envoyer chercher un personnage situé dans un rayon de 7,5 km. Une fois que la main a retrouvé la créature, elle effectue des signes et l'incite à la suivre pour la reconduire jusqu'au prêtre. La main prend forme face au lanceur de sorts, qui lui décrit physiquement l'individu (ou la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais aucun concept abstrait ou ambigu comme le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part à la recherche d'une créature qui y ressemble. Le



Malédiction

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants : -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum). Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence. Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50% de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien. Il est possible d'ajouter d'autres types de malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci. La malédiction



Marche sur l'onde

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: 1 créature touchée/niveau
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les cibles de ce sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Elles peuvent ainsi traverser facilement les cours d'eau ou la glace, ainsi que la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, puisque leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les immunise pas contre l'intense chaleur du magma). Les cibles peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme. Si



Mur de vent

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Négation de l'invisibilité

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie de 1,50 m (1 c) de rayon par niveau de lanceur de sorts. Elle dissipe toute forme d'invisibilité. Les créatures et les objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.



Panoplie magique

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: armure ou bouclier touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +1 par tranche de quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet aussi d'enchanter des vêtements normaux qui sont alors assimilés à une armure qui ne procure aucun bonus à la CA. Mythique ¶ Le personnage peut conférer une propriété spéciale d'armure si la cible est une armure ou une propriété spéciale de bouclier si c'est un bouclier. La propriété spéciale doit



Prière

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 12 m
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au personnage de demander à son dieu de l'aider, lui et ses alliés et d'handicaper ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets. Mythique ¶ Le bonus de chance conféré par le sort s'élève à +2 et le malus infligé aux ennemis à -2. Lorsque le personnage lance ce sort, les alliés affectés récupèrent un nombre de points de vie égal au double du grade du personnage et les enne-



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Soins importants

3

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort



Ténèbres profondes

3

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres absolue de dix-huit mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors de deux niveaux : de lumière vive à faible lumière, la lumière normale se mue en obscurité ou les zones de faible lumière ou d'obscurité sont envahies de ténèbres surnaturelles. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un



Allié d'outreplan

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (offrandes d'une valeur de 500 po plus paiement)
Effet: 1 Extérieur de 6 DV maximum appelé
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En lançant ce sort le prêtre demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si il ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le lanceur de sorts connaît le nom d'une entité particulière, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (sans



Ancre dimensionnelle

4

ABJURATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, la cible se retrouve entourée d'une aura verte émeraude lui interdisant toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés sont changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les nouveaux maritimes correspondants.



Arme magique suprême

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la résistance aux dégâts. *bonnie*



Blessure critique

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 4d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). *Mythique* // Les dégâts infligés s'élèvent à 8d8 points de dégâts + 2 points par



Châtiment sacré

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée (1 round) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le prêtre fait appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures Neutres ou Mauvaises sont touchées. Celles qui sont d'alignement Bon ne courent aucun danger. Le sort aveugle les cibles Mauvaises pendant 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs Mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Une réussite au jet de Volonté réduit les dégâts



Communication à distance

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message transmis. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) sont à même de comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Il n'est pas obligatoire pour le sujet de



Contrôle de l'eau

4

TRANSMUTATION

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) (80 c + 8 c/niveau)
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



Convocation de monstres IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Courroux de l'ordre

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée (1 round)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel, voir description
Résistance à la magie: oui

Le personnage canalise la puissance de la Loi pour châtier ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille d'énergie tridimensionnelle qui affecte seulement les créatures Chaotiques et Neutres (pas les créatures Loyales). Le sort hébète les créatures Chaotiques pendant 1 round et leur administre 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs Chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi diminue les dégâts de moitié et an-



Détection du mensonge

4

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Chaque round, le lanceur de sorts se concentre sur une créature située dans la zone d'effet. Grâce aux subtiles perturbations que le sort lui permet de voir dans l'aura de la cible, il sait si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. Détection du mensonge n'indique pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.



Divination

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens et offrande appropriée d'une valeur de 25 po)
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'augure qui permet de recueillir un indice important en rapport avec une question relative à un objectif, un événement ou une activité devant se produire dans la semaine à venir. Le conseil se présente sous la forme d'une simple phrase ou, à l'inverse, comme un poème ou une prédiction difficile à décoder. Notez que si les PJ's n'utilisent pas immédiatement l'information dévoilée par ce sort, il est possible que celle-ci devienne caduque. Le personnage a 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum) de chances d'obtenir une réponse



Don des langues

4

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



Empoisonnement

4

NÉCROMANCIE

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 a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts et se débarrasser du poison.



Immortalité

4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation: : 1 action simple
Composantes: : V, G
Portée: : contact
Cible: : une créature vivante touchée
Durée: : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: : oui (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente). Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie,



Immunité contre les sorts

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature protégée est immunisée contre les effets d'un sort spécifique par tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts. Les sorts en question doivent être du 4e niveau ou d'un niveau inférieur. Le sujet du sort bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre le ou les sorts spécifiés, ce qui signifie qu'immunité contre les sorts est impuissant face aux sorts qui ne tiennent pas compte de la résistance à la magie. La protection offerte par l'immunité contre les sorts s'étend bien sûr aux sorts, mais aussi aux



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

Composantes: V, G, M (une lanière de cuir attachée à la cible), FD
Portée: personnelle ou contact
Cible: le joueur 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 ciblée 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



Marche dans les airs

4

TRANSMUTATION

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,



Marteau du chaos

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: zone de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée (1d6 rounds)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Le personnage déchaîne le pouvoir du Chaos sur ses ennemis. Ce pouvoir se traduit par une explosion multicolore d'énergie qui bondit et ricoche alentour. Seules les créatures Loyales ou Neutres sont affectées. Le sort inflige 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8) aux créatures Loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs Loyaux, jusqu'à un maximum de 10d6) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Le sort



Neutralisation du poison

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)

Portée: contact

Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché

Durée: 10 minutes/niveau

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

Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Protection contre la mort

4

NÉCROMANCIE

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



Puissance divine

4

EVOCATION

Composantes: V, G, FD

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il gagne un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, aux tests de Force et de compétences basées sur la Force, et ce pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+6 au maximum). Il gagne aussi 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts. Quand le personnage porte une attaque à outrance, il a droit à une attaque supplémentaire (avec son bonus de base à l'attaque maximal et les modificateurs appropriés). Cette attaque supplémentaire ne se cumule pas avec des effets semblables comme rapidité ou les armes rapide.



Renvoi

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD

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

Cible: 1 créature extraplanaire

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

Ce sort force la créature extraplanaire ciblée à retourner dans son plan d'origine si elle rate son jet de Volonté. Dans ce cas, elle disparaît aussitôt mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.



Répulsif

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD

Portée: 3 m (2 c)

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.



Restauration

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M

(poussière de diamant d'une valeur de 100 à 1 000 po)

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique et une diminution permanente de caractéristique (choisie par le lanceur de sorts). Il dissipe également les niveaux négatifs temporaires ou un niveau négatif permanent (auquel cas il nécessite de la poudre de diamant valant 1 000 po). Ce sort ne permet pas de dissiper plus d'un niveau négatif permanent sur une même cible par semaine. Restauration



Soins intensifs

4

CONJURATION

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Ténèbres maudites

4

EVOCATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: instantanée (1d4 rounds)

Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures Bonnes ou Neutres sont affectées celles qui sont d'alignement Mauvais ne risquent rien. Le sort rend les créatures Bonnes fiévreuses pendant 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 pour une créature Bonne (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de



Transfert de sorts

4

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée (voir description)
Durée: permanente jusqu'à utilisation (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et de 9 en Sagesse, peut alors lancer ces sorts comme s'il les avait préparés normalement. Le lanceur ne peut transmettre que des abjurations, des divinations et des invocations (guérison) de cette manière. Le nombre de sorts transférés (et leur



Vermine géante

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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



Annulation d'enchantement

5

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Arme destructrice

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 arme de corps à corps
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Cette transmutation rend une arme de corps à corps particulièrement destructrice pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté d'un nombre de DV inférieur ou égal au niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.



Blessure légère de groupe

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure légère de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts



Changement de plan

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un bâtonnet métallique fourchu harmonisé au plan d'arrivée)
Portée: contact
Cible: créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut partir (ou envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, changement de plan peut transporter jusqu'à huit personnes en même temps. Il est presque impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite atterrir. Depuis le plan Matériel, on peut accéder



Colonne de feu

5

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 et donc ne peut être réduit par une résistance au feu. Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (15d8 maximum). La zone d'effet augmente pour devenir un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut. Le personnage peut faire en sorte que



Communion

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (eau bénite ou maudite et 500 po d'encens), FD
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Cette divination permet au prêtre de rentrer en contact avec son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu en particulier, il contacte une divinité qui suit la même philosophie que lui). Le personnage a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont correctes, dans les limites des connaissances du dieu. « Inconnu » est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas obligatoirement omniscientes.



Convocation de monstres V

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Exécution

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Le personnage peut tenter de tuer la créature de son choix. Quand le personnage lance ce sort, d'inquiétantes flammes noires crépitent autour de sa main. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps. La cible subit 12d6 points de dégâts, +1 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 du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).



Fléau d'insectes

5

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: une nuée de guêpes tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Force du colosse

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

La taille du lanceur de sorts double et son poids est multiplié par huit. Cette transformation s'accompagne de plusieurs modifications : sa catégorie de taille augmente d'un cran il gagne un bonus de taille de +4 en Force et en Constitution il subit un malus de -2 à la Dextérité il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle et, enfin, il gagne une réduction des dégâts de 5/Mal (s'il canalise de l'énergie positive) ou de 5/Bien (s'il canalise de l'énergie négative). Au niveau 15, cette réduction des dégâts passe à 10/Mal ou 10/Bien (mais n'augmente plus par la suite). Comme le personnage a changé de catégorie de taille, son modificateur de taille (appliqué à la CA et aux jets d'attaque)



Injonction suprême

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre aux cibles et celles-ci y obéissent fidèlement et aussi tôt que possible. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde initial y obéissent dès que vient leur tour. Puis après, au début de chacun de leurs tours (à partir du second tour suivant l'incantation d'injonction suprême donc), les créatures affectées peuvent effectuer un nouveau jet de



Marque de la justice

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le sort fait apparaître une trace indélébile sur la cible. Le lanceur de sorts décide au moment de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela consiste à choisir le crime que l'on souhaite que la cible cesse de perpétrer). Dès qu'elle a le comportement en question, elle subit une malédiction, comme le sort du même nom. Ce sort nécessitant un temps d'incantation de dix minutes et le tracé d'une marque sur la cible, il peut uniquement être lancé sur un individu consentant ou immobilisé. Tout comme



Mur de pierre

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un morceau de granite)
Effet: mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 im-



Pénitence

5

ABJURATION

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



Rappel à la vie

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M (diamant 5 000 po), FD
Portée: contact
Cible: créature morte touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis peu (au maximum un jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Le retour à la vie est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire du sort perd automatiquement deux niveaux quand il revient à la vie.



Rejet de la Loi

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire loyale, ou le jeteur et le sort du Loi ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura jaune et vacillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Loyal. La possibilité de chasser une créature d'alignement Loyal originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.



Rejet du Bien

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire bonne, ou le jeteur et le sort du Bien ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura noire et maléfique entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Bon. La possibilité de chasser une créature d'alignement Bon originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si celle-ci



Rejet du Chaos

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire chaotique, ou le jeteur et le sort du Chaos ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura bleue d'énergie loyale entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique. La possibilité de chasser une créature d'alignement Chaotique originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps



Rejet du Mal

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais. La possibilité de chasser une créature d'alignement Mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.



Résistance à la magie

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.



Sanctification

5

EVOCATION

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
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



Sanctification maléfique

5

EVOCATION

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
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



Scrutation

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F(un miroir en argent (1 000 po))
Effet: capteur magique
Portée: voir description
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, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Volonté. ConnaissanceModificateur du jet de VolontéAucune*+10Rapportée (le



Souffle de vie

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou réduit de moitié (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Ce sort soigne 5d8 points de vie + 1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +25). Contrairement aux autres sorts de soin, souffle de vie peut ramener une créature récemment décédée à la vie. Si le personnage lance ce sort sur une créature morte il y a 1 round, les soins sont pris en compte. Si les points de vie de la créature atteignent alors une valeur négative supérieure à son total de Constitution, elle revient à la vie et se stabilise au niveau de ses nouveaux



Symbole de douleur

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont victimes de telles douleurs qu'elles reçoivent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique, si elles ratent leur jet de Vigueur. Ces effets se poursuivent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone. Une fois le symbole activé, il se met à



Symbole de sommeil

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon tombent en catatonie pendant 3d6x10 minutes si elles ratent leur jet de Volonté. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Contrairement au sort de sommeil, on ne peut pas réveiller les créatures endormies à moins de recourir



Vision lucide

5

DIVINATION

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



Soins légers de groupe

5 Sor

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les uns 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 réussit



Allié majeur d'outreplan

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (offrandes d'une valeur de 1 250 po plus paiement)
Effet: 1 ou 2 Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En lançant ce sort le prêtre demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un Extérieur de 12 DV ou moins, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Si il ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par des créatures du même alignement que



Animation d'objets

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort anime les objets inertes en leur donnant un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le lanceur de sorts. Ils peuvent être de n'importe quelle matière non-magique. Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure par niveau de lanceur de sorts, ou un nombre équivalent d'objets plus grands. Un objet de taille M compte pour deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G en pour quatre, un objet de taille TC



Annihilation de mort-vivant

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (poudre de diamant (500 po))
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Cercle de mort éteint l'étincelle de vie des morts-vivants présents dans la zone d'effet, qui meurent instantanément. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (allant jusqu'à un maximum de 20d4). Les plus faibles créatures sont les premières à être affectées. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont touchées en priorité. Toute créature disposant d'un minimum de 9 DV est immunisée contre ce sort. Si les DV restants sont insuffisants pour toucher la cible suivante, ils sont perdus. Ce



Bannissement

6

ABJURATION

Composantes: V, G, F (voir texte)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveau)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Bannissement est une version plus puissante de renvoi qui permet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une créature, le lanceur de sorts doit lui montrer un objet ou une substance qu'elle



Barrière de lames

6

ÉVOCATION

Composantes: V, G
Effet: mur de lames tourbillonnantes de 6 m (4 c) de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m (1 c) de rayon/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Cette évocation fait apparaître un mur de lames effilées comme des rasoirs tourbillonnant autour d'un point central, créant une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes



Blessure modérée de groupe

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure modérée de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les



Convocation de monstres VI

6

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 6 ou 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Coquille antivie

6

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
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.



Création de mort-vivant

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un pot d'argile contenant de la terre issue d'un tombeau et un onyx (50 po minimum) par DV de mort-vivant)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 cadavre
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort bien plus puissant qu'animation des morts offre la possibilité de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé résulte du niveau de lanceur de sorts du personnage : NLS Mort-vivant créé 11 ou moins - Goule 12-14 Blème 15-17 Momie 18



Dissipation suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Endurance de l'ours de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures touchées bénéficient d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère aux sujets un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Constitution, ce qui améliore leurs points de vie, leurs jets de Vigueur, leurs tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire



Festin des héros

6

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: festin nourrissant 1 créature/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure + 12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts crée un grand festin comportant entre autres une table magnifique, des chaises, de la vaisselle, de la nourriture et des boissons. Il faut une heure entière pour consommer ce festin, et ses effets bénéfiques n'apparaissent qu'à la fin du repas. Après avoir bu le nectar qui accompagne le repas, chacun des convives prenant part au festin reçoit les avantages suivants : s'ils ne se sentaient pas bien ou étaient pris



Force de taureau de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les sujets deviennent plus forts. Ce sort leur confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur leurs jets d'attaque, leurs jets de dégâts au corps à corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force. Ce sort est



Glyphe de garde suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (Le prêtre trace le glyphe à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 400 po minimum))
Portée: contact
Cible: ou zone d'effet objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau
Durée: permanente jusqu'à déclenchement (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non (objet) et oui (voir description)

La puissante inscription magique créée par ce sort affecte toute personne qui pénètre dans la zone ou tente d'ouvrir l'objet qu'elle protège. Le glyphe de garde suprême peut être utilisé pour défendre un pont,



Guérison suprême

6

CONJURATION

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 débililité, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétement, les maladies, la nausée et la surdité. Il guérit également de 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maxi-



Interdiction

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (eau bénite et encens (1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 m/12 c d'arête), FD)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui

Ce sort rend impossible tout voyage planaire vers ou à partir de la zone d'effet. Ceci inclut les sorts de téléportation (comme porte dimensionnelle et téléportation), les changements de plan, le voyage astral et tous les sorts de convocation. Ces effets échouent automatiquement. En outre, lorsqu'une créature dont l'alignement est différent de celui du lanceur de sorts pénètre dans la zone protégée, le sort la



Mise à mal

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort projette une grande quantité d'énergie négative vers la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, mise à mal lui inflige des dégâts diminués de moitié. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou pas, ce sort ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1. Sur un mort-vivant, mise à mal a l'effet de guérison suprême. c:sort c:sort prêtre 6Mythique¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de



Mot de rappel

6

CONJURATION

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



Orientation

6

DIVINATION

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



Quête

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une quête, ou au contraire à la refuser (s'il dispose d'une résistance à la magie), au choix du personnage. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Quête sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut que suivre les instructions reçues tant que la quête n'est pas accomplie, sans considération de temps. Si



Sagesse du hibou de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (une plume ou une fiente de hibou)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées se montrent plus sage. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à la Sagesse. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur 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



Soins modérés de groupe

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30) 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 réussit



Splendeur de l'aigle de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées affichent un maintien inhabituel, s'expriment avec plus d'aisance et projettent une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du



Symbole de persuasion

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon sont charmées (voir le sort charme-personne) pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se



Symbole de terreur

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une



Vent divin

6

TRANSMUTATION

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



Blasphème

7

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m (8 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Toute créature non-Mauvaise située dans la zone d'effet d'un blasphème est victime des effets suivants : Nombre de DVEffetÉgaux au niveau du lanceur de sortsHébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -1Affaiblissement, hébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -5Paralysie, affaiblissement, hébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -10Mort, paralysie, affaiblissement, hébètement
 Tous ces effets sont cumulatifs.
 Un jet de Volonté réussi permet de réduire ou d'annuler ces effets. Les créatures affectées par plusieurs effets font un unique



Blessure importante de groupe

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure importante de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capa-



Champ de force

7

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une paire de statuettes canines (50 po))
Portée: jusqu'à 3 m (2 c)/niveau
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible faisant obstacle à toutes autres créatures qui voudraient approcher. Il choisit la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se situant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. Si elles échouent, elles se retrouvent dans l'incapacité d'avancer en direction du personnage pendant toute la durée du sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles



Contrôle du climat

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 km
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. SaisonClimat possiblePrintempsTornade, orage, tempête de neige ou temps chaudÉtéPluie torrentielle, vague de chaleur ou



Convocation de monstres VII

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 7 ou 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Décret

7

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m (8 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les créatures d'alignement autre que Loyal entendant le décret sont affectées par les effets néfastes suivants : Dés de vieEffetÉgaux au niveau de lanceur de sortsAssourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -1Assourdissement, ralentissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -5Assourdissement, paralysie, ralentissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -10Assourdissement, mort, paralysie, ralentissement
 Tous ces effets sont cumulatifs et simultanés. Si la victime réussit son jet de sauvegarde, elle réduit ou annule ces effets. Les créatures touchées par plusieurs effets ne font qu'un



Destruction

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F (symbole sacré ou maudit d'une valeur de 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce sort inflige immédiatement 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. S'il tue la cible, il consume le corps de celle-ci dans une flamme sacrée (ou maudite) (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu tué par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une



Forme éthérée

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage et son équipement deviennent éthérés. Pendant toute la durée du sort, il se trouve dans le plan Éthéré, un plan qui chevauche le plan Matériel. Quand le sort se termine, le personnage reprend son état normal. Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas) mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale. Comme elle est intangible, elle peut traverser les objets solides, en ce compris les êtres vivants. La créature éthérée peut voir et entendre ce qui se passe sur le plan Matériel mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les images et les sons du



Parole du Chaos

7

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Toutes les créatures non-Chaotiques situées dans la zone de la parole du Chaos et qui l'entendent sont victimes des effets suivants. DVEffetÉgale au niveau de lanceur de sortsAssourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -1Assourdissement, étourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 Assourdissement, confusion, étourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -10Assourdissement, confusion, étourdissement, mort Les effets sont cumulatifs et simultanés. Un jet de Volonté permet de réduire ou d'annuler les effets



Parole sacrée

7

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Les créatures d'alignement autre que Bon entendant la parole sacrée sont affectées en fonction du nombre de leurs DV : DVEffetÉgale au niveau de lanceur de sortsAssourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -1Assourdissement, cécitéJusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 Assourdissement, cécité, paralysieJusqu'au niveau de lanceur de sorts -10Assourdissement, cécité, mort, paralysie Ces effets sont cumulatifs et simultanés. Un jet de Volonté réussit permet de réduire ou d'annuler les effets néfastes. Les créatures affectées par plusieurs effets ne font qu'un



Refuge

7

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un objet préparé (1 500 po))
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion. Cet objet permettra ensuite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa demeure se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le lanceur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également enseigner le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet doit prononcer le mot de commande au moment où il brise l'objet ce qui



Régénération

7

CONJURATION

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 reconstruit 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



Restauration suprême

7

CONJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (5 000 po))
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort dissipe tous les niveaux négatifs (temporaires comme permanents) affectant la cible. Il dissipe également tous les effets qui réduisent les caractéristiques de la cible et guérit l'intégralité des affaiblissements temporaires et des diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toute forme d'aliénation mentale, de confusion



Résurrection

7

CONJURATION

Composantes: V, G, M (diamant 10 000 po), FD
Portée: contact
Cible: créature morte touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis un maximum de dix ans par niveau de lanceur de sorts. De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Peu importe l'état de la dépouille, du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps, le défunt peut être ressuscité (les cordons liés ne sont pas



Scrutation suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Effet: capteur magique
Portée: voir description
Durée: 1 heure/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. ConnaissanceModificateur du jet de VolontéAucune +10Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)+5Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)+0Grande (le personnage connaît



Soins importants de groupe

7

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35) 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 réussit



Symbole d'étourdissement

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont étourdiées pendant 1d6 rounds si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se ..



Symbole de faiblesse

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du



Allié suprême d'outreplan

8

CONJURATION

Composantes: V, G, M (offrandes d'une valeur de 2 500 po plus paiement)
Effet: jusqu'à 3 Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En lançant ce sort le prêtre demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un Extérieur de 18 DV ou moins, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Si il ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par des créatures du même alignement que



Aura maudite

8

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un petit reliquaire (500 po))
Portée: 6 m (4 c)
Cibles: 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m (4 c) de rayon à partir du prêtre
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Une aura de ténèbres entoure les cibles du sort. Elle les protège des attaques, leur accorde une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement Bon, et affaiblit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Ce sort a quatre effets distincts :Premièrement, les cibles bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de



Aura sacrée

8

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un petit reliquaire (500 po))
Portée: 6 m (4 c)
Cibles: 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m (4 c) de rayon à partir du prêtre
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Une aura lumineuse se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur accorde une résistance supplémentaire contre les sorts du Mal ou lancés par des créatures Mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Ce sort a quatre effets distincts :Premièrement, les cibles bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un



Blessure critique de groupe

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure critique de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les



Bouclier de la Loi

8

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un reliquaire (500 po))
Portée: 6 m (4 c)
Cible: 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m (4 c) de rayon à partir du prêtre
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort sont entourés d'une aura bleutée qui les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts du Chaos lancés par les créatures Chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles frappent les individus protégés. Ce sort a quatre effets distincts :Premièrement, les cibles bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un



Convocation de monstres VIII

8

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 8 ou 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création de mort-vivant dominant

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un pot d'argile contenant de la terre issue d'un tombeau et un onyx (50 po minimum) par DV de mort-vivant)

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

Cible: 1 cadavre

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort bien plus puissant qu'animation des morts offre la possibilité de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : ombres, âmes en peine, spectres et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé est choisi en fonction du niveau de lanceur de sorts du personnage : NLSMort-vivant créé15 ou moinsOm-bre16-17Âme-en-peine18-19Spectre20



Immunité contre les sorts suprême

8

ABJURATION

Composantes: V, G, FD

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature protégée est immunisée contre les effets d'un sort spécifique par tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts. Les sorts en question doivent être du 8e niveau ou d'un niveau inférieur. Le sujet du sort bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre le ou les sorts spécifiés, ce qui signifie qu'immunité contre les sorts est impuissant face aux sorts qui ne tiennent pas compte de la résistance à la magie. La protection offerte par l'immunité contre les sorts s'étend bien sûr aux sorts, mais aussi aux



Localisation suprême

8

DIVINATION

Composantes: V, G, FD

Portée: illimitée

Cible: 1 créature ou 1 objet

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort fait partie des plus puissants pour ce qui est de la localisation de créature ou d'objet. Seuls esprit impénétrable ou l'intervention directe d'un dieu permettent d'empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir via ce sort. Localisation suprême déjoue les techniques communes permettant de se soustraire à la scrutation ou la localisation magique. Le sort révèle l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent



Manteau du Chaos

8

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un minuscule reliquaire (500 po))

Portée: 6 m (4 c)

Cibles: 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m (4 c) de rayon à partir du prêtre

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Une aura de lueurs changeantes entoure les cibles du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures Loyales, et plonge ces dernières dans la confusion quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts : Les cibles bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et



Soins intensifs de groupe

8

CONJURATION

Composantes: V, G

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

Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40) 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



Symbole d'aliénation mentale

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))

Portée: 0 m (voir description)

Cible: 1 symbole

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon deviennent définitivement folles (voir le sort aliénation mentale) si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du symbole. Tant



Symbole de mort

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (du mercure et du phosphore ainsi qu'un diamant et une opale en poudre d'une valeur de 5 000 chacun)

Portée: 0 m (voir description)

Cible: 1 symbole

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole



Tempête de feu

8

EVOCATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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



Tremblement de terre

8

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Verrou dimensionnel

8

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage produit une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants. Une fois que le verrou dimensionnel en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel. Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se déplaçait déjà



Zone d'antimagie

8

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)
Portée: 3 m (2 c)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: voir description

Ce sort d'abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui se trouve dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur. Une zone d'antimagie annule (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Le temps passé à l'intérieur de la zone d'antimagie est décompté



Absorption d'énergie

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon d'énergie négative
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir la description d'énergie négative)

Le lanceur de sorts tend un doigt et un rayon d'énergie négative en jaillit, annihilant la force vitale de toute créature vivante touchée. Il doit effectuer une attaque de contact à distance. En cas de succès, la cible acquiert 2d4 niveaux négatifs temporaires (voir la section "Capacités Spéciales"). Les niveaux négatifs se cumulent. Vingt-quatre heures après avoir été affecté par le sort, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif accumulé. À chaque jet de sauvegarde



Capture d'âme

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F (voir description)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: cadavre
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Ce puissant sort permet de s'emparer de l'âme d'un individu venant de mourir et de l'emprisonner dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois enfermée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que clone, rappel à la vie, réincarnation, résurrection ou résurrection suprême, ni même mir-



Convocation de monstres IX

9

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 9 ou 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Guérison suprême de groupe

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à guérison suprême de groupe, le lanceur de sorts peut canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps des sujets pour faire disparaître toutes leurs blessures et maladies. Ce sort soigne les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'éblouissement, l'empoisonnement,



Implosion

9

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature tangible/round
Durée: concentration (jusqu'à 1 round/2 niveaux)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer (y compris le premier), il inflige 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts à une créature en provoquant son implosion. Si le personnage perd sa concentration, le sort se termine immédiatement mais les créatures qui ont déjà commencé à imploser continuent de s'effondrer



Miracle

9

EVOCATION

Composantes: V, G (voir description)

Portée: voir description

Cible: , effet ou zone d'effet voir description

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: oui

On implore un miracle plus qu'on le lance. Le prêtre présente sa requête à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer. Un miracle permet, au choix : De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8e niveau. De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7e niveau. D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que débilite ou aliénation mentale. De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les 25 000 po.



Passage dans l'éther

9

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

Portée: contact (voir description)

Cibles: le joueur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée: 1 minute/niveau (T)

Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage passe dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, tant qu'elles se tiennent toutes par la main (leur équipement voyage avec elles). Le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts en plus de sa propre personne. Une fois dans l'éther, ils n'ont pas besoin de rester ensemble. Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel. Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les di-



Portail

9

CONJURATION

Composantes: V, G, M (voir description)

Effet: voir description

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort a deux effets distincts. Tout d'abord, il établit un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de passer de l'un à l'autre (dans n'importe quel sens). Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le portail. Ce portail prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 m à 6 m de diamètre (au choix du joueur de sorts), orienté comme le désire son créateur (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage).



Projection astrale

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une hyacinthe de 1 000 po)

Portée: contact

Cibles: le joueur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts

Durée: voir description

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui

Ce sort libère l'esprit du personnage de son enveloppe charnelle et lui permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener d'autres individus avec lui, à condition qu'ils forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent entièrement du lanceur de sorts, qu'ils ne doivent pas quitter un seul instant. En effet, s'il lui arrivait quoi que ce soit, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan



Résurrection suprême

9

CONJURATION

Composantes: V, G, M (diamant 25 000 po), FD

Portée: contact

Cible: créature morte touchée

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun (voir description)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis un maximum de dix ans par niveau de lanceur de sorts. De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (avec son maximum de points de vie et la totalité de ses sorts préparés au préalable). Il ne peut pas de



Tempête vengeresse

9

CONJURATION

Composantes: V, G

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

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

ABJURATION

Alarme 1

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du jeteur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins

ENCHANTEMENT

Apaisement des animaux 1

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort calme les animaux, les rendant dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 m de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir, mais ne sont

ENCHANTEMENT

Charme-animal 1

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 animal
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-animal ne s'utilise que sur les animaux. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantelement ne permet pas de diriger l'animal charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des

DIVINATION

Communication avec les animaux 1

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 rende service si ce dernier se montre amical envers lui.

CONJURATION

Convocation d'alliés naturels I 1

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 énarmer, et même

NÉCROMANCIE

Défoliant 1

Composantes: V, G, M (une sauterelle)
Effet: voir texte
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une petite sphère d'énergie négative jaillit des mains du personnage, tuant toutes les plantes sur une ligne de 18 mètres (12 c) ou dans une émanation de 3 mètres (2 c). Il supprime ainsi tout camouflage ou abri que ces plantes pourraient offrir.

DIVINATION

Détection de la faune ou de la flore 1

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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 : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la

DIVINATION

Détection des collets et des fosses 1

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
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



Détection du poison

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.



Enchevêtrement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexe, 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



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Grand pas

1

TRANSMUTATION

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.



Invisibilité pour les animaux

1

ABJURATION

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



Lecture de la magie

1

DIVINATION

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



Messager animal

1

ENCHANTEMENT

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 c + 1 c/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



Morsure magique

1

TRANSMUTATION

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. Mythique ♣
 Le sort affecte un nombre supplémentaire d'armes naturelles possédées par la cible égal au grade



Passage sans trace

1

TRANSMUTATION

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



Ralentissement du poison

1

CONJURATION

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.



Résistance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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



Saut

1

TRANSMUTATION

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.



Collet

2

TRANSMUTATION

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 fonde dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un personnage disposant de l'aptitude de recherche 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



Communication avec les plantes

2

DIVINATION

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 sournoises 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.



Convocation d'alliés naturels II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent immédiatement, lors du tour



Croissance d'épines

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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 hérise 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 lancé 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



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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.



Immobilisation d'animal

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 animal
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Mur de vent

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Peau d'écorce

2

TRANSMUTATION

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 au dessus du niveau 3, 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 person-



Protection contre les énergies destructives

2

ABJURATION

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



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Soins légers

2

CONJURATION

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. Mythique! Les dégâts infligés s'élèvent à 2d8.



Convocation d'alliés naturels III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agis-



Croissance végétale

3

TRANSMUTATION

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



Empire végétal

3

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, distantes de moins de 9 m (6 c) 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



Forme d'arbre

3

TRANSMUTATION

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. Un 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.



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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.



Marche sur l'onde

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: 1 créature touchée/niveau
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les cibles de ce sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Elles peuvent ainsi traverser facilement les cours d'eau ou la glace, ainsi que la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, puisque leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les immunise pas contre l'intense chaleur du magma). Les cibles peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme. Si



Morsure magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 heure/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 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5) aux jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus ne permet pas aux armes naturelles ou aux attaques à mains nues de franchir la réduction de dégâts, hormis pour la magie. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre attaque portée



Neutralisation du poison

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)
Portée: contact
Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Rabougrissement des plantes

3

TRANSMUTATION

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



Rapetissement d'animal

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort rapetisse instantanément l'animal consentant pris pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un animal de taille P dont la taille passe à TP occupe un espace de 75 cm et possède une allonge naturelle de 0 m (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de



Répulsif

3

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
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.



Soins modérés

3

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers, si



Vision dans le noir

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la faculté de voir jusqu'à dix-huit mètres (12 c) de distance dans le noir le plus complet. Il voit les formes normalement, mais en noir et blanc. Il est possible d'user de permanence sur un sort de vision dans le noir.



Antidétection

4

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11



Communions avec la nature

4

DIVINATION

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). Communions avec la nature ne fonctionne pas



Convocation d'alliés naturels IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agis-



Croissance animale

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

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 ciblée 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, lentueur, toile d'araignée ou à cause de la paralysie). Toutes les manœuvres offensives qui visent à agripper la cible échouent automatiquement



Soins importants

4

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Voyage par les arbres

4

CONJURATION

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

5 Conjurateur

Aspersion acide 0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: un projectile constitué d'acide
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le jeteur de sort lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher cette dernière. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide. Cet acide disparaît au bout d'un round.

Assistance divine 0

DIVINATION

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.

Détection de la magie 0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée

Hébètement 0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébètement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

Lecture de la magie 0

DIVINATION

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

Lumière 0

EVOCATION

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

Manipulation à distance 0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet non-magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. Par une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 m (3 c) au maximum dans n'importe quelle direction. Le sort expire instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée du sort.

Message 0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (un petit morceau de fil de cuivre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation permet de chuchoter des messages. Les personnes alentour discernent le message si elles réussissent un test de Perception DD 25. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb ou 90 cm de bois.



Ouverture/fermeture

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une clef en laiton)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si l'objet dispose d'un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.). De plus, il ouvre et ferme seulement les objets qui pèsent 15



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Résistance

0

ABJURATION

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.



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, la détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Agrandissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir la créature humanoïde affectée instantanément, doublant sa taille et multipliant son poids par huit. Sa catégorie de taille augmente alors d'un cran. La cible reçoit un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa nouvelle taille. Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et



Alarme

1

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du jeteur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins



Armure de mage

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de cuir tanné)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible qui lui octroie un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une armure de mage ne donne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. Cette protection étant constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers comme elles le font pour les armures physiques. Mythique. Il y a 50% de chances que les coups



Bouche magique

1

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un rayon de miel et de la poussière de jade (10 po))
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort fait apparaître sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui délivre un message si l'événement spécifié au cours de l'incantation se produit. Ce message, qui ne peut contenir plus de vingt-cinq mots, doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à dix minutes.

Bouclier 1

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Bouclier produit un disque de force mobile flottant devant son créateur, qui absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il fournit également un bonus de bouclier de +4 à la CA. S'agissant d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes.

Convocation de monstres I 1

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité origininaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage peut communiquer

Endurance aux énergies destructives 1

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 -45°C à +60°C 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

Feuille morte 1

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, distantes de 6 m (4 c) ou moins les uns des autres, et en état de chute libre.
Durée: jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort ralentit la chute des créatures ou des objets affectés, celle-ci passant instantanément à 18 m (12 c) par round (ce qui correspond à la vitesse à l'impact

Graisse 1

Composantes: V, G, M (une noix de beurre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 objet ou 1 carré de 3 m (2 c) de côté
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort recouvre une surface solide d'une couche de graisse glissante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber. Une créature peut se déplacer dans la zone graisseuse ou la traverser à la moitié de sa vitesse de déplacement normal si elle réussit un test d'Acrobaties de DD 10. En

Hébétement de monstre 1

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante de 6 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'une créature vivante de tout type possédant 6 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les créatures vivantes de tout type ayant au moins 7 DV sont immunisées aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

Identification 1

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)
Portée: 18 m/12 c
Durée: 3 rounds/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.

Monture 1

Composantes: V, G, M (quelques crins)
Effet: 1 monture
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est équipé d'un mors et d'une selle. c:sort magicien 1 cmanuel des joueurs c:Règles officielles



Morsure magique

1

TRANSMUTATION

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. Mythique ¶
 Le sort affecte un nombre supplémentaire d'armes naturelles possédées par la cible égal au grade



Protection contre la Loi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Loyal, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Bien

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Bon, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Chaos

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Protection contre le Mal

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Rapetissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un humanoïde de taille P dont la



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobaties. Mythique ¶
 Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobaties effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre



Saut

1

TRANSMUTATION

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.



Serviteur invisible

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Effet: 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur lui confie. Il peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement jusqu'à ce



Ventriloquie

1

ILLUSION

Composantes: V, F (un parchemin roulé en forme de cône)
Effet: sons intelligibles (paroles le plus souvent)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Le personnage peut donner l'impression que sa voix (ou tout autre son) semble surgir d'un endroit au choix. Il peut s'exprimer par ventriloquie dans une langue qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde prend conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Coursier fantôme

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 1 équidé quasi réel
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître une créature quasi-réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la chevaucher. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, des crins gris, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui s'apparente à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui se retrouvent dans l'incapacité de l'attaquer. Le destrier a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie +1 par niveau de



Détection de l'invisibilité

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection faussée

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure détection faussée, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Flou

2

ILLUSION

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les contours du sujet deviennent imprécis et changeants. Grâce à cet effet, il bénéficie d'un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent). Détection de l'invisibilité ne contre pas flou, mais vision lucide, si. Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre dans ces conditions entraîne d'autres désavantages).



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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, an-nule (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.



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (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.



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule (inoffensif) ou Volonté, an-nule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Lenteur

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de mélasse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, dis-tantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, an-nule
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien plus lentement. Leur tour de jeu est limité à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles subissent un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Mur de vent

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Nuée grouillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)
Effet: 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 pour-



Pattes d'araignée

2

TRANSMUTATION

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



Peau d'écorce

2

TRANSMUTATION

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 au dessus du niveau 3, 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 person-



Poussière scintillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (mica réduit en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (uniquement la cécité)
Résistance à la magie: non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Toutes les créatures présentes dans la zone sont recouvertes de paillettes qu'elles ne peuvent enlever et qui scintillent jusqu'à expiration du sort. À chaque round, les créatures aveuglées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour recouvrer la vue. Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.



Protection contre les projectiles

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de carapace de tortue)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, il bénéficie donc d'une réduction de dégâts de 10/magie contre celles-ci. En revanche, le sort ne permet pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet. Mythique!



Rapidité

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un copeau de racine de réglisse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts. Quand il entame une attaque à outrance, il peut porter une attaque supplémentaire à l'aide d'une arme manufacturée ou naturelle. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modifi-



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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



Ruse du renard

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée devient plus rusée. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts. Le sort ne donne pas de points de compétence supplémentaires.



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Agrandissement de groupe

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir les créatures humanoïdes affectées instantanément, doublant leur taille et multipliant leur poids par huit. Leurs catégories de taille augmentent alors d'un cran. Les cibles reçoivent un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets



Ancre dimensionnelle

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, la cible se retrouve entourée d'une aura vert émeraude lui interdisant toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés sont changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants.



Antidétection

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11



Bouclier de feu

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un peu de phosphore pour le bouclier chaud)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Ce sort cerne le personnage d'un rideau de flammes qui inflige des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Les flammes le protègent également des attaques à base de froid ou de feu, le choix devant être fait au moment de l'incantation. Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle perd 1d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Selon la version de bouclier choisie, ce sont des dégâts de feu ou de froid. La résistance à la magie de la créature



Cercle magique contre la Loi

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre la Loi, et les créatures Loyales convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Cercle magique contre le Bien

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Bien, et les créatures Bonnes convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Cercle magique contre le Chaos

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Chaos, et les créatures Chaotiques convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau



Cercle magique contre le Mal

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau...



Charme-monstre

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantelement ne permet pas de diriger la créature charmée comme une marionnette, mais celle-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit.



Convocation de monstres IV

3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création mineure

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte et d'origine végétale. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas dépasser 30 dm³ par niveau. Si l'objet souhaité est assez complexe, il faut réussir un test d'Artisanat approprié. Si l'on essaye d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un



Déplacement

3

ILLUSION

Composantes: V, M (une petite boucle de cuir)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître le sujet à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement le toucher ont donc 50 % de chance de le rater, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent le viser normalement). Vision lucide dévoile l'endroit où le lanceur de sorts se trouve réellement et annule



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Don des langues

3

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



Héroïsme

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible ne peut



Invisibilité suprême

3

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les ramasse.



Localisation de créature

3

DIVINATION

Composantes: V, G, M (fourrure d'un limier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve une créature connue du personnage. À la fin de l'incantation, le personnage fait lentement des tours sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (si elle ne se trouve pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts apprend également dans quelle direction elle avance. Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique autant que quelqu'un connu personnellement par le personnage. Il ne peut pas localiser



Mur de feu

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de phosphore)
Effet: rideau de feu opaque long de 6 m (4 c)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 c)/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 c) de distance. Le mur



Mur de glace

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un morceau de quartz ou de cristal de roche)
Effet: plan de glace constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, au choix du lanceur de sort. On ne peut pas le faire apparaître à un endroit occupé par des objets ou des créatures et sa surface doit être lisse et sans fissure. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de



Nuage nauséabond

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un œuf pourri ou des feuilles de salade)
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à une nappe de brouillard mais il donne la nausée à toute personne qui respire ses émanations. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage et pendant 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (faire un jet de dés séparé pour chaque créature). Si un personnage réussit son jet de Vigueur mais reste dans la zone



Peau de pierre

3

ABJURATION

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



Porte dimensionnelle

3

CONJURATION

Composantes: V
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou les objets touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il peut emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut aussi



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Rage

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté mais subissent un malus de -2 à la CA. Sinon, l'effet est identique à celui du pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués quand le sort se termine.



Rapetissement de groupe

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 humanoïde/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément les créatures humanoïdes prises pour cible : il réduit leur taille, leur longueur et leur largeur de moitié et divise leur poids par 8, ce les fait passer à la catégorie de taille inférieure. Les sujets bénéficient alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En re-



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Tempête de neige

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (poussière et eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Tentacules noirs

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (tentacule de pieuvre ou de calmar)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs et spongieux qui semblent surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone et les immobilisent afin de les écraser. À chaque round, au début du tour du personnage et lors du round d'incantation, toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont victimes d'une manœuvre de combat destinée à les agripper. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement attaquées. Les ten-



Vol

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une plume)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de sauter plus



Brouillard dense

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (petits pois en poudre et sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 9 m (6 c) de rayon et 6 m (4 c) de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Chien de garde

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un petit sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle)
Effet: chien de garde spectral
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à apparition, puis 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître un chien spectral visible de son seul créateur. L'animal garde le lieu où il se manifeste (il ne se déplace pas). Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) se déplace à neuf mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de neuf mètres du chien



Communication à distance

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message transmis. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) sont à même de comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Il n'est pas obligatoire pour le sujet de



Contact avec les plans

4

DIVINATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: concentration

Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leur réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser une question tous les deux niveaux.



Contrat

4

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cible: 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la capturer afin qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit préciser le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît. La victime a



Convocation de monstres V

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création majeure

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte de 30 dm³/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort s'apparente à celui de création mineure, à la différence qu'il permet également de créer des objets minéraux. Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte, d'origine végétale ou minérale (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet est déterminée par sa



Endurance de l'ours de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures touchées bénéficient d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère aux sujets un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Constitution, ce qui améliore leurs points de vie, leurs jets de Vigueur, leurs tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire



Fléau d'insectes

4

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: une nuée de guêpes tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Force de taureau de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les sujets deviennent plus forts. Ce sort leur confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur leurs jets d'attaque, leurs jets de dégâts au corps à corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force. Ce sort est



Grâce féline de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées à l'aide de ce sort deviennent bien plus gracieuses et agiles, ce qui leur permet de mieux coordonner leurs 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



Immobilisation de monstre

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Métamorphose funeste

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur annule
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



Mur de pierre

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un morceau de granite)
Effet: mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 im-



Possession

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps qui reste sans vie, pour aller se loger dans une pierre précieuse que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche en obligeant l'âme de sa victime à rentrer dans le réceptacle. Le personnage peut revenir dans la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée



Renvoi

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature extraplanaire
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort force la créature extraplanaire ciblée à retourner dans son plan d'origine si elle rate son jet de Volonté. Dans ce cas, elle disparaît aussitôt mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.



Ruse du renard de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées deviennent plus rusées. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts



Sagesse du hibou de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (une plume ou une fiente de hibou)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées se montrent plus sage. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à la Sagesse. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur 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



Splendeur de l'aigle de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées affichent un maintien inhabituel, s'expriment avec plus d'aisance et projettent une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du



Téléportation

4

CONJURATION

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur



Vol supérieur

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau

La cible du sort acquiert la capacité de voler à la vitesse de 12 m par round (9 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Il bénéficie d'un bonus à sa compétence de Vol égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus



Bannissement

5

ABJURATION

Composantes: V, G, F (voir texte)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures extraplanares distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Bannissement est une version plus puissante de renvoi qui permet de chasser les créatures extraplanares du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une créature, le lanceur de sorts doit lui montrer un objet ou une substance qu'elle



Champ de force

5

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une paire de statuettes canines (50 po))
Portée: jusqu'à 3 m (2 c)/niveau
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible faisant obstacle à toutes autres créatures qui voudraient approcher. Il choisit la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se situant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. Si elles échouent, elles se retrouvent dans l'incapacité d'avancer en direction du personnage pendant toute la durée du sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles



Changement de plan

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un bâtonnet métallique fourchu harmonisé au plan d'arrivée)
Portée: contact
Cible: créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut partir (ou envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, changement de plan peut transporter jusqu'à huit personne en même temps. Il est presque impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite atterrir. Depuis le plan Matériel, on peut accéder



Contrat intermédiaire

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cibles: jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m (6 c) ou moins les uns des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler jusqu'à 3 créatures d'un autre plan pour les capturer afin qu'elles acceptent de rendre un service au personnage en échange de leur liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est



Convocation de monstres VII

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 7 ou 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Dissimulation suprême

5

ABJURATION

Composantes: V, G, M (un cil de basilic et de la gomme arabique)
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 cm d'arête/niveau
Durée: 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort empêche les sorts de Divination de détecter ou de localiser la créature ou l'objet touché et rend également celui-ci invisible (comme par le sort d'invisibilité). Il reste toutefois possible de le détecter par tâtonnement ou par des moyens similaires. Les créatures affectées par le sort entrent instantanément dans



Dissipation suprême

5

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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. Si 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Forme éthérée

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage et son équipement deviennent éthérés. Pendant toute la durée du sort, il se trouve dans le plan Éthéré, un plan qui chevauche le plan Matériel. Quand le sort se termine, le personnage reprend son état normal. Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas) mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale. Comme elle est intangible, elle peut traverser les objets solides, en ce compris les êtres vivants. La créature éthérée peut voir et entendre ce qui se passe sur le plan Matériel mais tout lui apparaît gris et dénué de substance



Héroïsme suprême

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. La créature est également immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (maximum 20). Ce sort fonctionne comme héroïsme, si ce n'est que le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde



Invisibilité de groupe

5

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: créatures distantes de 54 m/36 c ou moins les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

Les créatures deviennent invisibles et l'effet se déplace avec le groupe. Le sort est brisé dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les créatures affectées ne se voient pas entre elles. Si l'une d'elles



Mort rampante

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: quatre nuées d'insectes
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
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 mordants. 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



Mur de fer

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une feuille de fer et 500 g de poudre d'or (valeur 50 po))
Effet: mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m (1 c) de côté/niveau (voir description)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le mage fait apparaître un mur de fer, plan et vertical. Il peut s'en servir pour bloquer un accès ou colmater une brèche. En effet, le mur s'intègre aux matières inertes avec lesquelles il est en contact (tant que cette surface le lui permet). Il ne peut pas le créer là où se trouve une créature ou un autre objet. Le personnage peut modifier sa forme



Renvoi des sorts

5

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un petit miroir en argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques qui prennent le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. Cette protection est inefficace contre les sorts de contact. L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (ce chiffre est déterminé en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est retranché à ce nombre. Il arrive qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration n'a plus assez de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois



Simulacre

5

ILLUSION

Composantes: V, G, M (sculpture de glace représentant la cible et poudre de rubis (500 po par DV du simulacre))
Effet: 1 double
Portée: 0 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original mais il existe des différences: il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il imite (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Le lanceur de sorts ne peut pas créer le simulacre d'une créature qui a deux fois plus de niveaux ou dés de vie que son niveau de lanceur.



Téléportation suprême

5

CONJURATION

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix, quelque soit la distance à parcourir mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur à sa charge maximale) par tranche de trois niveaux.



Vision lucide

5

DIVINATION

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.



Attirance

6

ENCHANTEMENT

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) (5 c + 1 c/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



Aversion

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un peu d'alun trempé dans du vinaigre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 lieu (volume n'excédant pas un cube de 3 m (2 c) 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



Brume acide

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

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



Cercle de téléportation

6

CONJURATION

Composantes: V, M (suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po))
Effet: cercle de 1,50 m (1 c) de rayon téléportant ceux qui l'activent
Portée: 0 m
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur toute surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de téléportation suprême, toute créature se trouvant en son sein. Il est impossible de modifier la destination du cercle déterminée. Le sort échoue automatiquement si la destination correspond à un objet solide, un autre plan ou un lieu inconnu du mage (une descrip-



Charme-monstre de groupe

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: une ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre de groupe affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si il y a trop de cibles, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV, et ce, sans considération de taille ou de type. Les créatures affectées considèrent



Contrat suprême

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
Cibles: jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m (6 c) ou moins les uns des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler jusqu'à 3 créatures d'un autre plan pour les capturer afin qu'elles acceptent de rendre un service au personnage en échange de leur liberté. Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est



Convocation de monstres VIII

6

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 8 ou 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Dédale

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort construit un labyrinthe de force extradimensionnel et transporte la cible en son sein. Chaque round, à son tour de jeu, celle-ci peut réaliser un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (ce qui constitue une action complexe). Si la créature ne parvient pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît après 10 minutes et elle retourne d'où elle vient. Une fois ressortie de sa prison, la cible réapparaît à l'endroit où elle se tenait lorsque le sort l'a affectée. Si un solide occupe désormais l'endroit en question, la



Domination universelle

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il sait ce que la créature fera mais ne



Entrave

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une opale de 500 po par DV de la cible et d'autres composantes, comme indiqué plus bas)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: voir description (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée des entraves magiques qui permettent de retenir une créature. La cible ne bénéficie d'un jet de sauvegarde au moment où le sort est lancé que si elle possède un nombre de DV supérieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Le personnage qui lance ce sort peut se faire aider d'au plus six assistants. Chaque assis-



Invocation instantanée

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Portée: voir description
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage fait apparaître dans sa main un objet (pas une créature vivante) qui peut provenir quasiment de n'importe où. Le lanceur de sorts doit tout d'abord placer une signature magique sur l'objet en question. Il lance ensuite ce sort, qui consigne une description magique et invisible de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. Après cela, le lanceur de sorts peut appeler l'objet en



Localisation suprême

6

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: illimitée
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait partie des plus puissants pour ce qui est de la localisation de créature ou d'objet. Seuls esprit impénétrable ou l'intervention directe d'un dieu permettent d'empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir via ce sort. Localisation suprême déjoue les techniques communes permettant de se soustraire à la scrutation ou la localisation magique. Le sort révèle l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent



Nuage incendiaire

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée constellé de braises en suspension. La fumée limite le champ de vision aussi efficacement que le sort nappe de brouillard. De plus, les braises infligent 6d6 points de dégâts de feu par round (quand vient le tour du personnage) à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié). Comme pour brume mortelle, le nuage



Protection contre les sorts

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (500 po)), F (un diamant (1 000 po) par cible. Chacune doit porter cette gemme pendant la durée du sort

Portée: contact

Cibles: jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux

Durée: 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).



Traverser l'espace

6

CONJURATION

Temps d'incantation: 1 action simple

Composantes: V, G, F (un oeuf de troglodyte)

Portée: personnelle

Cible: lanceur de sorts

Durée: 1 round/niveau

Quand le personnage se trouve sous l'effet de ce sort, il peut se téléporter sur 9 m (6 c) par une action de mouvement. Il doit terminer ce déplacement dans une case inoccupée située dans sa ligne de mire. Sinon, il peut dépenser une action de mouvement pour passer d'une position allongée à debout sans provoquer d'attaque d'opportunité. Mythique ¶ Le personnage peut se téléporter soit par une action de mouvement soit par une action rapide, mais jamais plus d'une fois par round. S'il réalise une action de mouvement et une action



Verrou dimensionnel

6

ABJURATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)


Durée: 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui


Le personnage produit une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants. Une fois que le verrou dimensionnel est en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel. Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se déplaçait déjà

6 Druide

 Assistance divine 0


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 0


Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 n'est que de 8 litres. Un même

 Détection de la magie 0


Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée

 Détection du poison 0


Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.

 Illumination 0


Composantes: V
Effet: rayonnement de lumière
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 0


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

 Lumière 0

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

 Purification de nourriture et d'eau 0

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort 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 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Repérage

0

DIVINATION

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

0

ABJURATION

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

0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: une créature vivante
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.



Apaisement des animaux

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort calme les animaux, les rendant dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 m de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir, mais ne sont



Baie nourricière

1

TRANSMUTATION

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. Mythique ¶ Chaque baie nourrit une créature pour une journée entière et celle qui l'ingère considère qu'elle s'est



Brume de dissimulation

1

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Portée: 6 m (4 c)
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



Charme-animal

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 animal
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-animal ne s'utilise que sur les animaux. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantement ne permet pas de diriger l'animal charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des



Communication avec les animaux

1

DIVINATION

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 rende service si ce dernier se montre amical envers lui.



Convocation d'alliés naturels I

1

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 égarer, et même



Détection de la faune ou de la flore

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Détection des collets et des fosses

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
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



Enchevêtrement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Flammes

1

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: flammes dans la paume du personnage
Portée: 0 m
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



Gourdin magique

1

TRANSMUTATION

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 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



Grand pas

1

TRANSMUTATION

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.



Invisibilité pour les animaux

1

ABJURATION

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



Lueur féérique

1

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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 faible pour avoir un quelconque effet spécial sur les morts-vivants ou les créatures vivantes dans le noir et vulnérables à la lumière. La lueur féérique peut être bleue, verte ou violette, ce choix



Morsure magique

1

TRANSMUTATION

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. Mythique ¶
 Le sort affecte un nombre supplémentaire d'armes naturelles possédées par la cible égal au grade



Passage sans trace

1

TRANSMUTATION

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

1

TRANSMUTATION

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



Saut

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une patte arrière de sauterelle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests d'Acrobaties pour sauter en hauteur ou en longueur. Ce bonus d'altération passe à +20 pour un lanceur de sorts de niveau 5 et à +30 (le maximum) pour un lanceur de sorts de niveau 9.



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique



Bourrasque

2

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée
Portée: 18 m (12 c)
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 de taille TP ou supérieure...



Convocation d'alliés naturels II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent immédiatement, lors du tour...



Défoliant

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une sauterelle)
Effet: voir texte
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une petite sphère d'énergie négative jaillit des mains du personnage, tuant toutes les plantes sur une ligne de 18 mètres (12 c) ou dans une émanation de 3 mètres (2 c). Il supprime ainsi tout camouflage ou abri que ces plantes pourraient offrir.



Distorsion du bois

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m (4 c) 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...



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Façonnage du bois

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

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



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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

2

TRANSMUTATION

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. Un 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



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 animal
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Lame de feu

2

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Effet: flamme en forme d'épée
Portée: 0 m (0 c)
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. Mythique



Messager animal

2

ENCHANTEMENT

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 c + 1 c/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



Métal brûlant

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m (6 c) 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



Métal gelé

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
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



Nappe de brouillard

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Nuée grouillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)
Effet: 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 pour-



Pattes d'araignée

2

TRANSMUTATION

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



Peau d'écorce

2

TRANSMUTATION

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 au dessus du niveau 3, 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 person-



Piège à feu

2

ABJURATION

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



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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



Rapetissement d'animal

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort rapetisse instantanément l'animal consentant pris pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un animal de taille P dont la taille passe à TP occupe un espace de 75 cm et possède une allonge naturelle de 0 m (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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**



Restauration partielle

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie. Restauration partielle élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (suif, soufre et poudre de fer)
Effet: sphère de 1,50 m (1 c) de diamètre
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Appel de la foudre

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m (6 c) de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Collet

3

TRANSMUTATION

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 l'aptitude de recherche 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



Communication avec les plantes

3

DIVINATION

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 sournoises 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



Contagion

3

NÉCROMANCIE

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 : bouillie-crâne, mal aveuglant (anciennement 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". Mythique ¶ La cible affectée est hautement contagieuse. Les créatures qu'elle



Convocation d'alliés naturels III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agis-



Croissance d'épines

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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 lancé 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



Croissance végétale

3

TRANSMUTATION

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 grim-pantes, 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



Domination d'animal

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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



Empoisonnement

3

NÉCROMANCIE

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 a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts et se débarrasser du poison.



Extinction des feux

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 objet magique lié au feu ou 1 cube de 6 m (4 c) d'arête/niveau (F)
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 dissipation (1d20 + 1 par niveau de lanceur de sorts, avec



Façonnage de la pierre

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (argile meuble)
Portée: contact
Cible: pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre 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. Mythique ¶
 La durée change et devient 1 round/niveau et instantanée (voir texte). Chaque round suivant celui de l'incantation du sort, le person-



Fusion dans la pierre

3

TRANSMUTATION

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 interagir avec les sorts qui lui passent



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Morsure magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 heure/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 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5) aux jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus ne permet pas aux armes naturelles ou aux attaques à mains nues de franchir la réduction de dégâts, hormis pour la magie. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre attaque portée



Mur de vent

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Neutralisation du poison

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)
Portée: contact
Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Rabougrissement des plantes

3

TRANSMUTATION

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



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Soins modérés

3

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers.



Tempête de neige

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (poussière et eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Colonne de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 et donc ne peut être réduit par une résistance au feu. Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élevant à 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (15d8 maximum). La zone d'effet augmente pour devenir un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut. Le personnage peut faire en sorte que



Contrôle de l'eau

4

TRANSMUTATION

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) (80 c + 8 c/niveau)
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



Convocation d'alliés naturels IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agis-



Coquille antiplantes

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
Durée: 1 minute/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.



Dissipation de la magie

4

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Empire végétal

4

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, distantes de moins de 9 m (6 c) 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



Flétrissement végétal

4

NÉCROMANCIE

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.



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

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 ciblée 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



Marche dans les airs

4

TRANSMUTATION

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.



Pierres acérées

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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 rocailloux 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,



Réincarnation

4

TRANSMUTATION

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



Répulsif

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
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.



Rouille

4

TRANSMUTATION

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



Scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F(un miroir en argent (1 000 po))
Effet: capteur magique
Portée: voir description
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, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Volonté. Connaissance Modificateur du jet de Volonté Aucune* +10 Rapportée (le personnage a seulement entendu



Soins importants

4

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers.



Tempête de grêle

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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). *Mithique*



Vermine géante

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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



Appel de la tempête

5

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m (6 c) de long
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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 5d6 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



Communions avec la nature

5

DIVINATION

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). Communions avec la nature ne fonctionne pas



Contrôle des vents

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 12 m (8 c)/niveau
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 lim-



Convocation d'alliés naturels V

5

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent



Croissance animale

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Éveil

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (2 000 po d'herbes et d'huiles), FD
Effet: 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 per-



Fléau d'insectes

5

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: une nuée de guêpes tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Métamorphose funeste

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur annule
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



Mur d'épines

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m (2 c) d'arête/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 / 4



Mur de feu

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de phosphore)
Effet: rideau de feu opaque long de 6 m (4 c)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 c)/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 c) de distance. Le mur



Peau de pierre

5

ABJURATION

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



Pénitence

5

ABJURATION

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 est en effet



Protection contre la mort

5

NÉCROMANCIE

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



Sanctification

5

EVOCATION

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

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



Sanctification maléfique

5

EVOCATION

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

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



Soins intensifs

5

CONJURATION

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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.Ce sort est semblable à soins légers.



Transmutation de la boue en pierre

5

TRANSMUTATION

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

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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

5

TRANSMUTATION

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

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

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



Voyage par les arbres

5

CONJURATION

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



Bâton à sort

6

TRANSMUTATION

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

6

TRANSMUTATION

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



Chêne animé

6

TRANSMUTATION

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



Convocation d'alliés naturels VI

6

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 6 ou 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent



Coquille antvie

6

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
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

6

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Éloignement du bois

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
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 c) par round. Les objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en



Endurance de l'ours de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures touchées bénéficient d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère aux sujets un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Constitution, ce qui améliore leurs points de vie, leurs jets de Vigueur, leurs tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire



Force de taureau de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les sujets deviennent plus forts. Ce sort leur confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur leurs jets d'attaque, leurs jets de dégâts au corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force. Ce sort est



Germes de feu

6

CONJURATION

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



Glissement de terrain

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (argile, limon, sable et une lame de fer)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Grâce féline de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées à l'aide de ce sort deviennent bien plus gracieuses et agiles, ce qui leur permet de mieux coordonner leurs 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



Mur de pierre

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un morceau de granité)
Effet: mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 im-



Orientation

6

DIVINATION

Composantes: V, G, F (un jeu d'objets divinatoires)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le joueur 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



Pierres commères

6

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
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

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (une plume ou une fiente de hibou)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées se montrent plus sage. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à la Sagesse. Les cibles en bénéficient à chaque fois qu'elles doivent se servir de leur 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



Soins légers de groupe

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 réussit



Voie végétale

6

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: illimitée
Cible: le joueur 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 le 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



Animation des plantes

7

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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



Bâton sylvanien

7

TRANSMUTATION

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.



Contrôle du climat

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 km
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



Convocation d'alliés naturels VII

7

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 7 ou 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et



Guérison suprême

7

CONJURATION

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 maxi-



Mort rampante

7

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: quatre nuées d'insectes piqueurs et mordeurs.
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir description)
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



Rayon de soleil

7

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m
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



Scrutation suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Effet: capteur magique
Portée: voir description
Durée: 1 heure/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



Soins modérés de groupe

7

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30) 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 réussit



Tempête de feu

7

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Transmutation du métal en bois

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Vent divin

7

TRANSMUTATION

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



Vision lucide

7

DIVINATION

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



Contrôle des plantes

8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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



Convocation d'alliés naturels VIII

8

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 8 ou 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent



Cyclone

8

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Effet: cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Doigt de mort

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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. Mythique !
 Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts plus un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Une créature qui réussit son



Éloignement du métal et de la pierre

8

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
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



Explosion de lumière

8

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pierre de soleil et une source de feu)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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 (voir description).



Inversion de la gravité

8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (de la magnétite et quelques copeaux de fer)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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, oscillent légèrement



Métamorphose animale

8

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature consentante/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Quand le mage lance ce sort, une créature consentante par niveau de lanceur de sorts adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M choisi par le personnage. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie



Mot de rappel

8

CONJURATION

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



Soins importants de groupe

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35) 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 réussit



Tremblement de terre

8

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Attrirance

9

ENCHANTEMENT

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) (5 c + 1 c/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 jet 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



Aversion

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un peu d'alun trempé dans du vinaigre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 lieu (volume n'excédant pas un cube de 3 m (2 c) 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



Changement de forme

9

TRANSMUTATION

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

9

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: 1 créature de niveau 9 ou 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 ou plusieurs créatures naturelles (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elles-mêmes pour combattre les ennemis du personnage. Elles se manifestent là où le personnage le décide et agissent



Grand tertre

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m (6 c) les uns des autres (voir description)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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. 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 er-



Nuée d'élémentaires

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 2 créatures convoquées (ou plus) distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 PV. Les élémentaires obéissent au



Prémonition

9

DIVINATION

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 créature 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 prend une action de



Régénération

9

CONJURATION

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 reconstruit 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



Soins intensifs de groupe

9

CONJURATION

Composantes: V, G

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

Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40) 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



Tempête vengeresse

9

CONJURATION

Composantes: V, G

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

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 assourdies 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



Assistance divine

0

DIVINATION

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.



Détection de la magie

0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'aurores magiques. Deuxième round : nombre d'aurores 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 de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée.



Détection du poison

0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.



Fatigue

0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

D'un simple toucher, le lanceur de sorts peut fatiguer la cible en lui infligeant une décharge d'énergie négative. Il doit effectuer une attaque de contact pour toucher sa victime. Celle-ci est alors fatiguée pendant toute la durée du sort. Fatigue n'a aucun effet si la cible est déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin au terme de la durée du sort.



Hébétement

0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.



Lecture de la magie

0

DIVINATION

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



Lumière

0

EVOCACTION

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



Lumières dansantes

0

EVOCACTION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de sa compen



Message

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (un petit morceau de fil de cuivre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation permet de chuchoter des messages. Les personnes alentour discernent le message si elles réussissent un test de Perception DD 25. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb ou 90 cm de bois.



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Résistance

0

ABJURATION

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.



Saignement

0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

À cause du personnage, une créature qui se trouvait sous 0 points de vie mais s'était stabilisée recommence à agoniser. Le lanceur de sorts vise une créature qui possède -1 point de vie ou moins. Celle-ci perd alors un point de vie par round. On peut la stabiliser ensuite normalement mais le sort fait perdre 1 point de vie à toute créature mourante.



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Stabilisation

0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: une créature vivante
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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.



Agrandissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir la créature humanoïde affectée instantanément, doublant sa taille et multipliant son poids par huit. Sa catégorie de taille augmente alors d'un cran. La cible reçoit un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa nouvelle taille. Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et



Armure de mage

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de cuir tanné)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible qui lui octroie un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une armure de mage ne donne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. Cette protection étant constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers comme elles le font pour les armures physiques. Mythique! Le bonus d'armure s'élève à +6. Il y a 50% de chances que les coups



Blessure légère

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Mythique ¶
 Les dégâts infligés s'élevaient à 2d8 points de dégâts + 2 points par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Une cible vivante est fiévreuse pendant un round par niveau de lanceur de sorts (5 rounds



Brume de dissimulation

1

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Portée: 6 m (4 c)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

D'épaisses volutes de brume s'élevaient 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



Charme-personne

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-personne ne s'utilise que sur les humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des



Compréhension des langages

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment précieux pour les déchiffrages de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Contact glacial

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Au terme de l'incantation, la main du mage s'auréole d'une lueur bleutée qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles échouent à un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Le personnage peut utiliser cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau. Ce sort agit étrangement sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de



Convocation de monstres I

1

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage peut communiquer



Détection des passages secrets

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des passages secrets, le lanceur de sorts peut repérer les passages secrets, les caches et les compartiments secrets. Seuls les passages, les portes ou les ouvertures spécialement conçus pour ne pas être remarqués sont révélés par ce sort. Les informations obtenues dépendent du temps passé à étudier la zone observée : Premier round : présence ou absence de passages secrets. Deuxième round : nombre de passages secrets et leur emplacement. Si un d'eux se situe hors du champ de vision du lanceur de sorts, celui-ci sait dans quelle direction il se trouve mais ne connaît



Frayeur

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.



Hypnose

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2d4 rounds (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les gestes lents et l'incantation lancinante de ce sort permettent au personnage de capter l'attention des créatures proches, qui cessent leurs activités et le regardent d'un air hagard. Le personnage peut alors profiter de leur état pour leur présenter des suggestions ou des demandes. Le nombre total de DV de créatures affectées est déterminé en lançant 2d4. Les créatures possédant le moins de DV sont affectées en premier. Seules les créatures qui peuvent voir ou entendre le lanceur du sort sont



Identification

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)
Portée: 18 m/12 c
Durée: 3 rounds/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.



Injonction

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre à la cible et celle-ci y obéit fidèlement et aussi tôt que possible. Il peut choisir l'une des options suivantes. Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des attaques d'opportunité. Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne du personnage pendant un round, aussi vite



Mains brûlantes

1

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: 4,50 m (3 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans ce cône subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables prennent feu si elles sont exposées aux flammes. N'importe qui peut les éteindre par une action complexe. Mythique ¶ La portée du sort s'élève à 6 mètres et il inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (5d6 maximum).



Rapetissement

1

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un humanoïde de taille P dont la



Rayon affaiblissant

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de 1d6 en Force, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 1d6+5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1. Un jet de Vigueur permet de réduire ce malus de moitié. Ce malus ne se cumule pas avec lui-même, on applique le plus élevé. Mythique ¶



Serviteur invisible

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Effet: 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur lui confie. Il peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement jusqu'à ce



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 2d8



Sommeil

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, ce sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit pas. Réveiller un



Augure

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (25 po d'encens), F (jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po))

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que lui-même ou ses compagnons vont entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Les chances de recevoir une réponse cohérente se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 90%. Le jet est effectué en secret, sauf si le MJ décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est trop vague pour qu'il soit possible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une



Blessure modérée

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 2d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 4d8 points de dégâts + 2 points par



Cécité/surdité

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

Durée: permanente (T)

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

La victime du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur de sorts faisant appel aux forces de la mort. Mythique ¶ Le personnage peut provoquer la cécité et la surdité de la cible au même moment. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet séparément.



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)

Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées

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

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Détection de l'invisibilité

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)

Portée: 18 m (12 c)

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

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection des pièges

2

DIVINATION

Composantes: V, G

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 minute/niveau

Le personnage acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) pour tout test de Perception visant à trouver les pièges. Il a droit à un test pour remarquer tout piège situé à moins de trois mètres de lui, même s'il ne les cherche pas activement. Notez que détection des pièges ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.



Discours captivant

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: nombre illimité de créatures
Durée: jusqu'à 1 heure
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le personnage est parvenu à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. Pour lancer ce sort, il doit chanter ou parler sans interruption pendant 1 round entier. Après cela, les individus affectés boivent ses paroles et n'ont plus d'yeux que pour lui, de sorte qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. Pendant toute la durée du sort, on considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage. Les créatures de race ou de religion opposées à



Effroi

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un os d'un mort-vivant)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 round/niveau ou 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Les cibles de ce sort sont effrayées. Si une cible réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Ce sort fonctionne comme frayeur, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de 6 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet.



Hébètement de monstre

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante de 6 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'une créature vivante de tout type possédant 6 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les créatures vivantes de tout type ayant au moins 7 DV sont immunisées aux effets d'hébètement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.



Idiotie

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

La lanceur du sort peut réduire les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige un malus de -1d6 aux valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la victime, sans toutefois les amener en-dessous de 1. À cause des malus imposés par ce sort, il se peut que la cible ne puisse plus lancer certains de ses sorts c'est le cas si la valeur de la caractéristique associée à ces sorts chute sous le minimum nécessaire pour pouvoir les lancer.



Immobilisation de personne

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Lévitation

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une boucle de cuir ou un fil d'or tordu en forme de bol)
Portée: personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de se déplacer du bas vers le haut ou de se déplacer du haut vers le bas une créature consentante ou un objet (il ne doit pas être entre les mains de quelqu'un ni appartenir à un individu consentant). Par une action de mouvement, le mage dirige mentalement les déplacements de la cible, dans une limite de 6 m (c'est-à-dire 4 cases)



Main spectrale

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: 1 main spectrale
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une main spectrale prend forme à partir de l'énergie vitale du personnage. Elle se matérialise et se déplace selon les souhaits de son créateur, ce qui lui permet de lancer à distance des sorts de contact de bas niveau. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais on peut les soigner normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de portée "contact" du 4e niveau



Mise à mort

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie vitale d'une créature. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Nappe de brouillard

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Nuée grouillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un carré de tissu rouge)
Effet: 1 nuée d'araignées, de chauves-souris ou de rats
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 pour-



Poussière scintillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (mica réduit en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (uniquement la cécité)
Résistance à la magie: non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Toutes les créatures présentes dans la zone sont recouvertes de paillettes qu'elles ne peuvent enlever et qui scintillent jusqu'à expiration du sort. À chaque round, les créatures aveuglées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour recouvrer la vue. Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.



Préservation des morts

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (du sel et une pièce de cuivre pour chaque œil du mort)
Portée: contact
Cible: cadavre touché
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin d'empêcher la décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel on ne peut plus le ramener à la vie (voir rappel à la vie). Les jours passés sous l'effet de préservation des morts ne sont pas comptabilisés dans la limite imposée par rappel à la vie. Ce sort rend le transport d'un camarade défunt moins désagréable. Préservation des morts



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Rapport

2

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: 1 créature vivante touchée/3 niveaux
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le personnage a besoin de savoir ce qui arrive à ses compagnons quand le groupe se sépare. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, confus, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le personnage, à condition que tous restent dans la même



Simulacre de vie

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sang)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le personnage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 +1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Mythique ¶ Les points de vie temporaires conférés par ce sort s'élèvent à 2d8 + 2 par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum). Par une action immédiate, le personnage peut mettre prématurément fin au sort pour empêcher un affaiblissement temporaire de Force, de Dextérité ou de



Soins modérés

2

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers.



Toile d'araignée

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (toile d'araignée)
Effet: toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées mais ils sont bien plus résistants. Le sort doit, au minimum, s'ancrer sur deux points solides diamétralement opposés sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile sont



Zone de vérité

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent pendant la durée d'effet du sort) ne peuvent pas mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas subir l'effet de l'enchantement quand celui-ci est lancé ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité. Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question lorsqu'elles préféreraient mentir ou rester aussi évasives qu'elles le



Appel du néant

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Les créatures adjacentes au moment du lancer du sort et au début de chaque tour subissent 2d6 points de dégâts. De plus, elles sont fatiguées, ne peuvent respirer, parler, ou lancer de sorts à composante verbale tant qu'ils restent adjacents. Un jet de Réflexes réussi annule la fatigue et réduit les dommages de moitié, mais n'annule pas les autres effets du sort.



Baiser du vampire

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/1 heure (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour que le sort prenne effet. Il inflige alors 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires qu'il inflige de dégâts. Ces points de vie ne peuvent toutefois dépasser le nombre actuel de points de vie de la cible + sa valeur de Constitution (ce qui peut suffire à la tuer). Les points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure. Mythique 7
 Les dégâts infligés par le sort



Clairaudience/clairvoyance

3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit cornet acoustique ou un œil de verre)
Effet: capteur magique
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible grâce auquel le personnage peut se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (selon son désir) ce qui s'y passe comme s'il s'y trouvait. La distance, n'est pas un obstacle, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il s'agisse d'un lieu évident). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut pivoter



Communication avec les morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
Cible: 1 créature morte
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort accorde un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui permet à celui-ci de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le prêtre a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, tout comme la ou les langues qu'il parlait. Ses réponses sont généralement abrégées, difficilement compréhensibles et redondantes, surtout si, de son vivant, la créature se serait opposée au lanceur de sorts. Si l'alignement de la créature



Convocation de monstres III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Délivrance des malédictions

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Don des langues

3

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



Éclair

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (fourrure et bâtonnet en verre)
Portée: 36 m (24 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort libère une violente décharge électrique qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 10d6) à toutes les créatures dans la zone d'effet. L'éclair prend naissance aux extrémités des doigts du lanceur de sorts. L'éclair met le feu aux combustibles et endommage les objets sur sa trajectoire. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas (l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze par exemple). Si l'éclair inflige suffisamment de dégâts à un obstacle pour le détruire ou le



Glyphe de garde

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poudre de diamant (200 po))
Portée: contact
Cible: ou zone d'effet objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau
Durée: permanente jusqu'au déclenchement (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non (objet) et oui (voir description)

La puissante inscription magique créée par ce sort affecte toute personne qui pénètre dans la zone ou tente d'ouvrir l'objet qu'elle protège. Le glyphe de garde peut être utilisé pour défendre un pont, un passage ou un accès, ou encore pour piéger un coffre ou un container par exemple. Le lanceur du sort spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Le plus souvent, l'effet



Guérison de la cécité/surdité

3

CONJURATION

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 la cécité ou la surdité (au choix du personnage), qu'elle soit d'origine naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais il répare ces organes s'ils ont été endommagés. Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe cécité/surdité.



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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.



Héroïsme

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique ¶ Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible peut



Localisation d'objet

3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une baguette de sourcier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale, auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination). Localisation



Malédiction

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants : -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum). Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence. Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50% de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien. Il est possible d'ajouter d'autres types de malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci. La malédiction



Marche sur l'onde

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: 1 créature touchée/niveau
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les cibles de ce sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Elles peuvent ainsi traverser facilement les cours d'eau ou la glace, ainsi que la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, puisque leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les immunise pas contre l'intense chaleur du magma). Les cibles peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme. Si



Nuage nauséabond

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un œuf pourri ou des feuilles de salade)
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à une nappe de brouillard mais il donne la nausée à toute personne qui respire ses émanations. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage et pendant 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (faire un jet de dés séparé pour chaque créature). Si un personnage réussit son jet de Vigueur mais reste dans la zone



Rage

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté mais subissent un malus de -2 à la CA. Sinon, l'effet est identique à celui du pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués quand le sort se termine.



Rayon d'épuisement

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage qui doit réussir une (attaque de contact à distance) pour toucher sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est seulement fatiguée. Un personnage déjà fatigué devient épuisé. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.



Sceau du serpent

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (poudre d'ambre (500 po) et écaille de serpent)
Portée: contact
Cible: livre ou texte touché
Durée: permanente ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule
Résistance à la magie: non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur de tout texte long de vingt-cinq mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe le lecteur (à condition qu'il existe une ligne d'effet entre le symbole et la cible). Voir le texte ne suffit pas à déclencher le sort, il faut le lire volontairement. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle réussit, le serpent se dissipe dans



Sommeil profond

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (du sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort endort 10 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit



Suggestion

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de la cible en lui suggérant la conduite à suivre. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le sort. L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, en revanche, si la cible



Tempête de neige

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (poussière et eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Vision magique

3

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées dans son champ de vision. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est indiqué dans la description du sort détection de la magie. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la zone de vision du



Vol

3

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, F (une plume)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de sauter plus



Assassin imaginaire

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour la cible en donnant corps aux pires craintes de cette dernière. La victime est la seule à voir pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. La cible a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. Si elle le rate, elle est touchée



Blessure grave

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 3d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 6d8 points de dégâts + 2 points par



Brouillard dense

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (petits pois en poudre et sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 9 m (6 c) de rayon et 6 m (4 c) de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Charme-monstre

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantement ne permet pas de diriger la créature charmée comme une marionnette, mais celle-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit



Confusion

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (trois noix)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: toutes les créatures comprises dans un rayonement de 9 m (6 c) de diamètre
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les victimes de cet enchantement deviennent confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Pour déterminer ce que chacun fera pendant le round à venir, lancer 1d100 au début du tour de chaque sujet. 1d100 Comportement 01-25 Agit normalement. 26-50 Ne fait rien et babille de manière incohérente. 51-75 S'inflige 1d8 points de



Convocation de monstres IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création mineure

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau
Portée: 0 m
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte et d'origine végétale. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas dépasser 30 dm³ par niveau. Si l'objet souhaité est assez complexe, il faut réussir un test d'Artisanat approprié. Si l'on essaye d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un



Désespoir foudroyant

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un flacon rempli de larmes)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Une grande tristesse envahit les cibles situées dans le cône de désespoir engendré par ce sort. Les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristiques, aux tests de compétences et aux jets de dégâts des armes. Désespoir foudroyant contre et dissipe espoir.



Détection de la scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un éclat de miroir et un cornet acoustique miniature en laiton)
Portée: 12 m (8 c)
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts repère immédiatement toutes les tentatives visant à l'observer grâce à des sorts ou des effets de Divination (scrutation). La zone d'effet de la détection de la scrutation émane du personnage et se déplace avec lui. Le personnage repère l'emplacement de tous les capteurs magiques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Si l'origine de la tentative de scrutation se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort, le personnage en connaît automatiquement l'emplacement. Si ce n'est pas le cas, il doit effectuer un test de niveau de



Détection du mensonge

4

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Chaque round, le lanceur de sorts se concentre sur une créature située dans la zone d'effet. Grâce aux subtiles perturbations que le sort lui permet de voir dans l'aura de la cible, il sait si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. Détection du mensonge n'indique pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.



Divination

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens et offrande appropriée d'une valeur de 25 po)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'augure qui permet de recueillir un indice important en rapport avec une question relative à un objectif, un événement ou une activité devant se produire dans la semaine à venir. Le conseil se présente sous la forme d'une simple phrase ou, à l'inverse, comme un poème ou une prédiction difficile à décoder. Notez que si les PJs n'utilisent pas immédiatement l'information dévoilée par ce sort, il est possible que celle-ci devienne caduque. Le personnage a 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum) de chances d'obtenir une réponse



Empoisonnement

4

NÉCROMANCIE

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 a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts et se débarrasser du poison.

Énergie négative 4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon d'énergie négative
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts tend un doigt et un rayon d'énergie négative en jaillit, annihilant la force vitale de toute créature vivante touchée. Il doit effectuer une attaque de contact à distance. En cas de succès, la cible acquiert 1d4 niveaux négatifs (voir la section "Capacités Spéciales"). Les niveaux négatifs se cumulent. Si le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (avec un maximum de 15 heures). En règle générale, les niveaux négatifs risquent de

Immortalité 4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation: : 1 action simple
Composantes: : V, G
Portée: : contact
Cible: : une créature vivante touchée
Durée: : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: : oui (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente). Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie.

Localisation de créature 4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (fourrure d'un limier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve une créature connue du personnage. À la fin de l'incantation, le personnage fait lentement des tours sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (si elle ne se trouve pas trop loin). Si elle se déplace, le joueur de sorts apprend également dans quelle direction elle avance. Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique autant que quel'un connu personnellement par le personnage. Il ne peut pas localiser

Mission 4

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une mission, ou au contraire à la refuser, au choix du personnage. La cible, qui ne peut pas posséder plus de 7 DV, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Mission sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut

Neutralisation du poison 4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)
Portée: contact
Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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

Œil du mage 4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un morceau de fourrure)
Effet: capteur magique
Portée: illimitée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation crée un capteur magique invisible et mobile qui transmet au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le lanceur de sorts peut créer ce capteur en tout point de son champ de vision, et celui-ci peut en sortir sans aucun souci. L'œil du mage se déplace à une vitesse de 9 m (6 cases) par round (90 m (60 cases) par minute) s'il n'observe rien de particulier (c'est-à-dire s'il se concentre principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 m (2 cases) par round seulement (30 m (20 cases) par minute) si on lui demande

Porte dimensionnelle 4

CONJURATION

Composantes: V
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: le joueur de sorts et les créatures consentantes ou les objets touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il peut emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut aussi

Protection contre la mort 4

NÉCROMANCIE

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



Refuge du mage

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un éclat de pierre, du sable, une goutte d'eau et un copeau de bois)
Effet: structure de 6 m de côté
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le personnage fait apparaître une solide chaumière construite à l'aide de matériaux courants dans la région. Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée. Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, en cas de canicule, la chaleur excessive affecte



Scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un bassin d'eau claire), F(un miroir en argent (1 000 po))
Effet: capteur magique
Portée: voir description
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, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Volonté. Connaissance/Modificateur du jet de Volonté/Aucune*+10/Rapportée (le personnage a seulement entendu



Soins importants

4

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Tempête de grêle

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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). Mythique¶



Tentacules noirs

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (tentacule de pieuvre ou de calmar)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs et spongieux qui semblent surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone et les immobilisent afin de les écraser. À chaque round, au début du tour du personnage et lors du round d'incantation, toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont victimes d'une manœuvre de combat destinée à les agripper. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement attaquées. Les ten-



Terreur

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un cœur de poule ou une plume blanche)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 round/niveau ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Volonté. Si elles sont acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. Si elles réussissent leur jet de Volonté, elles sont secourues pendant 1 round.



Annulation d'enchantement

5

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Blessure critique

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 4d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). Mythique¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 8d8 points de dégâts + 2 points par



Brume mentale

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Effet: brouillard occupant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et de 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort génère une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles restent dans la brume). Les créatures sont affectées tant qu'elles restent dans la



Brume mortelle

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de côté et de 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une nappe de brouillard similaire à celle créée par brouillard dense, sauf que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins les respirant meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un



Coffre secret

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F (le coffre et son double)
Portée: voir description
Cible: 1 coffre et jusqu'à 30 dm³ de possessions/niveau de lanceur de sorts
Durée: 60 jours ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut dissimuler un coffre dans le plan Éthéré pendant soixante jours et de le récupérer à volonté. Le coffre peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on place un être vivant dans le coffre, le sort a tout simplement 75 % de risques d'échouer. Une fois le coffre envoyé, le personnage peut le récupérer



Contact avec les plans

5

DIVINATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: concentration

Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leur réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser une question tous les deux niveaux



Convocation de monstres V

5

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 5 ou 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Création majeure

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer)
Effet: objet non-magique de matière inerte de 30 dm³/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort s'apparente à celui de création mineure, à la différence qu'il permet également de créer des objets minéraux. Grâce à cette invocation le personnage peut créer un objet non-magique de matière inerte, d'origine végétale ou minérale (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet est déterminée par sa



Débilité

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou en argile)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le jet de Volonté de la cible échoue, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme sont réduites à 1. Elle n'est plus capable de lancer des sorts, d'utiliser les compétences dépendant de l'Intelligence ou du Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ni même de s'exprimer de manière cohérente. Toutefois, elle parvient encore à reconnaître ses amis et elle peut les suivre ou même les protéger. L'effet per-



Domination

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature humanoïde via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il est ce que



Flétrissement végétal

5

NÉCROMANCIE

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.



Immobilisation de monstre

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Lien télépathique

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (deux coquilles d'œufs appartenant à des espèces différentes)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: le joueur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, 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 de divination génère un lien télépathique entre plusieurs créatures dont l'Intelligence doit au moins être égale ou supérieure à 3. Toutes les créatures sont liées les unes aux autres et peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Ce lien ne donne à aucune créature un



Marque de la justice

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le sort fait apparaître une trace indélébile sur la cible. Le lanceur de sorts décide au moment de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela consiste à choisir le crime que l'on souhaite que la cible cesse de perpétrer). Dès qu'elle a le comportement en question, elle subit une malédiction, comme le sort du même nom. Ce sort nécessitant un temps d'incantation de dix minutes et le tracé d'une marque sur la cible, il peut uniquement être lancé sur un individu consentant ou immobilisé. Tout comme



Métamorphose funeste

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur annule
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



Œil indiscret

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (une poignée de billes de cristal)
Effet: 10 yeux au moins en état de lévitation
Portée: 1,5 km
Durée: 1 heure/niveau (voir description) (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître des orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux ») en nombre égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ces orbes s'éloignent en tous sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 m (24 c) dans toutes les directions (vision normale seulement). Les yeux sont très fragiles mais, en raison de leur petite taille, ils sont difficiles à remarquer. Chaque œil est une



Possession

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le joueur de sorts réintègre son corps
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps qui reste sans vie, pour aller se loger dans une pierre précieuse que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche en obligeant l'âme de sa victime à rentrer dans le réceptacle. Le personnage peut revenir dans la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée



Réincarnation

5

TRANSMUTATION

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 tout

CONJURATION

Soins intensifs 5

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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. Ce sort est semblable à soins légers.

NÉCROMANCIE

Symbole de douleur 5

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont victimes de telles douleurs qu'elles reçoivent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique, si elles ratent leur jet de Vigueur. Ces effets se poursuivent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone. Une fois le symbole activé, il se met à

ENCHANTEMENT

Symbole de sommeil 5

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon tombent en catatonie pendant 3d6x10 minutes si elles ratent leur jet de Volonté. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Contrairement au sort de sommeil, on ne peut pas réveiller les créatures endormies à moins de recourir

CONJURATION

Téléportation 5

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur

NÉCROMANCIE

Vagues de fatigue 5

Composantes: V, G
Effet: rayonnement en forme de cône
Portée: 9 m (6 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Des vagues d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures déjà fatiguées.

TRANSMUTATION

Vol supérieur 5

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau

La cible du sort acquiert la capacité de voler à la vitesse de 12 m par round (9 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Il bénéficie d'un bonus à sa compétence de Vol égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus ses armes. Quand le personnage

DIVINATION

Analyse d'enchantement 6

Composantes: V, G, F (une lentille de rubis sertie d'or, d'une valeur de 1 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet par une action libre d'identifier la magie affectant la cible, laquelle peut être une créature ou un objet. Le personnage ne peut examiner qu'un objet ou une créature par round. S'agissant d'un objet magique, le personnage identifie ses fonctions (et toute malédiction éventuelle), la façon de l'activer (si besoin) et le cas échéant le nombre de charges

TRANSMUTATION

Animation d'objets 6

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort anime les objets inertes en leur donnant un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le lanceur de sorts. Ils peuvent être de n'importe quelle matière non-magique. Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure par niveau de lanceur de sorts, ou un nombre équivalent d'objets plus grands. Un objet de taille M compte pour deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G en compte pour un objet de taille P.



Blessure légère de groupe

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure légère de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts



Cône de froid

6

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un petit cristal ou un cône de verre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Cône de froid crée une vague de froid glacial naissant dans la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élevaient à 1d10 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d10 maximum). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont partiellement enchâssées dans la glace, ce



Convocation de monstres VI

6

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 6 ou 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Défense magique

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (encens, soufre et huile, cordelette nouée, un peu de sang), F (un bâtonnet en argent)
Portée: n'importe où dans la zone défendue
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Ce puissant sort permet au personnage de défendre sa demeure. Il protège jusqu'à 20 m² par niveau de lanceur de sorts. La zone affectée peut faire jusqu'à six mètres de haut et prendre la forme que le lanceur de sorts choisit. Il est également possible de protéger plusieurs étages en divisant la zone d'effet en plusieurs tranches. Le lanceur de sorts doit se trouver au sein



Dissipation suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Exécution

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Le personnage peut tenter de tuer la créature de son choix. Quand le personnage lance ce sort, d'inquiétantes flammes noires crépitent autour de sa main. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps. La cible subit 12d6 points de dégâts, +1 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 du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).



Héroïsme suprême

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. La créature est également immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (maximum 20). Ce sort fonctionne comme héroïsme, si ce n'est que le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde



Mauvais œil

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Chaque round, le personnage cible une créature vivante, projetant sur elle des vagues de puissance maléfique. En fonction des DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets. DVEffets10 ou plus Fièvre5-9 Terreur, fièvre4 ou moins Sommeil, terreur, fièvre Ces effets sont cumulatifs. Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre provoquant des douleurs terribles. L'effet dure pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Il ne peut pas



Mythes et légendes

6

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation est de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet se trouve à proximité. Si le personnage dispose uniquement d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat final sera moins complet (il permet cependant de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, ce qui permet ensuite de lancer un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement eu vent de quelques rumeurs à propos



Orientation

6

DIVINATION

Composantes: V, G, F (un jeu d'objets divinatoires)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le joueur 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



Pétrification

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (de la chaux, de l'eau et un peu de terre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

La cible et tout son équipement se transforment en statue de pierre. Si cette statue est endommagée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps) mais elle n'a rien de vivant (même si on la sonde à l'aide d'un sort tel que perception de la mort). Pétrification ne fonctionne que sur les êtres de chair. Mythique



Quête

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une quête, ou au contraire à la refuser (s'il dispose d'une résistance à la magie), au choix du personnage. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Quête sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut que suivre les instructions reçues tant que la quête n'est pas accomplie, sans considération de temps. Si



Rappel à la vie

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (diamant 5 000 po), FD
Portée: contact
Cible: créature morte touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis peu (au maximum un jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Le retour à la vie est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire du sort perd automatiquement deux niveaux quand il revient à la vie, comme s'il avait été



Suggestion de groupe

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, M (une langue de serpent et un rayon de miel)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet d'influer sur les actes de plusieurs cibles en leur suggérant la conduite à suivre. La même suggestion s'applique à toutes les cibles. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le



Symbole de persuasion

6

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon sont charmées (voir le sort charme-personne) pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se



Symbole de terreur

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (1 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une



Transformation martiale

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une potion de force de taureau que le personnage doit boire et dont les effets sont inclus dans le sort)

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer : grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change et il apprécie tant le maniement des armes qu'il devient incapable de faire appel à sa magie, que ce soit à l'aide d'un sort ou d'un objet. Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution et d'un bonus d'appétite de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement



Transmutation de la pierre en chair

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de sang mêlée à un peu de terre)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie: oui

Ce sort redonne son apparence normale à une créature pétrifiée, ce qui la ramène aussitôt à la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 15 pour survivre au choc de cette transformation. Toute créature pétrifiée ne peut être affectée par cette incan-



Vision lucide

6

DIVINATION

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.



Aliénation mentale

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort confusion. Délivrance des malédictions est insuffisante pour soigner un individu frappé d'aliénation mentale. Un sort tel que guérison suprême, miracle, restauration suprême, souhait ou souhait limité est nécessaire pour lui permettre de recouvrer ses facultés.



Blessure modérée de groupe

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G

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

Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure modérée de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les



Changement de plan

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F (un bâtonnet métallique fourchu harmonisé au plan d'arrivée)

Portée: contact

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

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut partir (ou envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, changement de plan peut transporter jusqu'à huit personnes en même temps. Il est presque impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite atterrir. Depuis le plan Matériel, on peut accéder



Contrôle du climat

7

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

Portée: 3 km

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



Convocation de monstres VII

7

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)

Effet: 1 créature de niveau 7 ou 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées

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

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



EVOCATION

Éclair multiple

7

Composantes: V, G, F (un morceau de fourrure)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m (6 cases) autour de la principale)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée une violente décharge d'électricité qui part du bout des doigts du personnage. Contrairement à un éclair normal, l'éclair multiple se divise dès qu'il frappe sa première cible. La cible principale subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 20d6). L'éclair se divise ensuite de manière



CONJURATION

Guérison suprême

7

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 débilite, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétement, les maladies, la nausée et la surdité. Il guérit également de 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maxi-



ENCHANTEMENT

Immobilisation de personne de groupe

7

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 ou plusieurs humanoïdes, distants de moins de 9 m/6 c les uns des autres
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les cibles du sort se figent et se retrouvent paralysées. Elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent respirer normalement mais ne peuvent entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de leur tour, elles peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une



CONJURATION

Invocation instantanée

7

Composantes: V, G, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Portée: voir description
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage fait apparaître dans sa main un objet (pas une créature vivante) qui peut provenir quasiment de n'importe où. Le lanceur de sorts doit tout d'abord placer une signature magique sur l'objet en question. Il lance ensuite ce sort, qui consigne une description magique et invisible de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. Après cela, le lanceur de sorts peut appeler l'objet en



NÉCROMANCIE

Mise à mal

7

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort projette une grande quantité d'énergie négative vers la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, mise à mal lui inflige des dégâts diminués de moitié. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou pas, ce sort ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1. Sur un mort-vivant, mise à mal a l'effet de guérison suprême. c:sort prêtre 6Mythique f Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de



ENCHANTEMENT

Mot de pouvoir aveuglant

7

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée. Points de vieDuréeJusqu'à 50 Permanente 51-100 1d4+1 minutes 101-200 1d4+1 rounds c:sort c:sort magicien 7 c:manuel des joueurs c:règles officielles Mythique f Considérez que le total actuel de points de vie de la cible est diminué d'un montant égal à 5 fois le grade du personnage. Par exemple, un



CONJURATION

Porte de phase

7

Composantes: V
Effet: ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux
Portée: contact
Durée: 1 utilisation/2 niveaux
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort ouvre un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La porte de phase est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le lanceur de sorts qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature avec lui (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ni les sorts, et on



CONJURATION

Régénération

7

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 reconstruit 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



Scrutation suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Effet: capteur magique
Portée: voir description
Durée: 1 heure/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



Soins modérés de groupe

7

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30) 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 réussit



Symbole d'étourdissement

7

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 sont étourdiées pendant 1d6 rounds si elles ratent leur jet de Volonté. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole activé, il se ..



Symbole de faiblesse

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du



Téléportation d'objet

7

CONJURATION

Composantes: V
Portée: contact
Cible: 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort transporte instantanément un objet sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas envoyer l'objet dans un autre plan d'existence. Les créatures et les forces magiques (telles que la bille créée par boule de feu à retardement) ne peuvent pas être téléportées de la sorte. Si le lanceur de sorts le souhaite, il



Téléportation suprême

7

CONJURATION

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix, quelque soit la distance à parcourir mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur à sa charge maximale) par tranche de trois niveaux



Traverser l'espace

7

CONJURATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, F (un oeuf de troglodyte)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Quand le personnage se trouve sous l'effet de ce sort, il peut se téléporter sur 9 m (6 c) par une action de mouvement. Il doit terminer ce déplacement dans une case inoccupée située dans sa ligne de mire. Sinon, il peut dépenser une action de mouvement pour passer d'une position allongée à debout sans provoquer d'attaque d'opportunité. Mythique ¶ Le personnage peut se téléporter soit par une action de mouvement soit par une action rapide, mais jamais plus d'une fois par round. S'il réalise une action de mouvement et une action



Vagues d'épuisement

7

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayonnement en forme de cône
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Des vagues d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures déjà épuisées.



Vision magique suprême

7

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc tous les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe. Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de trente-six mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de joueur de sorts, ...



Vision mystique

7

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Si l'objet ou la personne se trouvent à proximité ou si le mage se situe à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet



Attrirance

8

ENCHANTEMENT

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) (5 c + 1 c/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 joueur 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



Aversion

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un peu d'alun trempé dans du vinaigre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 lieu (volume n'excédant pas un cube de 3 m (2 c) 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



Blessure importante de groupe

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure importante de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capa-



Charme-monstre de groupe

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: une ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Charme-monstre de groupe affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si il y a trop ce cible, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV, et ce, sans considération de taille ou de type. Les créatures affectées considèrent



Clone

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (laboratoire doté d'un matériel d'une valeur de 1 000 po), F (équipement de laboratoire spécial (500 po))
Effet: 1 clone
Portée: 0 m
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort produit une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si le sujet reproduit est mort, son âme glisse automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts). L'enveloppe corporelle d'origine n'est plus qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt venait d'atteindre sa limite



Convocation de monstres VIII

8

CONJURACIÓN

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 8 ou 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Danse irrésistible

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Une irrésistible envie de danser en bougeant les pieds et en tapant des mains assaille le sujet. Il est tellement pris par les multiples pirouettes et entrechats qu'il ne peut faire quoi que ce soit d'autre. Il reçoit un malus de -4 à la classe d'armure, un malus de -10 aux jets de Réflexes et il ne peut plus utiliser son bouclier pour se protéger. De plus, il provoque des attaques d'opportunité chaque round lors de son tour de jeu. Un jet de Volonté réussi réduit la durée à 1 round seulement. Mythique 7
 Lorsqu'il lance ce sort, le person-



Dédale

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort construit un labyrinthe de force extradimensionnel et transporte la cible en son sein. Chaque round, à son tour de jeu, celle-ci peut réaliser un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (ce qui constitue une action complexe). Si la créature ne parvient pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît après 10 minutes et elle retourne d'où elle vient. Une fois ressortie de sa prison, la cible réapparaît à l'endroit où elle se tenait lorsque le sort l'a affectée. Si un solide occupe désormais l'endroit en question, la



Destruction

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F (symbole sacré ou maudit d'une valeur de 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce sort inflige immédiatement 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. S'il tue la cible, il consume le corps de celle-ci dans une flamme sacrée (ou maudite) (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu tué par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une



Esprit impénétrable

8

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'esprit impénétrable est protégé contre tous les sorts et objets qui permettent de recueillir des renseignements à son sujet grâce à la divination comme détection du Mal, localisation de créature, scrutation et détection de l'invisibilité. Ce sort offre aussi un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre tous les effets et sorts mentaux. Ce sort peut même contrer souhait, miracle ou



Exigence

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots (suggestion y compris, voir ci-après). Ce dernier peut également contenir une suggestion (voir le sort de même nom) à laquelle le sujet obéit du mieux qu'il peut. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut également transmettre une courte réponse immédiatement après avoir reçu la



Flétrissure

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (un morceau d'éponge)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: plusieurs créatures vivantes distantes de 18 m (12 c) ou moins les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort assèche le corps de chaque créature vivante affectée en faisant s'évaporer les fluides qu'il contient. La chair se flétrit et se brise avant d'être réduite en poussières. L'effet inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Ce sort est tout particulièrement dévastateur lorsqu'il touche un élémentaire de l'Eau ou une créature végétale :



Localisation suprême

8

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: illimitée
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait partie des plus puissants pour ce qui est de la localisation de créature ou d'objet. Seuls esprit impénétrable ou l'intervention directe d'un dieu permettent d'empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir via ce sort. Localisation suprême déjoue les techniques communes permettant de se soustraire à la scrutation ou la localisation magique. Le sort révèle l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent



Moment de prescience

8

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort offre au personnage un sixième sens puissant. Il ne peut s'en servir qu'une seule fois pendant toute la durée du sort et il donne un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, un jet de manœuvre de combat, un test de caractéristique ou de compétence opposé, ou un jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA lors d'une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser moment de prescience



Mot de pouvoir étourdissant

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature dotée de 150 pv ou moins
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée. Points de vieDuréeJusqu'à 504d4 rounds51-1002d4 rounds101-1501d4 rounds c:sort c:sort magicien 8 c:manuel des joueurs c:règles officiellesMythique¶



Œil indiscret suprême

8

DIVINATION

Composantes: V, G, M (une poignée de billes de cristal)
Effet: 10 yeux au moins en état de lévitation
Portée: 1,5 km
Durée: 1 heure/niveau (voir description) (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître des orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux ») en nombre égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ces orbes s'éloignent en tous sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil bénéficie de vision lucide sur 36 m (24 c). Ils peuvent donc possiblement se déplacer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Les yeux sont très fragiles mais, en raison de leur nature ténue, ils sont



Résurrection

8

CONJURATION

Composantes: V, G, M (diamant 10 000 po), FD
Portée: contact
Cible: créature morte touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort rend la vie au défunt. Il fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis un maximum de dix ans par niveau de lanceur de sorts. De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Peu importe l'état de la dépouille, du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps, le défunt peut être ressuscité. Les créatures touchées par ce



Séquestration

8

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une gemme d'une valeur de 1 000 po par DV de la créature piégée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui (voir description)

Séquestration permet d'enfermer l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse. La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle soit brisée, auquel cas la victime se matérialise à nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité issue d'un autre plan,



Soins importants de groupe

8

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35) 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 réussit



Symbole d'aliénation mentale

8

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (mercure et phosphore, plus un diamant et une opale en poudre (5 000 po au total))
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon deviennent définitivement folles (voir le sort aliénation mentale) si elles ratent leur jet de Vigueur. Une fois le symbole activé, il se met à luire et persiste pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui entre dans la zone est soumise à l'effet du symbole. Tant



Symbole de mort

8

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (du mercure et du phosphore ainsi qu'un diamant et une opale en poudre d'une valeur de 5 000 chacun)
Portée: 0 m (voir description)
Cible: 1 symbole
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Les créatures comprises dans un rayonnement de 18 m (12 c) de rayon et dont les points de vie actuels combinés ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières et le sort ignore celles qui ont trop de points de vie pour être affectées. Une fois le symbole



Blessure critique de groupe

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure critique de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les



Capture d'âme

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F (voir description)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: cadavre
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Ce puissant sort permet de s'emparer de l'âme d'un individu venant de mourir et de l'emprisonner dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois enfermée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que clone, rappel à la vie, réincarnation, résurrection ou résurrection suprême, ni même mir-



Cercle de téléportation

9

CONJURATION

Composantes: V, M (suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po))
Effet: cercle de 1,50 m (1 c) de rayon téléportant ceux qui l'activent
Portée: 0 m
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: non
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur toute surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de téléportation suprême, toute créature se trouvant en son sein. Il est impossible de modifier la destination du cercle déterminée. Le sort échoue automatiquement si la destination correspond à un objet solide, un autre plan ou un lieu inconnu du mage (une descrip-



Convocation de monstres IX

9

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 9 ou 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Domination universelle

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les actions d'une créature via le lien télépathique qui s'établit entre eux. Si le personnage parle un langage que la créature comprend, il peut généralement la forcer à agir selon ses désirs (en restant dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il sait ce que la créature fera mais ne



Immobilisation de monstre de groupe

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 ou plusieurs créatures, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les cibles du sort se figent et se retrouvent paralysées. Elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent respirer normalement mais ne peuvent entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de leur tour, elles peuvent effectuer un pou-



Mot de pouvoir mortel

9

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée. c:sort c:sort magicien 9 c: règles officielles c:manuel des joueurs Mythique 7
 Considérez que le total actuel de points de vie de la cible est diminué d'un montant égal à 5 fois le grade du personnage. Par exemple, un archimage de grade 3 qui lance un mot de pouvoir mor-



Nuée d'élémentaires

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: 2 créatures convoquées (ou plus) distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Plainte d'outre-tombe

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières capables de tuer tous ceux qui les entendent (sauf le lanceur de sort). Il affecte une créature par niveau de lanceur de sorts à raison de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.



Prémonition

9

DIVINATION

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 créature 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



Projection astrale

9

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une hyacinthe de 1 000 po)
Portée: contact
Cibles: le joueur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort libère l'esprit du personnage de son enveloppe charnelle et lui permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener d'autres individus avec lui, à condition qu'ils forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent entièrement du lanceur de sorts, qu'ils ne doivent pas quitter un seul instant. En effet, s'il lui arrivait quoi que ce soit, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour survivre dans le plan



Refuge

9

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un objet préparé (1 500 po))
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion. Cet objet permettra ensuite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa demeure se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le lanceur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également enseigner le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet doit prononcer le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui



Soins intensifs de groupe

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40) 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



Tempête vengeresse

9

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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

Transmutation

Agrandissement 1

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir la créature humanoïde affectée instantanément, doublant sa taille et multipliant son poids par huit. Sa catégorie de taille augmente alors d'un cran. La cible reçoit un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa nouvelle taille. Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et

Abjuration

Bouclier 1

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Bouclier produit un disque de force mobile flottant devant son créateur, qui absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il fournit également un bonus de bouclier de +4 à la CA. S'agissant d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes.

Divination

Compréhension des langages 1

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment propice pour les déchiffrages de cartes au trésor. Il peut être trompé par

Divination

Coup au but 1

Composantes: V, F (petite réplique en bois d'une cible d'archerie)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Le personnage jetant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) gagne un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de manquer une cible camouflée. Mythique ¶
 L'attaque affectée ignore toutes les réductions des dégâts. Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il gagne un bonus d'intuition de +10 à sa deuxième attaque et un bonus d'intuition de +5 à sa troisième attaque effectuées

Illusion

Déguisement 1

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Le lanceur de sorts change son apparence (y compris ses vêtements, son armure, ses armes et son équipement). Il peut se grandir ou se rapetisser en modifiant sa taille de 30 centimètres ou encore avoir l'air plus gros ou plus mince. Il ne peut pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais peut changer de sous-type. Pour le reste, les changements dépendent des désirs du lanceur de sort. Il peut ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et auditives (son) du personnage ou de

Divination

Détection des morts-vivants 1

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet : Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants. Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura perçue est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du

Divination

Détection des passages secrets 1

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des passages secrets, le lanceur de sorts peut repérer les passages secrets, les caches et les compartiments secrets. Seuls les passages, les portes ou les ouvertures spécialement conçus pour ne pas être remarqués sont révélés par ce sort. Les informations obtenues dépendent du temps passé à étudier la zone observée : Premier round : présence ou absence de passages secrets. Deuxième round : nombre de passages secrets et leur emplacement. Si un d'eux se situe hors du champ de vision du lanceur de sorts, celui-ci sait dans quelle direction il se trouve mais ne connaît

Abjuration

Endurance aux énergies destructives 1

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 -45°C à +60°C 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



Identification

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)

Portée: 18 m/12 c

Durée: 3 rounds/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.



Rapetissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

Cible: 1 créature humanoïde

Durée: 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un humanoïde de taille P dont la



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobaties. Mythique ¶
Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobaties effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre



Saut

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une patte arrière de sauterelle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests d'Acrobaties pour sauter en hauteur ou en longueur. Ce bonus d'altération passe à +20 pour un lanceur de sorts de niveau 5 et à +30 (le maximum) pour un lanceur de sorts de niveau 9.



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶
Les dégâts soignés s'élèvent à 2d8



Aide

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD

Portée: contact

Cible: la créature vivante touchée

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

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



Alignement indétectable

2

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)

Cible: 1 créature ou 1 objet

Durée: 24 heures

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Détection de l'invisibilité

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Flou

2

ILLUSION

Composantes: V
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les contours du sujet deviennent imprécis et changeants. Grâce à cet effet, il bénéficie d'un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent). Détection de l'invisibilité ne contre pas flou, mais vision lucide, si. Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre dans ces conditions entraîne d'autres désavantages).



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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.



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Lévitation

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une boucle de cuir ou un fil d'or tordu en forme de bol)
Portée: personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de se déplacer du bas vers le haut ou de déplacer du bas vers le haut une créature consentante ou un objet (il ne doit pas être entre les mains de quelqu'un ni appartenir à un individu consentant). Par une action de mouvement, le mage dirige mentalement les déplacements de la cible, dans une limite de 6 m (c'est-à-dire 4 cases)



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Pattes d'araignée

2

TRANSMUTATION

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 Course (à l'exception



Peau d'écorce

2

TRANSMUTATION

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 au dessus du niveau 3, 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 person-



Protection contre les projectiles

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (un morceau de carapace de tortue)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, il bénéficie donc d'une réduction de dégâts de 10/magie contre celles-ci. En revanche, le sort ne permet pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet. Mythique!



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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



Restauration partielle

2

CONJURATION

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.



Ruse du renard

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poils ou crottes de renard)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée devient plus rusée. Le sort offre un bonus d'altération de +4 à l'Intelligence. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) qui bénéficient de ruse du renard ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts. Le sort ne donne pas de points de compétence supplémentaires.



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Simulacre de vie

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sang)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le personnage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à $1d10 + 1$ par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Mythique
 Les points de vie temporaires conférés par ce sort s'élevaient à $2d8 + 2$ par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum). Par une action immédiate, le personnage peut mettre prématurément fin au sort pour empêcher un affaiblissement temporaire de Force, de Dextérité ou de



Soins modérés

2

CONJURATION

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 $2d8$ points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à Soins légers, si



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Vision dans le noir

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la faculté de voir jusqu'à dix-huit mètres (12 c) de distance dans le noir le plus complet. Il voit les formes normalement, mais en noir et blanc. Il est possible d'user de permanence sur un sort de vision dans le noir.



Antidétection

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 +$ niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11



Délivrance des malédictions

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts ($1d20 +$ niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Déplacement

3

ILLUSION

Composantes: V, M (une petite boucle de cuir)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître le sujet à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement le toucher ont donc 50 % de chance de le rater, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent le viser normalement). Vision lucide dévoile l'endroit où le lanceur de sorts se trouve réellement et annule



Don des langues

3

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



État gazeux

3

TRANSMUTATION

Composantes: G, M/FD (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Portée: contact
Cible: créature tangible et consciente touchée
Durée: 2 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

La cible et tout son équipement perdent toute substance et se transforment en brume translucide. Ses protections physiques (son armure et son armure naturelle par exemple) perdent leur efficacité mais ses bonus de taille, de Dextérité et de parade s'appliquent encore, tout comme les bonus d'armure que lui procurent des effets de force. Le sujet gagne une réduction des dégâts de 10/magie et acquiert une immunité contre le poison, les attaques chimiques et les coups acides.



Forme bestiale I

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 9 m, nage 9 m, vol 9 m (maniabilité moyenne), odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne. Animal de taille P. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille P, il gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille M. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille M, il gagne un bonus de taille de



Guérison de la cécité/surdité

3

CONJURATION

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 la cécité ou la surdité (au choix du personnage), qu'elle soit d'origine naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais il répare ces organes s'ils ont été endommagés. Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe cécité/surdité.



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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.



Héroïsme

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible ne



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Rage

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté mais subissent un malus de -2 à la CA. Sinon, l'effet est identique à celui du pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués quand le sort se termine.



Rapidité

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un copeau de racine de réglisse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts. Quand il entame une attaque à outrance, il peut porter une attaque supplémentaire à l'aide d'une arme manufacturée ou naturelle. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modifi-



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Soins importants

3

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers, si



Vision magique

3

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées dans son champ de vision. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est indiqué dans la description du sort détection de la magie. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de vision du



Vol

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une plume)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de sauter plus



Bouclier de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un peu de phosphore pour le bouclier chaud)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Ce sort cerne le personnage d'un rideau de flammes qui inflige des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Les flammes le protègent également des attaques à base de froid ou de feu, le choix devant être fait au moment de l'incantation. Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle perd 1d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Selon la version de bouclier choisie, ce sort des dégâts de feu ou de froid. La résistance à la magie de la créature



Corps élémentaire I

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille P (consultez le Bestiaire Pathfinder RPG). Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air: si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille P, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +2 et un bonus d'armure naturelle de +2. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la



Détection du mensonge

4

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Chaque round, le lanceur de sorts se concentre sur une créature située dans la zone d'effet. Grâce aux subtiles perturbations que le sort lui permet de voir dans l'aura de la cible, il sait si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. Détection du mensonge n'indique pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.



Forme bestiale II

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 18 m, nage 18 m, vol 18 m (bonne maniabilité), bond, croc-en-jambe, étroitesse, odorat, vision dans le noir 18 mètres, vision nocturne. Animal de taille TP. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille TP, il gagne un bonus de taille de +4 à la Dextérité, un malus de -2 à la Force et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille P. Si le personnage prend



Immortalité

4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action simple
Composantes : V, G
Portée : contact
Cible : une créature vivante touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente). Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie.



Immunité contre les sorts

4

ABJURATION

Composantes : V, G, FD
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature protégée est immunisée contre les effets d'un sort spécifique par tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts. Les sorts en question doivent être du 4^e niveau ou d'un niveau inférieur. Le sujet du sort bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre le ou les sorts spécifiés, ce qui signifie qu'immunité contre les sorts est impuissant face aux sorts qui ne tiennent pas compte de la résistance à la magie. La protection offerte par l'immunité contre les sorts s'étend bien sûr aux sorts, mais aussi aux



Invisibilité suprême

4

ILLUSION

Composantes : V, G
Portée : personnelle ou contact
Cible : le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les ramasse.



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

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 ciblée 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.



Marche dans les airs

4

TRANSMUTATION

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,



Neutralisation du poison

4

CONJURATION

Composantes : V, G, M/FD (charbon)
Portée : contact
Cible : créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Oeil du mage

4

DIVINATION

Composantes : V, G, M (un morceau de fourrure)
Effet : capteur magique
Portée : illimitée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation crée un capteur magique invisible et mobile qui transmet au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le lanceur de sorts peut créer ce capteur en tout point de son champ de vision, et celui-ci peut en sortir sans aucun souci. L'œil du mage se déplace à une vitesse de 9 m (6 cases) par round (90 m (60 cases) par minute) s'il n'observe rien de particulier (c'est-à-dire s'il se concentre principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 m (2 cases) par round seulement (30 m (20 cases) par minute) si on lui demande



Peau de pierre

4

ABJURATION

Composantes : V, G, M (granit 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

Protection contre la mort 4

NÉCROMANCIE

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

Restauration 4

CONJURATION

Composantes: V, G, M
Cible: poussière de diamant d'une valeur de 100 à 1 000 po
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique et une diminution permanente de caractéristique (choisie par le lanceur de sorts). Il dissipe également les niveaux négatifs temporaires ou un niveau négatif permanent (auquel cas il nécessite de la poudre de diamant valant 1 000 po). Ce sort ne permet pas de dissiper plus d'un niveau négatif permanent sur une même cible par semaine. Restauration

Soins intensifs 4

CONJURATION

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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. Ce sort est semblable à soins légers si

Cauchemar 5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: illimitée
Cible: 1 créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sort peut lancer à la créature de son choix, qu'il nomme ou désigne, une terrifiante vision. Le cauchemar empêche la cible d'atteindre la phase de sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand la victime se réveille, elle n'est pas reposée et se retrouve dans l'incapacité de renouveler ses sorts profanes pendant vingt-quatre heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait de sa victime et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).
 Connaissances Modificateur au jet de

Communication à distance 5

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD
 (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message transmis. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) sont à même de comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Il n'est pas obligatoire pour le sujet de

Contact avec les plans 5

DIVINATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: concentration

Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leur réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser

Corps élémentaire II 5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M
 (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille M. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air: si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille M, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +4 et un bonus d'armure naturelle de +3. Il dispose d'une capacité de vol de 13 m (parfaite), de la vision dans le noir

Forme bestiale III 5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi: creusement 9 m, escalade 27 m, nage 27 m, vol 27 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étreinte, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 9 m, piétinement, poison, propulsion, toile, vision dans le noir 13 m, vision nocturne. Animal de taille Min. Si le personnage prend la forme



Forme de vase I

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend la forme de n'importe quelle créature de type vase de taille P ou de taille M. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage voit sa vitesse de base passer à 3 m (2 c) alors qu'il obtient une vitesse d'escalade de 3 m (2 c), une vitesse de nage de 6 m (4 c), la perception aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux et le poison. Une arme en bois ou en métal utilisée pour attaquer le personnage subit des dégâts comme s'il l'avait touchée



Forme végétale I

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type plante de taille M ou P (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Si cette forme dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : constriction, étroite, poison, vision dans le noir à 18 m, vision nocturne. Si cette forme ne peut pas bouger, la vitesse de déplacement du personnage est réduite à 1,50 m (1 case) et il perd toute autre possibilité de mouvement. Si la créature est vulnérable à un élément, le personnage le devient



Métamorphose

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage souhaite prendre l'apparence)
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort transforme une créature consentante en animal, humanoïde ou élémentaire, au choix du personnage. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures non-consentantes et la cible du sort ne peut pas influencer sur la forme donnée par le sort (hormis en faisant part de ses désirs au personnage). Si le personnage utilise ce sort pour transformer la cible en animal ou en créature magique,



Possession

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, F
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le joueur de sorts réintègre son corps
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps qui reste sans vie, pour aller se loger dans une pierre précieuse que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche en obligeant l'âme de sa victime à rentrer dans le réceptacle. Le personnage peut revenir dans la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée



Résistance à la magie

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.



Songe

5

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: illimitée
Cible: créature vivante touchée
Durée: voir description
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le personnage, ou un messager qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique à un autre individu. Au début de l'incantation, le lanceur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier afin qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messager entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le message qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne



Vol supérieur

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 heure/niveau

La cible du sort acquiert la capacité de voler à la vitesse de 12 m par round (9 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Il bénéficie d'un bonus à sa compétence de Vol égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure. Quand le personnage



Analyse d'enchantement

6

DIVINATION

Composantes: V, G, F (une lentille de rubis sertie d'or, d'une valeur de 1 500 po)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort permet par une action libre d'identifier la magie affectant la cible, laquelle peut être une créature ou un objet. Le personnage ne peut examiner qu'un objet ou une créature par round. S'agissant d'un objet magique, le personnage identifie ses fonctions (et toute malédiction éventuelle), la façon de l'activer (si besoin) et le cas échéant le nombre de charges



Corps élémentaire III

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille G. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. De plus, le personnage est immunisé contre les dégâts de saignement, les coups critiques et les attaques sournoises tant qu'il est sous forme élémentaire. Élémentaire d'air: si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille G, il gagne un bonus de taille de +2 à



Double illusoire

6

ILLUSION

Composantes: G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: et zone d'effet : le jeteur de sorts et 1 double illusoire
Durée: 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) voir description
Résistance à la magie: non

Double illusoire rend le lanceur de sort invisible (comme par le sort d'invisibilité suprême, une hallucination) au moment même où un double illusoire de sa personne apparaît (comme par le sort d'image accomplie, une chimère). Une fois le sort lancé, le personnage et son sosie ne peuvent se décaler librement.



Forme bestiale IV

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : creusement 18 m, escalade 27 m, nage 36 m, vol 36 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étroite, éventration, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 18 m, perception des vibrations à 18 m, piétinement, poison, propulsion, souffle, toile, vision dans le noir 27 m.



Forme de géant I

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature en laquelle le personnage veut se transformer)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Le personnage se transforme en un humanoïde de taille G et de sous-type géant de son choix (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +6 à la Force, un malus de -2 à la Dextérité, un bonus de taille de +4 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4 et la vision nocturne. Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : éventration (2d6 points de dégâts), lancer de rochers (facteur de portée 18 m, 2d6 points de dégâts), réception de rochers, régénération 5, vision dans le noir à



Forme de vase II

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort fonctionne comme forme de vase I, si ce n'est que le lanceur de sorts peut aussi se transformer en vase de taille G. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage obtient, en plus des avantages de forme de vase I, la vision aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'une immunité aux dégâts de précision (coups critiques compris). Vase de taille G : En prenant cette forme, le personnage obtient un bonus de taille de +2 à sa valeur de Force et de +8 à sa valeur de Constitution, une attaque de coup (2d4 plus 1d6 acide) et la capacité de constriction (2d4), mais



Forme draconique I

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une écaille de dragon du type choisi)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut



Forme végétale II

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type plante de taille P, M ou G (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Si cette forme dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : constriction, étroite, poison, vision dans le noir à 18 m, vision nocturne. Si cette forme ne peut pas bouger, la vitesse de déplacement du personnage est réduite à 1,50 m (1 case) et il perd toute autre possibilité de mouvement. Si la créature est immunisée ou possède une résistance à un élément,



Guérison suprême

6

CONJURATION

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 maxi-

NÉCROMANCIE

Mauvais œil 6

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Chaque round, le personnage cible une créature vivante, projetant sur elle des vagues de puissance maléfique. En fonction des DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets. DVEffets10 ou moinsSommeil, terreur, fièvre Ces effets sont cumulatifs.Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre provoquant des douleurs terribles. L'effet dure pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts. Il ne peut pas

TRANSMUTATION

Statue 6

Composantes: V, G, M (un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Cette incantation transforme la victime et tout ce qu'elle porte en statue de pierre. Sous forme de statue, elle a une solidité de 8 et conserve son total de points de vie. Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer. Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment

ILLUSION

Traversée des ombres 6

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: jusqu'à 1 créature touchée/niveau
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone de faible luminosité. Le lanceur de sorts et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi-réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 km/h. en évoluant

CONJURATION

Traverser l'espace 6

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, F (un oeuf de troglodyte)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Quand le personnage se trouve sous l'effet de ce sort, il peut se téléporter sur 9 m (6 c) par une action de mouvement. Il doit terminer ce déplacement dans une case inoccupée située dans sa ligne de mire. Sinon, il peut dépenser une action de mouvement pour passer d'une position allongée à debout sans provoquer d'attaque d'opportunité.Mythique¶Le personnage peut se téléporter soit par une action de mouvement soit par une action rapide, mais jamais plus d'une fois par round. S'il réalise une action de mouvement et une action

TRANSMUTATION

Vent divin 6

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

DIVINATION

Vision lucide 6

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



Arme magique

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.



Bénédition

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort offre un renouveau de courage aux alliés du personnage, se traduisant par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur. Bénédition contre et dissipe imprécation. Mythique ¶
 Le bonus de moral de +1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Une fois pendant la durée du sort, une créature affectée peut effectuer deux jets d'attaque ou de sauvegarde et conserver le meilleur résultat. La cible doit décider si elle utilise cet avantage avant d'effectuer le jet.



Bénédition d'arme

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. On considère que cette arme possède un bonus d'altération de +1 quand il s'agit de vaincre la résistance aux dégâts des créatures maléfiques ou de frapper des êtres intangibles (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projec-



Bénédition de l'eau

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

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



Création d'eau

1

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 n'est que de l'eau. Un même



Détection des morts-vivants

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet : Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants. Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura repérée est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du



Détection du poison

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Faveur divine

1

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 minute

Le lanceur de sorts invoque la puissance et la sagesse de son dieu pour obtenir un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 au minimum, +3 au maximum). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts des sorts. Mythique ¶
Le bonus de chance conféré par le sort s'applique également aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence du personnage. Par ailleurs, il peut lancer ce sort sur une autre créature consentante, ce qui change la portée du sort à contact et la cible à une créature vivante touchée.



Lecture de la magie

1

DIVINATION

Composantes: V, G, F (un cristal translucide ou un prisme minéral)
Portée: personnelle
Cible: le joueur 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



Protection contre le Chaos

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Protection contre le Mal

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Résistance

1

ABJURATION

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.



Restauration partielle

1

CONJURATION

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.



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶
Les dégâts infligés équivalent à 2d8



Stimulant

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.



Alignement indétectable

2

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Délivrance de la paralysie

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, les créatures affectées par un sort ou un effet magique de paralysie temporaire ou un autre effet similaire peuvent recouvrer leur liberté de mouvement, tout comme celles qui sont soumises à un sort ou à un effet qui les rend chancelantes. Si le sort ne cible qu'un seul individu, la paralysie est automatiquement



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Protection d'autrui

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, les attaques



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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**



Sagesse du hibou

2

TRANSMUTATION

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.



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Zone de vérité

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent pendant la durée d'effet du sort) ne peuvent pas mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas subir l'effet de l'enchantement quand celui-ci est lancé ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité. Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question lorsqu'elles préféreraient mentir ou rester aussi évasives qu'elles le



Arme magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la résistance aux dégâts. *harmis pour*



Cercle magique contre le Chaos

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Chaos, et les créatures Chaotiques convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux mois*



Cercle magique contre le Mal

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux mois*



Délivrance des malédictions

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Détection du mensonge

3

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Chaque round, le lanceur de sorts se concentre sur une créature située dans la zone d'effet. Grâce aux subtiles perturbations que le sort lui permet de voir dans l'aura de la cible, il sait si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. Détection du mensonge n'indique pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 joueur 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



Guérison de destrier

3

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: la monture touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à guérison de destrier, le paladin peut canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du destrier 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



Guérison de la cécité/surdité

3

CONJURATION

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 la cécité ou la surdité (au choix du personnage), qu'elle soit d'origine naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais il répare ces organes s'ils ont été endommagés. Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe cécité/surdité.



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Prière

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 12 m
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au personnage de demander à son dieu de l'aider, lui et ses alliés et d'handicaper ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets. Mythique ¶
 Le bonus de chance conféré par le sort s'élève à +2 et le malus infligé aux ennemis à -2. Lorsque le personnage lance ce sort, les alliés affectés récupèrent un nombre de points de vie égal au double du grade du personnage et les enne-



Soins modérés

3

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Annulation d'enchantement

4

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Épée sainte

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: arme de corps à corps touchée
Portée: contact
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage de canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou dans une autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une arme sainte +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement Mauvais). L'arme émet également un cercle magique contre le Mal (identique au sort du même nom). Si le cercle magique disparaît pour une raison ou une autre, l'arme en crée un nouveau dès le prochain tour de jeu du personnage (il s'agit



Marque de la justice

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le sort fait apparaître une trace indélébile sur la cible. Le lanceur de sorts décide au moment de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela consiste à choisir le crime que l'on souhaite que la cible cesse de perpétrer). Dès qu'elle a le comportement en question, elle subit une malédiction, comme le sort du même nom. Ce sort nécessitant un temps d'incantation de dix minutes et le tracé d'une marque sur la cible, il peut uniquement être lancé sur un individu consentant ou immobilisé. Tout comme



Neutralisation du poison

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)
Portée: contact
Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Protection contre la mort

4

NÉCROMANCIE

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



Rejet du Chaos

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire chaotique, ou le jeteur et le sort du Chaos ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura bleue d'énergie loyale entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique. La possibilité de chasser une créature d'alignement Chaotique originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps



Rejet du Mal

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais. La possibilité de chasser une créature d'alignement Mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.



Restauration

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M
 (poussière de diamant d'une valeur de 100 à 1 000 po)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique et une diminution permanente de caractéristique (choisie par le lanceur de sorts). Il dissipe également les niveaux négatifs temporaires ou un niveau négatif permanent (auquel cas il nécessite de la poudre de diamant valant 1 000 po). Ce sort ne permet pas de dissiper plus d'un niveau négatif permanent sur une même cible par semaine. Restauration





Soins importants

4

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers si

 **Berceuse**  0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui



Toutes les créatures situées dans la zone d'effet sont distraites, voire somnolentes. Si ces dernières ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Perception, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil tant que dure le sort. Berceuse dure tant que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts par la suite.

 **Détection de la magie**  0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non



Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée.

 **Détection du poison**  0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.

 **Hébètement**  0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui



Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébètement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses avantages ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

 **Illumination**  0

EVOCATION

Composantes: V
Effet: rayonnement de lumière
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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**  0

DIVINATION

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

 **Lumières dansantes**  0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer.

 **Repérage**  0

DIVINATION

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

0

ABJURATION

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.



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Alarme

1

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du joueur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins



Bouclier

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Bouclier produit un disque de force mobile flottant devant son créateur, qui absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il fournit également un bonus de bouclier de +4 à la CA. S'agissant d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes.



Bouclier entropique

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore se forme autour du prêtre détournant projectiles, rayons et autres attaques à distance. Chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a alors 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance. Mythique ♯
 Lorsqu'une attaque à distance rate à cause de ce sort, il y a 50% de chances qu'elle soit redirigée vers la créature qui en est à l'origine au lieu d'être simplement déviée sans provoquer de dégâts. L'attaque applique le même résultat que celui obtenu par l'attaquant lorsqu'il a effectué



Compréhension des langages

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment propice pour les déchiffrages de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Coup au but

1

DIVINATION

Composantes: V, F (petite réplique en bois d'une cible d'archerie)
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: voir description

Le personnage jetant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) gagne un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de manquer une cible camouflée. Mythique ♯
 L'attaque affectée ignore toutes les réductions des dégâts. Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il gagne un bonus d'intuition de +10 à sa deuxième attaque et un bonus d'intuition de +5 à sa troisième attaque effectuées



Détection de la faune ou de la flore

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Détection de pensées

1

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné :Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1).Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection des morts-vivants

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet :Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura repérée est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du



Détection des passages secrets

1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des passages secrets, le lanceur de sorts peut repérer les passages secrets, les caches et les compartiments secrets. Seuls les passages, les portes ou les ouvertures spécialement conçus pour ne pas être remarqués sont révélés par ce sort. Les informations obtenues dépendent du temps passé à étudier la zone observée :Premier round : présence ou absence de passages secrets.Deuxième round : nombre de passages secrets et leur emplacement. Si un d'eux se situe hors du champ de vision du lanceur de sorts, celui-ci sait dans quelle direction il se trouve mais ne connaît



Endurance aux énergies destructives

1

ABJURATION

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 -45°C à +60°C 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



Identification

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un peu de vin mélangé avec une plume de hibou)
Portée: 18 m/12 c
Durée: 3 rounds/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fonctionne comme détection de la magie mais il offre un bonus d'altération de +10 aux tests d'Art de la magie destinés à découvrir les propriétés et les mots de commande des objets magiques en possession du personnage. Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.



Regain d'assurance

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 10 minutes (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner confiance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant dix minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance.Regain d'assurance con-



Verrouillage

1

ABJURATION

Composantes: V
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 porte dans la limite de 2 m²/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse de bois, de métal ou de pierre. Verrouillage empêche d'ouvrir l'objet protégé comme si ce dernier était fermé par un véritable cadenas. Déblocage ou dissipation de la magie dissipe le verrouillage. Un personnage qui souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.Mythique¶ La porte ciblée peut être d'une taille maximale de 3 m² par niveau de lanceur de sorts. Une créature qui



Contact avec les plans

5

DIVINATION

Composantes: V
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: concentration

Grâce à ce sort le personnage peut se projeter mentalement dans un autre plan d'existence pour y trouver des informations (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné). (Se référer à la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Le mage comprend le langage des divinités de ces plans mais ces dernières n'apprécient guère d'être importunées et leur réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.).Le personnage doit se concentrer (action simple), et peut donc poser une question par round, dont il obtient la réponse avant la fin du round. Il peut poser

Aspersion acide 0

Composantes: V, G
Effet: un projectile constitué d'acide
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le jeteur de sort lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher cette dernière. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide. Cet acide disparaît au bout d'un round.

Assistance divine 0

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 0

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 n'est que de 4 litres par niveau. Le même

Destruction de mort-vivant 0

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée un rayon d'énergie positive. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre le mort-vivant. Si l'attaque touche, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de la magie 0

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée

Détection du poison 0

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.

Hébétement 0

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébétement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

Lecture de la magie 0

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



Lumière

0

EVOCATION

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



Résistance

0

ABJURATION

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.



Saignement

0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: une créature vivante
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

À cause du personnage, une créature qui se trouvait sous 0 points de vie mais s'était stabilisée recommence à agoniser. Le lanceur de sorts vise une créature qui possède -1 point de vie ou moins. Celle-ci perd alors un point de vie par round. On peut la stabiliser ensuite normalement mais le sort fait perdre 1 point de vie à toute créature mourante.



Stabilisation

0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: une créature vivante
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.



Alarme

1

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du jeteur de sorts. Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins



Anathème

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

La cible ressent une vive terreur lui faisant perdre toute confiance. Elle est secouée.



Arme magique

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.



Bénédiction

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort offre un renouveau de courage aux alliés du personnage, se traduisant par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur. Bénédiction contre et dissipe imprécation. Mythique ♫
 Le bonus de moral de +1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Une fois pendant la durée du sort, une créature affectée peut effectuer deux jets d'attaque ou de sauvegarde et conserver le meilleur résultat. La cible doit décider si elle utilise cet avantage avant d'effectuer le jet.



Bénédiction de l'eau

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

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



Blessure légère

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Mythique ♫
 Les dégâts infligés s'élèvent à 2d8 points de dégâts + 2 points par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Une cible vivante est fiévreuse pendant un round par niveau de lanceur de sorts (5 rounds



Bouclier de la foi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M (texte saint rédigé sur un parchemin)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante repoussant les attaques. Bouclier de la foi confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les dix niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18). Mythique ♫
 Ajoutez la moitié du grade du personnage au bonus de parade conféré par le sort.



Compréhension des langages

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de suie et une pincée de sel)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de déchiffrer des textes qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en saisisse la teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. On peut lire un texte à la vitesse d'une page (deux cent cinquante mots) par minute. Si l'écrit est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est notamment propice pour les déchiffres de cartes au trésor. Il peut être trompé par



Coup au but

1

DIVINATION

Composantes: V, F (petite réplique en bois d'une cible d'archerie)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Le personnage jetant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) gagne un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de manquer une cible camouflée. Mythique ♫
 L'attaque affectée ignore toutes les réductions des dégâts. Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il gagne un bonus d'intuition de +10 à sa deuxième attaque et un bonus d'intuition de +5 à sa troisième attaque effectuées



Déguisement

1

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Le lanceur de sorts change son apparence (y compris ses vêtements, son armure, ses armes et son équipement). Il peut se grandir ou se rapetisser en modifiant sa taille de 30 centimètres ou encore avoir l'air plus gros ou plus mince. Il ne peut pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais peut changer de sous-type. Pour le reste, les changements dépendent des désirs du lanceur de sort. Il peut ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et



Détection de la Loi

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de la Loi, le lanceur de sorts peut détecter la présence de la Loi. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi. Premier round : présence ou absence d'auras loyales. Deuxième round : nombre d'auras loyales (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement Chaotique, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au dou-



Détection des morts-vivants

1

DIVINATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de terre issue d'une tombe)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection des morts-vivants, le lanceur de sorts peut détecter les auras spécifiques des morts-vivants. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone d'effet :Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone étudiée et intensité de l'aura la plus puissante. Si le lanceur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura repérée est surpuissante (voir ci-dessous) et si la créature détectée possède un nombre de DV supérieur ou égal au double du niveau du



Détection du Bien

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Bien, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Bien. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi.Premier round : présence ou absence d'auras bénéfiques.Deuxième round : nombre d'auras bénéfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante.Si le jeteur de sorts est d'alignement Mauvais, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au dou-



Détection du Chaos

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Chaos, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Chaos. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi.Premier round : présence ou absence d'auras chaotiques.Deuxième round : nombre d'auras chaotiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante.Si le jeteur de sorts est d'alignement Loyal, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au double du niveau du personnage, il est



Détection du Mal

1

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à détection du Mal, le lanceur de sorts peut détecter la présence du Mal. Les informations qu'il reçoit dépendent du temps passé à étudier la zone ou le sujet choisi.Premier round : présence ou absence d'auras maléfiqes.Deuxième round : nombre d'auras maléfiqes (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante.Si le jeteur de sorts est d'alignement Bon, si l'aura détectée est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond à une créature possédant un nombre de dés de vie supérieur ou égal au double du niveau du personnage, il est



Faveur divine

1

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute

Le lanceur de sorts invoque la puissance et la sagesse de son dieu pour obtenir un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 au minimum, +3 au maximum). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts des sorts.Mythique¶ Le bonus de chance conféré par le sort s'applique également aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence du personnage. Par ailleurs, il peut lancer ce sort sur une autre créature consentante, ce qui change la portée du sort à contact et la cible à une créature vivante touchée.



Frayeur

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.



Imprécation

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Imprécation instille le doute et la peur chez les adversaires du lanceur de sorts. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.Imprécation contre et dissipe bénédiction.Mythique¶ Le malus de -1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Les créatures affectées doivent lancer deux fois leur prochain jet d'attaque ou de sauvegarde et conserver le pire résultat.



Injonction

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre à la cible et celle-ci y obéit fidèlement et aussi tôt que possible. Il peut choisir l'une des options suivantes.Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des attaques d'opportunité.Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne du personnage pendant un round, aussi vite



Invisibilité pour les morts-vivants

1

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: 1 créature touchée/niveau
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées par ce sort. Même les capacités sensorielles extraordinaires ou surnaturelles (comme la perception aveugle, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations) ne leur permettent pas de les détecter ou de les localiser. Les morts-vivants dénués d'intelligence (comme les squelettes et les zombies) sont automatiquement affectés et se comportent comme si les créatures protégées par le sort n'étaient pas présentes. Les morts-vivants in-



Malédiction de l'eau

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet d'infuser assez d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement Bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement Mauvais.



Protection contre la Loi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Loyal, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Bien

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Bon, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Chaos

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Protection contre le Mal

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux :Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les



Regain d'assurance

1

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 10 minutes (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner confiance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant dix minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance.Regain d'assurance con-



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobatics.Mythique ¶
 Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobatics effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre



Sanctuaire

1

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Une fois le personnage protégé par sanctuaire, tout adversaire tentant de l'attaquer ou de le prendre pour cible avec un sort doit tout d'abord réussir un jet de Volonté. En cas de réussite, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement, sinon, il ne peut pas attaquer le personnage (mais il perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par sanctuaire. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être affecté par des sorts de zone. Le bénéficiaire



Soins légers

1

CONJURATION

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. Mythique ¶ Les dégâts soignés s'ajoutent à 2d8



Aide

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: la créature vivante touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

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



Alignement indétectable

2

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Apaisement des émotions

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le lanceur de sort ne les contrôle pas, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop démonstratives. Les créatures affectées ne peuvent agir de façon destructrice ou faire preuve de violence, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet. Apaisement des émotions enrayer également (mais sans les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que bénédiction.



Arme alignée

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Effet: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Portée: contact
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme Bonne, Chaotique, Loyale ou Mauvaise, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement ne tient pas compte de la réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement. Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme



Arme de glace bénie

2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, M (une fiole d'eau bénite ou 2,5 kg de poudre d'argent d'une valeur de 25 po)
Portée: 0 m
Cible: une arme de glace
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le personnage crée une arme de maître qui a les particularités de la glace et de l'eau bénite. Cette arme doit être une arme simple ou l'arme de prédilection de la divinité du personnage. Elle inflige les dégâts normaux d'une arme de ce type plus 1 point de dégâts de froid par niveau de lanceur (10 au maximum). En outre, toute créature touchée par l'arme est également



Arme spirituelle

2

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Effet: arme magique de force
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme spirituelle prend la forme de l'arme de prédilection du dieu du prêtre, ou d'une arme ayant un sens profond pour sa foi (voir ci-dessous). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme dont elle prend la forme. Elle frappe



Blessure modérée

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 2d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Mythique ♪
 Les dégâts infligés s'élèvent à 4d8 points de dégâts + 2 points par



Consécration

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M (une fiole d'eau bénie et 25 po de poussière d'argent), FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort bénit un lieu en le baptisant d'énergie positive. Le DD de tout test destiné à résister à des canalisations d'énergie positive dans cet endroit jouit ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants entrant dans la zone d'effet sont légèrement contrariés, ce qui s'exprime par un malus de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Un lieu consacré rend impossible l'animation ou la convocation de morts-vivants. Si un



Déblocage

2

TRANSMUTATION

Composantes: V
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau
Durée: instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Déblocage permet d'ouvrir les portes coincées, fermées à clef ou bloquées par une barre ainsi que celles qui sont protégées par des sorts comme verrouillage ou verrou du mage. Le personnage doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts contre le DD du verrou, avec un bonus de +10. S'il réussit, il ouvre jusqu'à deux éléments de fermeture. Ce sort ouvre également les passages secrets, les boîtes et les coffres. Il



Délivrance de la paralysie

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, les créatures affectées par un sort ou à un effet magique de paralysie temporaire ou un autre effet similaire peuvent recouvrer leur liberté de mouvement, tout comme celles qui sont soumises à un sort ou à un effet qui les rend chancelantes. Si le sort ne cible qu'un seul individu, la paralysie est automatiquement



Détection de l'invisibilité

2

DIVINATION

Composantes: V, G, M (talc et poudre d'argent)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de repérer les objets et les créatures invisibles situés dans son champ de vision, ainsi que celles qui sont éthérées, comme si elles étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de distinguer les créatures visibles, les invisibles et celles qui sont éthérées. Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer. On peut user de



Détection de pensées

2

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une pièce de cuivre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Grâce à détection de pensées, le lanceur de sorts peut détecter les pensées superficielles des créatures situées dans la zone d'effet. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné : Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1). Deuxième round : nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence de chacun d'eux. Si la créature la plus intelligente possède une valeur d'Intelligence



Détection des pièges

2

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau

Le personnage acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) pour tout test de Perception visant à trouver les pièges. Il a droit à un test pour remarquer tout piège situé à moins de trois mètres de lui, même s'il ne les cherche pas activement. Notez que détection des pièges ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.



Discours captivant

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: nombre illimité de créatures
Durée: jusqu'à 1 heure
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Si le personnage est parvenu à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. Pour lancer ce sort, il doit chanter ou parler sans interruption pendant 1 round entier. Après cela, les individus affectés boivent ses paroles et n'ont plus d'yeux que pour lui, de sorte qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. Pendant toute la durée du sort, on considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage. Les créatures de race ou de religion opposée à



Don des langues

2

DIVINATION

Composantes: V, M/FD (une ziggourat miniature en argile)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix. Ce sort ne modifie en rien les prédispositions



Immobilisation de personne

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Mise à mort

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie vitale d'une créature. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous



Profanation

2

EVOCAATION

Composantes: V, G, M (fiolle d'eau maudite et 2,5 kg de poussière d'argent (25po), à saupoudrer dans la zone), FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Le DD de tout test destiné à résister à une canalisation d'énergie négative bénéficie d'un bonus de malfeasance de +3. Tous les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfeasance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV. Si le



Protection d'autrui

2

ABJURATION

Composantes: V, G, F (deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, les attaques



Ralentissement du poison

2

CONJURATION

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.



Résistance aux énergies destructives

2

ABJURATION

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



Restauration partielle

2

CONJURATION

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.



Silence

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)
Résistance à la magie: oui (voir description) ou non (objet)

À la fin de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'arrêtent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre ni ne sort de la zone. Un personnage peut lancer Silence n'importe où (pas besoin de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins d'être jeté sur une créature (auquel cas,



Soins modérés

2

CONJURATION

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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (20



Vent de murmures

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 1,5 km/niveau
Durée: 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort envoie un message ou un son. Le vent le transporte jusqu'au lieu souhaité. Le vent de murmures rejoint une destination connue du personnage qui doit être comprise dans les limites de portée du sort, à condition qu'il puisse y accéder. Aussi léger et intangible que la brise, le sort délivre son message une fois sa destination atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Une fois qu'il a accompli sa tâche, le sort se dissipe. Le personnage peut livrer un message de vingt-cinq mots maximum (il doit pouvoir être énoncé en 1 round), à moins qu'il préfère que le vent de murmures



Zone de vérité

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent pendant la durée d'effet du sort) ne peuvent pas mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas subir l'effet de l'enchantelement quand celui-ci est lancé ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité. Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question lorsqu'elles préféreraient mentir ou rester aussi évasives qu'elles le



Affûtage

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme, donc les chances qu'elle a de porter des coups plus importants. La zone de critique possible de l'arme affectée est alors doublée. Une zone de critique possible normale devient 19-20. Une zone de 19-20 passe à 17-20. Une zone de 18-20 devient 15-20. Il ne fonctionne que sur les



Ancre dimensionnelle

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, la cible se retrouve entourée d'une aura vert émeraude lui interdisant toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés sont changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques correspondants.



Antidétection

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M
 (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11.



Arme magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD
 (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la résistance aux dégâts. *harmis pour*



Blessure grave

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 3d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). *Mythique* Les dégâts infligés s'élèvent à 6d8 points de dégâts + 2 points par



Cercle magique contre la Loi

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre la Loi, et les créatures Loyales convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux fois*



Cercle magique contre le Bien

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Bien, et les créatures Bonnes convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux fois*



Cercle magique contre le Chaos

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Chaos, et les créatures Chaotiques convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux fois*



Cercle magique contre le Mal

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Mal, et les créatures Mauvaises convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas protégées. *Deux fois*



Communication avec les morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: 3 m (2 c)
Cible: 1 créature morte
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort accorde un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui permet à celui-ci de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le prêtre a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, tout comme la ou les langues qu'il parlait. Ses réponses sont généralement abrégées, difficilement compréhensibles et redondantes, surtout si, de son vivant, la créature se serait opposée au lanceur de sorts. Si l'alignement de la créature



Délivrance des malédictions

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligant un objet ou une créature. Si le sort vise une créature, le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD de chaque malédiction qui affecte la cible. En cas de succès, la malédiction disparaît. Si le sort cible un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas annulée, mais son effet est suspendu suffisamment longtemps pour que le personnage



Dissimulation d'objet

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (peau de caméléon)
Portée: contact
Cible: 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 8 heures (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort place autour de l'objet touché une aura protectrice qui empêche les boules de cristal et les sorts de scrutation de le détecter. Les tentatives de ce genre échouent automatiquement (si la divination visait l'objet) ou ne révèlent pas l'objet (si la divination visait un lieu, un objet ou une personne proche).



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Flamme éternelle

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (poussière de rubis (50 po))
Effet: flamme illusoire magique
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur l'objet que le lanceur de sorts touche. Elle a l'apparence d'une flamme normale mais elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne consomme pas d'oxygène. Il est possible de recouvrir et de cacher une flamme éternelle, mais pas de l'éteindre ou de l'éteindre. Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.



Glyphe de garde

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poudre de diamant (200 po))
Portée: contact
Cible: ou zone d'effet objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau
Durée: permanente jusqu'au déclenchement (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non (objet) et oui (voir description)

La puissante inscription magique créée par ce sort affecte toute personne qui pénètre dans la zone ou tente d'ouvrir l'objet qu'elle protège. Le glyphe de garde peut être utilisé pour défendre un pont, un passage ou un accès, ou encore pour piéger un coffre ou un container par exemple. Le lanceur du sort spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Le plus souvent, l'effet



Guérison des maladies

3

CONJURATION

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.



Héroïsme

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le courage et le moral d'une créature sont renforcés, de sorte qu'elle bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Mythique Le bonus de moral s'élève à +4 et s'applique pour tous les tests, les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts d'armes. Les alliés adjacents à la cible gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la cible peut



Immobilisation de morts-vivants

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une pincée de soufre et de l'ail en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m/6 c les uns des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort peut figer jusqu'à trois morts-vivants. Seuls les morts-vivants doués d'intelligence ont droit à un jet de sauvegarde. Les créatures mortes-vivantes affectées par ce sort restent immobiles pendant toute sa durée. Elles sont considérées comme paralysées (comme les créatures vivantes soumises à une immobilisation de personne). Si les



Localisation d'objet

3

DIVINATION

Composantes: V, G, F/FD (une baguette de sourcier)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale, auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination). Localisation



Lumière brûlante

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le prêtre parvient à concentrer le pouvoir de son dieu et à le transformer en un rayon de lumière brûlante surgissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (pour un maximum de 5d8). Les morts-vivants, eux, se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour les créatures vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Négation de l'invisibilité

3

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie de 1,50 m (1 c) de rayon par niveau de lanceur de sorts. Elle dissipe toute forme d'invisibilité. Les créatures et les objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.



Panoplie magique

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: armure ou bouclier touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +1 par tranche de quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet aussi d'enchanter des vêtements normaux qui sont alors assimilés à une armure qui ne procure aucun bonus à la CA. Mythique ¶ Le personnage peut conférer une propriété spéciale d'armure si la cible est une armure ou une propriété spéciale de bouclier si c'est un bouclier. La propriété spéciale doit



Prière

3

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 12 m
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au personnage de demander à son dieu de l'aider, lui et ses alliés et d'handicaper ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets. Mythique ¶ Le bonus de chance conféré par le sort s'élève à +2 et le malus infligé aux ennemis à -2. Lorsque le personnage lance ce sort, les alliés affectés récupèrent un nombre de points de vie égal au double du grade du personnage et les enne-



Protection contre les énergies destructives

3

ABJURATION

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



Soins importants

3

CONJURATION

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 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Ténèbres profondes

3

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres absolue de dix-huit mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors de deux niveaux : de lumière vive à faible lumière, la lumière normale se mue en obscurité ou les zones de faible lumière ou d'obscurité sont envahies de ténèbres surnaturelles. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un



Blessure critique

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 4d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 8d8 points de dégâts + 2 points par



Châtiment sacré

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée (1 round) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, le prêtre fait appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures Neutres ou Mauvaises sont touchées. Celles qui sont d'alignement Bon ne courent aucun danger. Le sort aveugle les cibles Mauvaises pendant 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs Mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Une réussite au jet de Volonté réduit les dégâts



Communication à distance

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (mince fil de cuivre)
Portée: voir description
Cible: 1 créature
Durée: 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort le personnage peut, à n'importe quelle distance, entrer en contact avec une créature qu'il connaît pour lui envoyer un message n'excédant pas vingt-cinq mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message transmis. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) sont à même de comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Il n'est pas obligatoire pour le sujet de



Courroux de l'ordre

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée (1 round)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel, voir description
Résistance à la magie: oui

Le personnage canalise la puissance de la Loi pour châtier ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille d'énergie tridimensionnelle qui affecte seulement les créatures Chaotiques et Neutres (pas les créatures Loyales). Le sort hébète les créatures Chaotiques pendant 1 round et leur administre 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs Chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi diminue les dégâts de moitié et an-



Détection de la scrutation

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (un éclat de miroir et un cornet acoustique miniature en laiton)
Portée: 12 m (8 c)
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts repère immédiatement toutes les tentatives visant à l'observer grâce à des sorts ou des effets de Divination (scrutation). La zone d'effet de la détection de la scrutation émane du personnage et se déplace avec lui. Le personnage repère l'emplacement de tous les capteurs magiques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Si l'origine de la tentative de scrutation se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort, le personnage en connaît automatiquement l'emplacement. Si ce n'est pas le cas, il doit effectuer un test de niveau de



Détection du mensonge

4

DIVINATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: non

Chaque round, le lanceur de sorts se concentre sur une créature située dans la zone d'effet. Grâce aux subtiles perturbations que le sort lui permet de voir dans l'aura de la cible, il sait si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. Détection du mensonge n'indique pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.



Divination

4

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens et offrande appropriée d'une valeur de 25 po)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'augure qui permet de recueillir un indice important en rapport avec une question relative à un objectif, un événement ou une activité devant se produire dans la semaine à venir. Le conseil se présente sous la forme d'une simple phrase ou, à l'inverse, comme un poème ou une prédiction difficile à décoder. Notez que si les PJs n'utilisent pas immédiatement l'information dévoilée par ce sort, il est possible que celle-ci devienne caduque. Le personnage a 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum) de chances d'obtenir une réponse



Immobilisation de monstre

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M/FD (un bâtonnet ou une barre de métal résistant, à peine aussi long qu'un clou)

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: 1 créature vivante

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

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

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



Immortalité

4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation: : 1 action simple

Composantes: : V, G

Portée: : contact

Cible: : une créature vivante touchée

Durée: : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: : oui (inoffensif)

L'âme de la cible est solidement ancrée à l'intérieur de son corps, ce qui l'empêche de mourir en subissant des pertes de points de vie. Peu importe le nombre actuel de points de vie de la cible, elle reste vivante (mais pas nécessairement consciente). Ce sort n'empêche pas la mort infligée par des sources autres que celles qui infligent des dégâts en termes de points de vie.



Immunité contre les sorts

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature protégée est immunisée contre les effets d'un sort spécifique par tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts. Les sorts en question doivent être du 4e niveau ou d'un niveau inférieur. Le sujet du sort bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre le ou les sorts spécifiés, ce qui signifie qu'immunité contre les sorts est impuissant face aux sorts qui ne tiennent pas compte de la résistance à la magie. La protection offerte par l'immunité contre les sorts s'étend bien sûr aux sorts, mais aussi aux



Invisibilité suprême

4

ILLUSION

Composantes: V, G

Portée: personnelle ou contact

Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les com-



Liberté de mouvement

4

ABJURATION

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 ciblée 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



Marteau du chaos

4

EVOCATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)

Cible: zone de 6 m (4 c) de rayon

Durée: instantanée (1d6 rounds)

Jet de sauvegarde: Volonté, partiel

Résistance à la magie: oui

Le personnage déchaîne le pouvoir du Chaos sur ses ennemis. Ce pouvoir se traduit par une explosion multicolore d'énergie qui bondit et ricoche alentour. Seules les créatures Loyales ou Neutres sont affectées. Le sort inflige 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8) aux créatures Loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs Loyaux, jusqu'à un maximum de 10d6) et les ralentit pendant 1d6 round (voir la cart-



Mission

4

ENCHANTEMENT

Composantes: V

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

Cible: 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins

Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une mission, ou au contraire à la refuser, au choix du personnage. La cible, qui ne peut pas posséder plus de 7 DV, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Mission sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut



Neutralisation du poison

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (charbon)

Portée: contact

Cible: créature ou objet (30 dm³/niveau) touché

Durée: 10 minutes/niveau

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

Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature 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



Puissance divine

4

EVOCATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le joueur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il gagne un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, aux tests de Force et de compétences basées sur la Force, et ce pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+6 au maximum). Il gagne aussi 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts. Quand le personnage porte une attaque à outrance, il a droit à une attaque supplémentaire (avec son bonus de base à l'attaque maximal et les modificateurs appropriés). Cette attaque supplémentaire ne se cumule pas avec des effets semblables comme rapidité ou les armes rapide.



Renvoi

4

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature extraplanaire
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort force la créature extraplanaire ciblée à retourner dans son plan d'origine si elle rate son jet de Volonté. Dans ce cas, elle disparaît aussitôt mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.



Restauration

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique et une diminution permanente de caractéristique (choisie par le lanceur de sorts). Il dissipe également les niveaux négatifs temporaires ou un niveau négatif permanent (auquel cas il nécessite de la poudre de diamant valant 1 000 po). Ce sort ne permet pas de dissiper plus d'un niveau négatif permanent sur une même cible par semaine. Restauration



Soins intensifs

4

CONJURATION

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 4d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). 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. Ce sort est semblable à soins légers si



Ténèbres maudites

4

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée (1d4 rounds)
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures Bonnes ou Neutres sont affectées celles qui sont d'alignement Mauvais ne risquent rien. Le sort rend les créatures Bonnes fiévreuses pendant 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 pour une créature Bonne (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de



Terreur

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un cœur de poule ou une plume blanche)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 round/niveau ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Volonté. Si elles sont acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. Si elles réussissent leur jet de Volonté, elles sont secourues pendant 1 round.



Annulation d'enchantement

5

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: jusqu'à 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. Annulation d'enchantement peut également inverser un effet instantané. Le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts



Arme destructrice

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: 1 arme de corps à corps
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Cette transmutation rend une arme de corps à corps particulièrement destructrice pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté d'un nombre de DV inférieur ou égal au niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.



Bannissement

5

ABJURATION

Composantes: V, G, F (voir texte)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Bannissement est une version plus puissante de renvoi qui permet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une créature, le lanceur de sorts doit lui montrer un objet ou une substance qu'elle



Blessure légère de groupe

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure légère de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts



Colonne de feu

5

ÉVOCACTION

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 et donc ne peut être réduit par une résistance au feu. Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (15d8 maximum). La zone d'effet augmente pour devenir un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut. Le personnage peut faire en sorte que



Communion

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (eau bénite ou maudite et 500 po d'encens), FD
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Cette divination permet au prêtre de rentrer en contact avec son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu en particulier, il contacte une divinité qui suit la même philosophie que lui). Le personnage a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont correctes, dans les limites des connaissances du dieu. « Inconnu » est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas obligatoirement omniscientes.



Force du colosse

5

TRANSFORMATION

Composantes: V, G, FD
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

La taille du lanceur de sorts double et son poids est multiplié par huit. Cette transformation s'accompagne de plusieurs modifications : sa catégorie de taille augmente d'un cran il gagne un bonus de taille de +4 en Force et en Constitution il subit un malus de -2 à la Dextérité il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle et, enfin, il gagne une réduction des dégâts de 5/Mal (s'il canalise de l'énergie positive) ou de 5/Bien (s'il canalise de l'énergie négative). Au niveau 15, cette réduction des dégâts passe à 10/Mal ou 10/Bien (mais n'augmente plus par la suite). Comme le personnage a changé de catégorie de taille, son modificateur de taille (ap-



Injonction suprême

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre aux cibles et celles-ci y obéissent fidèlement et aussi tôt que possible. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde initial y obéissent dès que vient leur tour. Puis après, au début de chacun de leurs tours (à partir du second tour suivant l'incantation d'injonction suprême donc), les créatures affectées peuvent effectuer un nouveau jet de



Lien télépathique

5

DIVINATION

Composantes: V, G, M (deux coquilles d'œufs appartenant à des espèces différentes)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, 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 de divination génère un lien télépathique entre plusieurs créatures dont l'Intelligence doit au moins être égale ou supérieure à 3. Toutes les créatures sont liées les unes aux autres et peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Ce lien ne donne à aucune créature un



Marque de la justice

5

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le sort fait apparaître une trace indélébile sur la cible. Le lanceur de sorts décide au moment de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela consiste à choisir le crime que l'on souhaite que la cible cesse de perpétrer). Dès qu'elle a le comportement en question, elle subit une malédiction, comme le sort du même nom. Ce sort nécessitant un temps d'incantation de dix minutes et le tracé d'une marque sur la cible, il peut uniquement être lancé sur un individu consentant ou immobilisé. Tout comme



Quête

5

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort oblige la cible à accomplir une quête, ou au contraire à la refuser (s'il dispose d'une résistance à la magie), au choix du personnage. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. Les seules restrictions de Quête sont qu'il ne peut pas inciter au suicide ou à l'accomplissement d'actes conduisant inmanquablement la cible à la mort. Cette dernière ne peut que suivre les instructions reçues tant que la quête n'est pas accomplie, sans considération de temps.



Rejet de la Loi

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire loyale, ou le jeteur et le sort du Loi ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura jaune et vacillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Loyal. La possibilité de chasser une créature d'alignement Loyal originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.



Rejet du Bien

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire bonne, ou le jeteur et le sort du Bien ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura noire et maléfique entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Bon. La possibilité de chasser une créature d'alignement Bon originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si celle-ci



Rejet du Chaos

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire chaotique, ou le jeteur et le sort du Chaos ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura bleue d'énergie loyale entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Chaotique. La possibilité de chasser une créature d'alignement Chaotique originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps



Rejet du Mal

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Mauvais. La possibilité de chasser une créature d'alignement Mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.



Résistance à la magie

5

ABJURATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.



Sanctification

5

EVOCATION

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
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



Sanctification maléfique

5

EVOCATION

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
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



Soins légers de groupe

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 réussit



Vision lucide

5

DIVINATION

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 essence des créatures.



Annihilation de mort-vivant

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M/FD (poudre de diamant (500 po))
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Cercle de mort éteint l'étincelle de vie des morts-vivants présents dans la zone d'effet, qui meurent instantanément. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (allant jusqu'à un maximum de 20d4). Les plus faibles créatures sont les premières à être affectées. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont touchées en priorité. Toute créature disposant d'un minimum de 9 DV est immunisée contre ce sort. Si les DV restants sont insuffisants pour toucher la cible suivante, ils sont perdus. Ce



Barrière de lames

6

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: mur de lames tourbillonnantes de 6 m (4 c) de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m (1 c) de rayon/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Cette évocation fait apparaître un mur de lames effilées comme des rasoirs tourbillonnant autour d'un point central, créant une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes



Blasphème

6

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m (8 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Toute créature non-Mauvaise située dans la zone d'effet d'un blasphème est victime des effets suivants : Nombre de DVEffetsÉgaux au niveau du lanceur de sortsHébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -1Affaiblissement, hébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -5Paralyse, affaiblissement, hébètementJusqu'au niveau du lanceur de sorts -10Mort, paralyse, affaiblissement, hébètement Tous ces effets sont cumulatifs. Un jet de Volonté réussit permet de réduire ou d'annuler ces effets. Les créatures affectées par plusieurs effets font un unique



Blessure modérée de groupe

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/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
Résistance à la magie: oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30), à toutes les créatures vivantes situées alentour. De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure modérée de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les



Cercle de mort

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une perle noire réduite en poudre (500 po))
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Cercle de mort éteint l'étincelle de vie des créatures présentes dans la zone d'effet, qui meurent instantanément. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (allant jusqu'à un maximum de 20d4). Les plus faibles créatures sont les premières à être affectées. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont touchées en priorité. Toute créature disposant d'un minimum de 9 DV est immunisée contre ce sort. Si



Champ de force

6

ABJURATION

Composantes: V, G, F/FD (une paire de statuette canines (50 po))
Portée: jusqu'à 3 m (2 c)/niveau
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible faisant obstacle à toutes autres créatures qui voudraient approcher. Il choisit la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se situant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. Si elles échouent, elles se retrouvent dans l'incapacité d'avancer en direction du personnage pendant toute la durée du sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles



Décret

6

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 12 m (8 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Les créatures d'alignement autre que Loyal entendant le décret sont affectées par les effets néfastes suivants : Dés de vie Effet Égaux au niveau de lanceur de sorts Assourdissement jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1 Assourdissement, ralentissement jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 Assourdissement, paralysie, ralentissement jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10 Assourdissement, mort, paralysie, ralentissement Tous ces effets sont cumulatifs et simultanés. Si la victime réussit son jet de sauvegarde, elle réduit ou annule ces effets. Les créatures touchées par plusieurs effets ne font qu'un



Dissipation suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Festin des héros

6

CONJURATION

Composantes: V, G, FD
Effet: festin nourrissant 1 créature/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure + 12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le lanceur de sorts crée un grand festin comportant entre autres une table magnifique, des chaises, de la vaisselle, de la nourriture et des boissons. Il faut une heure entière pour consommer ce festin, et ses effets bénéfiques n'apparaissent qu'à la fin du repas. Après avoir bu le nectar qui accompagne le repas, chacun des convives prenant part au festin reçoit les avantages suivants : s'ils ne se sentaient pas bien ou étaient pris ..



Glyphe de garde suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (Le prêtre trace le glyphe à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 400 po minimum))
Portée: contact
Cible: ou zone d'effet objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau
Durée: permanente jusqu'à déclenchement (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non (objet) et oui (voir description)

La puissante inscription magique créée par ce sort affecte toute personne qui pénètre dans la zone ou tente d'ouvrir l'objet qu'elle protège. Le glyphe de garde suprême peut être utilisé pour défendre un pont,



Guérison suprême

6

CONJURATION

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 débilite, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétement, les maladies, la nausée et la surdité. Il guérit également de 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maxi-



Interdiction

6

ABJURATION

Composantes: V, G, M (eau bénite et encens (1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 m/12 c d'arête), FD)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: oui

Ce sort rend impossible tout voyage planaire vers ou à partir de la zone d'effet. Ceci inclut les sorts de téléportation (comme porte dimensionnelle et téléportation), les changements de plan, le voyage astral et tous les sorts de convocation. Ces effets échouent automatiquement. En outre, lorsqu'une créature dont l'alignement est différent de celui du lanceur de sorts pénètre dans la zone protégée, le sort la



Mise à mal

6

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort projette une grande quantité d'énergie négative vers la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, mise à mal lui inflige des dégâts diminués de moitié. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou pas, ce sort ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1. Sur un mort-vivant, mise à mal a l'effet de guérison suprême. c:sort c:sort prêtre 6Mythique f Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de



Mythes et légendes

6

DIVINATION

Composantes: V, G, M (encens (250 po)), F (quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune))
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Ce sort permet de prendre connaissance des légendes liées à une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation est de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet se trouve à proximité. Si le personnage dispose uniquement d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat final sera moins complet (il permet cependant de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, ce qui permet ensuite de lancer un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement eu vent de quelques rumeurs à propos



Orientation

6

DIVINATION

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



Parole du Chaos

6

EVOCATION

Composantes: V

Portée: 12 m

Durée: instantanée

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

Résistance à la magie: oui

Toutes les créatures non-Chaotiques situées dans la zone de la parole du Chaos et qui l'entendent sont victimes des effets suivants. DVEffetÉgax au niveau de lanceur de sortsAssourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -1Assourdissement, étourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 Assourdissement, confusion, étourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -10Assourdissement, confusion, étourdissement, mort Les effets sont cumulatifs et simultanés. Un jet de Volonté permet de réduire ou d'annuler les effets



Parole sacrée

6

EVOCATION

Composantes: V

Portée: 12 m

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, partiel

Résistance à la magie: oui

Les créatures d'alignement autre que Bon entendant la parole sacrée sont affectées en fonction du nombre de leurs DV : DVEffetÉgax au niveau de lanceur de sortsAssourdissementJusqu'au niveau de lanceur de sorts -1Assourdissement, cécitéJusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 Assourdissement, cécité, paralysieJusqu'au niveau de lanceur de sorts -10Assourdissement, cécité, mort, paralysie Ces effets sont cumulatifs et simultanés. Un jet de Volonté réussit permet de réduire ou d'annuler les effets néfastes. Les créatures affectées par plusieurs effets ne font qu'un



Soins modérés de groupe

6

CONJURATION

Composantes: V, G

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



Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) 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 2d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30) 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 réussit

 **Aspersion acide**  0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: un projectile constitué d'acide
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non



Le jeteur de sort lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher cette dernière. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide. Cet acide disparaît au bout d'un round.

 **Destruction de mort-vivant**  0

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui



Ce sort crée un rayon d'énergie positive. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre le mort-vivant. Si l'attaque touche, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

 **Détection de la magie**  0

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non



Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone. Premier round : présence ou absence d'auras magiques. Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante. Troisième round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests de connaissances (mystères) pour déterminer l'école de magie associée.

 **Hébètement**  0

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui



Ce sort embue l'esprit d'un humanoïde possédant 4 DV ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés aux effets d'hébètement. La victime est hébétée mais pas étourdie, de sorte que ses adversaires ne bénéficient d'aucun avantage lorsqu'ils s'en prennent à elle.

 **Illumination**  0

EVOCATION

Composantes: V
Effet: rayonnement de lumière
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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**  0

DIVINATION

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

 **Lumière**  0

EVOCATION

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

 **Lumières dansantes**  0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de sa concentration.



Manipulation à distance

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet non-magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. Par une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 m (3 c) au maximum dans n'importe quelle direction. Le sort expire instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée du sort.



Ouverture/fermeture

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une clef en laiton)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si l'objet dispose d'un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.). De plus, il ouvre et ferme seulement les objets qui pèsent 15



Prestidigitation

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: 1 heure
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie mineurs que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois l'incantation achevée, ces sorts permettent de générer des effets magiques très simples et très limités pendant une heure. Par exemple, le personnage peut, une fois par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de cinq cents grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de trente centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à cinq cents grammes



Rayon de givre

0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Son imaginaire

0

ILLUSION

Composantes: V, G, M (un brin de laine ou un morceau de cire)
Effet: sons illusoire
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (qui monte, qui descend, qui se rapproche, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation et ne peut plus le modifier par la suite. Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut faire autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de quarante



Agrandissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir la créature humanoïde affectée instantanément, doublant sa taille et multipliant son poids par huit. Sa catégorie de taille augmente alors d'un cran. La cible reçoit un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa nouvelle taille. Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et



Arme magique

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

ABJURATION

Bouclier 1

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Bouclier produit un disque de force mobile flottant devant son créateur, qui absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il fournit également un bonus de bouclier de +4 à la CA. S'agissant d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes.

CONJURATION

Brume de dissimulation 1

Composantes: V, G
Effet: brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Portée: 6 m (4 c)
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 (nhls de 15 km/h) comme celui

NÉCROMANCIE

Contact glacial 1

Composantes: V, G
Portée: contact
Cibles: créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Au terme de l'incantation, la main du mage s'aurole d'une lueur bleutée qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles échouent à un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Le personnage peut utiliser cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau. Ce sort agit étrangement sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de

ILLUSION

Couleurs dansantes 1

Composantes: V, G, M (poudre ou sable coloré rouge, jaune et bleu)
Portée: 4,50 m (3 c)
Durée: instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV : Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement durant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement durant 1d4 rounds et étourdissement durant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent tenter une sauvegarde) 2 ou 1 DV

DIVINATION

Coup au but 1

Composantes: V, F (petite réplique en bois d'une cible d'archerie)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: voir description

Le personnage jetant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) gagne un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de manquer une cible camouflée. Mythique ¶
 L'attaque affectée ignore toutes les réductions des dégâts. Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il gagne un bonus d'intuition de +10 à sa deuxième attaque et un bonus d'intuition de +5 à sa troisième attaque effectuées

EVOCATION

Décharge électrique 1

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts effectue une attaque de contact au corps à corps qui, en cas de réussite, inflige à la cible 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6). Si celle-ci porte une armure métallique (ou porte une arme faite principalement de métal), le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque. Mythique ¶
 Les dégâts infligés par le sort s'élèvent à 1d8 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (5d8 maximum). Si la cible porte une armure métallique ou principalement faite de métal,

EVOCATION

Disque flottant 1

Composantes: V, G, M (une goutte de mercure)
Effet: disque de force de 90 cm de diamètre
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort crée un plan de force légèrement concave qui suit le personnage et peut porter des charges pour lui. Le disque a un diamètre de 90 cm et s'enfonce de 2,5 cm en son centre. Il peut accepter jusqu'à 50 kg par niveau de lanceur de sorts. S'il est utilisé pour transporter un liquide, sa contenance est de 8 litres. Il flotte à un mètre du sol et reste toujours horizontal. Il se meut en flottant lorsqu'il est dans la

TRANSMUTATION

Feuille morte 1

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, distantes de 6 m (4 c) ou moins les uns des autres, et en état de chute libre.
Durée: jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort ralentit la chute des créatures ou des objets affectés, celle-ci passant instantanément à 18 m (12 c) par round (ce qui correspond à la vitesse à l'impact



Graisse

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une noix de beurre)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 objet ou 1 carré de 3 m (2 c) de côté
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Ce sort recouvre une surface solide d'une couche de graisse glissante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber. Une créature peut se déplacer dans la zone graisseuse ou la traverser à la moitié de sa vitesse de déplacement normal si elle réussit un test d'Acrobaties de DD 10. En



Image silencieuse

1

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Mythique ¶
 La durée devient <= concentration



Mains brûlantes

1

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: 4,50 m (3 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans ce cône subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables prennent feu si elles sont exposées aux flammes. N'importe qui peut les éteindre par une action complexe. Mythique ¶
 La portée du sort s'élève à 6 mètres et il inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (5d6 maximum).



Monture

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (quelques crins)
Effet: 1 monture
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est équipé d'un mors et d'une selle. c:sort c:sort magicien 1 c:manuel des joueurs c:Règles officielles



Projectile magique

1

EVOCATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, ce qui lui inflige 1d4+1 points de dégâts. Le projectile touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri autre que total. En revanche, le personnage ne peut pas viser un point précis de sa cible. Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets. Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du



Rapetissement

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible : il réduit sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et divise son poids par 8, cela fait passer à la catégorie de taille inférieure. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus +1 aux jets d'attaque et à la CA. En revanche, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1). Un humanoïde de taille P dont la



Rayon affaiblissant

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de 1d6 en Force, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 1d6+5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1. Un jet de Vigueur permet de réduire ce malus de moitié. Ce malus ne se cumule pas avec lui-même, on applique le plus élevé. Mythique ¶



Repli expéditif

1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort confère un bonus d'altération qui augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 m. Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, nage ou vol), en revanche, il affecte la distance maximale que le personnage peut parcourir en sautant avec la compétence Acrobaties. Mythique ¶
 Le bonus de vitesse conféré par ce sort s'élève à 12 mètres. Ajoutez le grade du personnage aux tests d'Acrobaties effectués pour éviter les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement. Lorsque le déplacement du personnage provoque une attaque d'opportunité, ajoutez son grade à sa CA contre



Saut

1

TRANSMUTATION

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.



Serviteur invisible

1

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Effet: 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur lui confie. Il peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement jusqu'à ce



Bourrasque

2

EVOCAION

Composantes: V, G
Effet: violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée
Portée: 18 m (12 c)
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



Endurance de l'ours

2

TRANSMUTATION

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



Flèche acide

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (feuille de rhubarbe et estomac de vipère), F (un dard)
Effet: 1 flèche d'acide
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 round + 1 round/3 niveaux
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Une flèche constituée d'acide jaillit de la main du lanceur de sorts et file vers la cible. Si le personnage réussit une attaque de contact à distance, la flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide à la cible la flèche acide ne provoque pas d'éclaboussures mettant en danger les créatures proches de la cible. Si l'acide n'est pas neutralisé, il continue de faire effet pendant 1 round supplémentaire par tranche



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Fracassement

2

EVOCAION

Composantes: V, G, M/FD (une paillette de mica)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Fracassement crée une puissante vibration sonore qui peut être utilisée pour briser les objets fragiles et non magiques, détruire un unique objet solide et non magique ou encore pour endommager une créature cristalline. Lorsqu'il est utilisé en tant qu'attaque de zone, ce sort détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine. Tous ceux qui ne sont pas en possession d'une créature et qui



Grâce féline

2

TRANSMUTATION

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.



Image imparfaite

2

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également quelques sons élémentaires (mais aucune parole intelligible). Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées. Ce sort fonctionne comme image si-



Image miroir

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau

Ce sort fait apparaître plusieurs copies illusoires du personnage dans l'espace qu'il occupe. À cause de la présence de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément. Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères restent toujours dans la case du lanceur de sorts et se déplacent en même temps que lui. Elles reproduisent ses mouvements, ses bruits et ses actes à la perfection. Quand le personnage est attaqué ou victime d'un sort qui nécessite un jet d'attaque, il y a des chances qu'une image soit touchée au lieu du personnage. Si l'attaque touche, il faut lancer un dé pour déterminer si l'attaque



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Lévitacion

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une boucle de cuir ou un fil d'or tordu en forme de bol)
Portée: personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet de se déplacer du bas vers le haut ou de déplacer du bas vers le haut une créature consentante ou un objet (il ne doit pas être entre les mains de quelqu'un ni appartenir à un individu consentant). Par une action de mouvement, le mage dirige mentalement les déplacements de la cible, dans une limite de 6 m (c'est-à-dire 4 cases)



Modification d'apparence

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (Un morceau de la créature dont le mage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde de taille P ou M. Si cette créature possède l'une des aptitudes suivantes : vision dans le noir à 18 m (12 c), vision nocturne, odorat et nage 9 m (6 c), le personnage en dispose aussi. Créature P : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité. Créature M : Sous cette forme, le personnage gagne un bonus de taille de +2 à la Force.



Nappe de brouillard

2

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Pattes d'araignée

2

TRANSMUTATION

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



Poussière scintillante

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (mica réduit en poudre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (uniquement la cécité)
Résistance à la magie: non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Toutes les créatures présentes dans la zone sont recouvertes de paillettes qu'elles ne peuvent enlever et qui scintillent jusqu'à expiration du sort. À chaque round, les créatures aveuglées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour recouvrer la vue. Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.



Pyrotechnie

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une source de feu)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)
Durée: 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante. Le sort utilise une seule source de feu qui s'éteint alors immédiatement. Un feu de



Rayon ardent

2

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: un ou plusieurs rayons
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 m ou moins les uns des autres. Mythique ¶ Les dégâts infligés par chaque rayon s'élèvent à 6d6 points de dégâts de feu. Le premier rayon ignore les



Sphère de feu

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (suif, soufre et poudre de fer)
Effet: sphère de 1,50 m (1 c) de diamètre
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (20



Toile d'araignée

2

CONJURATION

Composantes: V, G, M (toile d'araignée)
Effet: toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées mais ils sont bien plus résistants. Le sort doit, au minimum, s'ancrer sur deux points solides diamétralement opposés sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile sont



Affûtage

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme, donc les chances qu'elle a de porter des coups plus importants. La zone de critique possible de l'arme affectée est alors doublée. Une zone de critique possible normale devient 19-20. Une zone de 19-20 passe à 17-20. Une zone de 18-20 devient 15-20. Il ne fonctionne que sur les



Arme magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la résistance aux dégâts. homie pour



Baiser du vampire

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/1 heure (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour que le sort prenne effet. Il inflige alors 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires qu'il inflige de dégâts. Ces points de vie ne peuvent toutefois dépasser le nombre actuel de points de vie de la cible + sa valeur de Constitution (ce qui peut suffire à la tuer). Les points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure. Mythique ¶ Les dégâts infligés par le sort



Boule de feu

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (de la fiente de chauve-souris et du soufre)

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie: oui

Ce sort revêt la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration n'engendre aucune pression. Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). Une bille



Clignotement

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G

Effet: le jeteur de sorts

Portée: personnelle

Durée: 1 round/niveau (T)

Le personnage glisse rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, donnant une impression de clignotement (d'où le nom du sort). Clignotement possède les effets suivants : Les attaques physiques ciblant le personnage ont 50 % de chances de le manquer et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se situant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire a la capacité de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 80 % de chances



Coursier fantôme

3

CONJURATION

Composantes: V, G

Effet: 1 équidé quasi réel

Portée: 0 m

Durée: 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître une créature quasi-réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la chevaucher. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, des crins gris, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui s'apparente à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui se retrouvent dans l'incapacité de l'attaquer. Le destrier a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie +1 par niveau de



Déplacement

3

ILLUSION

Composantes: V, M (une petite boucle de cuir)

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître le sujet à une soixantaine de centimètres de l'endroit où il se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement le toucher ont donc 50 % de chance de le rater, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent le viser normalement). Vision lucide dévoile l'endroit où le lanceur de sorts se trouve réellement et annule les niveaux d'échec des attaques



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/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



Éclair

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M (fourrure et bâtonnet en verre)

Portée: 36 m (24 c)

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie: oui

Ce sort libère une violente décharge électrique qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 10d6) à toutes les créatures dans la zone d'effet. L'éclair prend naissance aux extrémités des doigts du lanceur de sorts. L'éclair met le feu aux combustibles et endommage les objets sur sa trajectoire. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas (l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze par exemple). Si l'éclair inflige suffisamment de dégâts à un obstacle pour le détruire ou le



État gazeux

3

TRANSMUTATION

Composantes: G, M/FD (un morceau de gaze et une volute de fumée)

Portée: contact

Cible: créature tangible et consentante touchée

Durée: 2 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

La cible et tout son équipement perdent toute substance et se transforment en brume translucide. Ses protections physiques (son armure et son armure naturelle par exemple) perdent leur efficacité mais ses bonus de taille, de Dextérité et de parade s'appliquent encore, tout comme les bonus d'armure que lui procurent des effets de force. Le sujet gagne une réduction des dégâts de 10/magie et acquiert une immunité contre le poison, les attaques corporelles et les autres attaques



Flèches enflammées

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte d'huile et un fragment de silex)

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

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

Durée: 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Grâce à ce sort, le personnage peut transformer des munitions (des flèches, des carreaux d'arbalète, des shurikens ou des billes de fronde par exemple) en projectiles enflammés. Chacun des projectiles inflige alors 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un projectile enflammé



Forme bestiale I

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 9 m, nage 9 m, vol 9 m (maniabilité moyenne), odorat, vision dans le noir 18 m, vision nocturne. Animal de taille P. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille P, il gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille M. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille M, il gagne un bonus de taille de



Image accomplie

3

ILLUSION

Composantes: V, G, F (toison de mouton)
Effet: chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m/2 c d'arête + 1 cube de 3 m/2 c d'arête par niveau (F)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: concentration + 3 rounds
Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une illusion visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut déplacer l'illusion dans les limites de portée indiquées. L'image



Lenteur

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de mélasse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m/6 c les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien plus lentement. Leur tour de jeu est limité à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles subissent un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis



Lumière du jour

3

EVOCATION

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 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) 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 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas



Mur de vent

3

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Effet: mur faisant jusqu'à 3 m (2 c) de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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



Nuage nauséabond

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M (un œuf pourri ou des feuilles de salade)
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie: non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à une nappe de brouillard mais il donne la nausée à toute personne qui respire ses émanations. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage et pendant 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (faire un jet de dés séparé pour chaque créature). Si un personnage réussit son jet de Vigueur mais reste dans la zone



Rapidité

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un copeau de racine de réglisse)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts. Quand il entame une attaque à outrance, il peut porter une attaque supplémentaire à l'aide d'une arme manufacturée ou naturelle. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modifi-



Rayon d'épuisement

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Effet: rayon
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage qui doit réussir une [attaque de contact à distance] pour toucher sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est seulement fatiguée. Un personnage déjà fatigué devient épuisé. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.



Respiration aquatique

3

TRANSMUTATION

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.



Tempête de neige

3

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (poussière et eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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



Vision magique

3

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage brillent d'une lumière bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de trente-six mètres. L'effet est identique à celui de détection de la magie, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement. Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées dans son champ de vision. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est indiqué dans la description du sort détection de la magie. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la zone de vision du



Vol

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, F (une plume)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la capacité de voler avec une vitesse de 18 m (12 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de sauter plus



Agrandissement de groupe

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de poudre de fer)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait grossir les créatures humanoïdes affectées instantanément, doublant leur taille et multipliant leur poids par huit. Leurs catégories de taille augmentent alors d'un cran. Les cibles reçoivent un bonus de taille de +2 en Force, un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et un malus de -1 aux jets



Bouclier de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un peu de phosphore pour le bouclier chaud)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau (T)

Ce sort cerne le personnage d'un rideau de flammes qui inflige des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Les flammes le protègent également des attaques à base de froid ou de feu, le choix devant être fait au moment de l'incantation. Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle perd 1d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Selon la version de bouclier choisie, ce sont des dégâts de feu ou de froid. La résistance à la magie de la créature



Brouillard dense

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (petits pois en poudre et sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 9 m (6 c) de rayon et 6 m (4 c) de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/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 c). En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m (1 c) 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



Corps élémentaire I

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille P (consultez le Bestiaire Pathfinder RPG). Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air. Si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille P, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +2 et un bonus d'armure naturelle de +2. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la



Cri

4

EVOCATION

Composantes: V
Portée: 9 m (6 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis



Forme bestiale II

4

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : escalade 18 m, nage 18 m, vol 18 m (bonne maniabilité), bond, croc-en-jambe, étreinte, odorat, vision dans le noir 18 mètres, vision nocturne. Animal de taille TP. Si le personnage prend la forme d'un animal de taille TP, il gagne un bonus de taille de +4 à la Dextérité, un malus de -2 à la Force et un bonus d'armure naturelle de +1. Animal de taille P. Si le personnage prend



Invisibilité suprême

4

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les ramasse.



Mur de feu

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de phosphore)
Effet: rideau de feu opaque long de 6 m (4 c)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 c)/2 niveaux
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 c) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 c) de distance. Le mur



Mur de glace

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un morceau de quartz ou de cristal de roche)
Effet: plan de glace constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, au choix du lanceur de sort. On ne peut pas le faire apparaître à un endroit occupé par des objets ou des créatures et sa surface doit être lisse et sans fissure. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de



Peau de pierre

4

ABJURATION

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



Porte dimensionnelle

4

CONJURATION

Composantes: V
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou les objets touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il peut emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas sa charge maximale. Il peut aussi



Tempête de grêle

4

EVOCATION

Composantes: V, G, M/FD (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
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). Muthime



Tentacules noirs

4

CONJURATION

Composantes: V, G, M (tentacule de pieuvre ou de calmar)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs et spongieux qui semblent surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone et les immobilisent afin de les écraser. À chaque round, au début du tour du personnage et lors du round d'incantation, toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont victimes d'une manœuvre de combat destinée à les agripper. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement attaquées. Les ten-



Brume mortelle

5

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de côté et de 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie: non

Ce sort génère une nappe de brouillard similaire à celle créée par brouillard dense, sauf que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins les respirant meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un



Cône de froid

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M (un petit cristal ou un cône de verre)
Portée: 18 m (12 c)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Cône de froid crée une vague de froid glacial naissant dans la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élèvent à 1d10 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d10 maximum). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont partiellement enchâssées dans la glace, ce



Corps élémentaire II

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille M. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. Élémentaire d'air. si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille M, il gagne un bonus de taille à la Dextérité de +4 et un bonus d'armure naturelle de +3. Il dispose d'une capacité de vol de 18 m (parfaite), de la vision dans le noir



Forme bestiale III

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : creusement 9 m, escalade 27 m, nage 27 m, vol 27 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étreinte, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 9 m, piétinement, poison, propulsion, toile, vision dans le noir 18 m, vision nocturne. Animal de taille Min. Si le personnage prend la forme



Forme de vase I

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend la forme de n'importe quelle créature de type vase de taille P ou de taille M. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage voit sa vitesse de base passer à 3 m (2 c) alors qu'il obtient une vitesse d'escalade de 3 m (2 c), une vitesse de nage de 6 m (4 c), la perception aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux et le poison. Une arme en bois ou en métal utilisée pour attaquer le personnage subit des dégâts comme s'il l'avait touchée



Main interposée

5

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 c de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, si l'adversaire



Métamorphose funeste

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Vigueur annule
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



Mur de force

5

EVOCATION

Composantes: V, G, M (poudre de quartz)
Effet: mur constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round /niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre la dissipation de la magie bien qu'une disjonction la détruit instantanément. Les sorts abiment normalement le mur de force mais désintégration le détruit automatiquement. Les armes et les pouvoirs surnaturels affectent le mur mais celui-ci possède une solidité de 30 et un nombre de points de vie



Mur de pierre

5

CONJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un morceau de granite)
Effet: mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m (1 case) de côté/niveau (F)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
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 im-



Télékinésie

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: ou cibles : voir description
Durée: concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui (objet) (voir description)

Cette incantation permet de déplacer des objets ou des créatures à distance, juste en se concentrant. Selon la version choisie, le sort génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat. Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer un objet pesant jusqu'à 12,5 kg par niveau de



Téléportation

5

CONJURATION

Composantes: V
Portée: personnelle et contact
Cible: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage sur les lieux de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 km par niveau de lanceur de sorts mais le personnage ne peut pas se rendre dans un autre plan d'existence. Il peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale et peut aussi emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (qui transporte un poids inférieur



Vol supérieur

5

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 heure/niveau

La cible du sort acquiert la capacité de voler à la vitesse de 12 m par round (9 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Il bénéficie d'un bonus à sa compétence de Vol égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus



Brume acide

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal)
Effet: brouillard s'étendant sur 6 m (4 c) de rayon et 6 m de haut
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

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



Corps élémentaire III

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (l'élément dont le personnage veut prendre la forme)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 min/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend l'apparence d'un élémentaire d'air, d'eau, de feu ou de terre de taille G. Les aptitudes du personnage dépendent alors du type d'élémentaire choisi. Les effets de celles qui dépendent de la taille, comme combustion, Vortex ou tourbillon, se basent sur celle de l'élémentaire. De plus, le personnage est immunisé contre les dégâts de saignement, les coups critiques et les attaques sournoises tant qu'il est sous forme élémentaire. Élémentaire d'air. si le personnage se transforme en élémentaire d'air de taille G, il gagne un bonus de taille de +2 à



Désintégration

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (un peu de magnétite et une pincée de poussière)
Effet: rayon
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel (objet)
Résistance à la magie: oui

Un mince rayon vert jaillit du doigt que le lanceur de sorts tend vers sa cible (celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible). Une créature frappée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 40d6). Si le rayon réduit une créature à 0 point de vie ou moins, celle-ci est entièrement désintégrée et il ne reste plus d'elle qu'une fine couche de poussière.



Dissipation suprême

6

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Dissipation suprême 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 suprême (lorsque c'est le cas, c'est précisé dans leur



Double illusoire

6

ILLUSION

Composantes: G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: et zone d'effet : le jeteur de sorts et 1 double illusoire
Durée: 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) voir description
Résistance à la magie: non

Double illusoire rend le lanceur de sort invisible (comme par le sort d'invisibilité suprême, une hallucination) au moment même où un double illusoire de sa personne apparaît (comme par le sort d'image accomplie, une chimère). Une fois le sort lancé, le personnage et son sosie peuvent se décaler librement.



Éclair multiple

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un morceau de fourrure)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cibles: 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m (6 cases) autour de la principale)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

Ce sort crée une violente décharge d'électricité qui part du bout des doigts du personnage. Contrairement à un éclair normal, l'éclair multiple se divise dès qu'il frappe sa première cible. La cible principale subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 20d6). L'éclair se divise ensuite de manière



Endurance de l'ours de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils ou une pincée de crotte d'ours)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures touchées bénéficient d'une vigueur et d'une robustesse accrues. Ce sort confère aux sujets un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Constitution, ce qui améliore leurs points de vie, leurs jets de Vigueur, leurs tests de Constitution, etc. Les points de vie gagnés grâce à un accroissement temporaire



Force de taureau de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (quelques poils de taureau ou une pincée de bouse séchée)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Les sujets deviennent plus forts. Ce sort leur confère un bonus d'altération de +4 points en Force, ce qui induit un effet positif sur leurs jets d'attaque, leurs jets de dégâts au corps à corps et sur tous les autres éléments dépendant du modificateur de Force. Ce sort est



Forme bestiale IV

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le lanceur de sorts veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Quand le mage lance ce sort, il adopte l'apparence de n'importe quel animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille TP, P, M ou G. Si cette créature dispose des aptitudes suivantes, le personnage en bénéficie aussi : creusement 18 m, escalade 27 m, nage 36 m, vol 36 m (bonne maniabilité), bond, constriction, croc-en-jambe, étreinte, éventration, férocité, pattes arrière, odorat, perception aveugle à 18 m, perception des vibrations à 18 m, piétinement, poison, propulsion, souffle, toile, vision dans le noir 27 m.



Forme de vase II

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (un morceau de la créature dont le personnage veut prendre l'apparence)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)

Ce sort fonctionne comme forme de vase I, si ce n'est que le lanceur de sorts peut aussi se transformer en vase de taille G. Quelque soit la vase dont il prend la forme, le personnage obtient, en plus des avantages de forme de vase I, la vision aveugle à 9 m (6 c), ainsi qu'une immunité aux dégâts de précision (coups critiques compris). Vase de taille G : En prenant cette forme, le personnage obtient un bonus de taille de +2 à sa valeur de Force et de +8 à sa valeur de Constitution, une attaque de coup (2d4 plus 1d6 acide) et la capacité de constriction (2d4), mais



Forme draconique I

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une écaille de dragon du type choisi)
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le personnage se transforme en dragon chromatique ou métallique de taille M (voir le Bestiaire Pathfinder RPG). Il gagne un bonus de taille de +4 à la Force, de +2 à la Constitution, un bonus d'armure naturelle de +4, une vitesse de vol de 18 m (médiocre), la vision dans le noir à 18 m, une attaque de souffle et une résistance à un élément. Il gagne aussi une attaque de morsure (1d8), deux griffes (1d6) et deux ailes (1d4). Le souffle et la résistance dépendent du type de dragon. Le personnage ne peut



Grâce féline de groupe

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (quelques poils de chat)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cibles: 1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

Les créatures transformées à l'aide de ce sort deviennent bien plus gracieuses et agiles, ce qui leur permet de mieux coordonner leurs 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



Main impérieuse

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (un gant souple)
Effet: main de 3 m/2 c de long
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, si l'adversaire



Mur de fer

6

CONJURATION

Composantes: V, G, M (une feuille de fer et 500 g de poudre d'or (valeur 50 po))
Effet: mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m (1 c) de côté/niveau (voir description)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: non

Le mage fait apparaître un mur de fer, plan et vertical. Il peut s'en servir pour bloquer un accès ou colmater une brèche. En effet, le mur s'intègre aux matières inertes avec lesquelles il est en contact (tant que cette surface le lui permet). Il ne peut pas le créer là où se trouve une créature ou un autre objet. Le personnage peut modifier sa forme



Pétrification

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (de la chaux, de l'eau et un peu de terre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

La cible et tout son équipement se transforment en statue de pierre. Si cette statue est endommagée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps) mais elle n'a rien de vivant (même si on la sonde à l'aide d'un sort tel que perception de la mort). Pétrification ne fonctionne que sur les êtres de chair. Mythique ¶



Sphère glaciale

6

EVOCATION

Composantes: V, G, F (une petite sphère de cristal)
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Cible: , effet ou zone d'effet voir description
Durée: instantanée ou 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde: Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie: oui

Sphère glaciale crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains du personnage et explose dans un rayonnement de 12 m (8 c) de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent 1d8 points de dégâts par



Transformation martiale

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une potion de force de taureau que le personnage doit boire et dont les effets sont inclus dans le sort)
Portée: personnelle
Cible: le jeteur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer : grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change et il apprécie tant le maniement des armes qu'il devient incapable de faire appel à sa magie, que ce soit à l'aide d'un sort ou d'un objet. Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement



Transmutation de la pierre en chair

6

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une goutte de sang mêlée à un peu de terre)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie: oui

Ce sort redonne son apparence normale à une créature pétrifiée, ce qui la ramène aussitôt à la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 15 pour survivre au choc de cette transformation. Toute créature pétrifiée ne peut être affectée par cette incan-



Traverser l'espace

6

CONJURATION

Temps d'incantation: 1 action simple
Composantes: V, G, F (un oeuf de troglodyte)
Portée: personnelle
Cible: lanceur de sorts
Durée: 1 round/niveau

Quand le personnage se trouve sous l'effet de ce sort, il peut se téléporter sur 9 m (6 c) par une action de mouvement. Il doit terminer ce déplacement dans une case inoccupée située dans sa ligne de mire. Sinon, il peut dépenser une action de mouvement pour passer d'une position allongée à debout sans provoquer d'attaque d'opportunité. Mythique ¶ Le personnage peut se téléporter soit par une action de mouvement soit par une action rapide, mais jamais plus d'une fois par round. S'il réalise une action de mouvement et une action



Vision lucide

6

DIVINATION

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 essence des créatures.

Anathème 1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, FD
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

La cible ressent une vive terreur lui faisant perdre toute confiance. Elle est secourée.

Arme magique 1

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: arme touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître. Ce sort ne peut pas être lancé sur une arme naturelle (poings, etc. voir morsure magique). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

Blessure légère 1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Mythique ¶
 Les dégâts infligés s'élevaient à 2d8 points de dégâts + 2 points par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum). Une cible vivante est fiévreuse pendant un round par niveau de lanceur de sorts (5 rounds

Convocation de monstres I 1

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature convoquée
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combat ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit choisi par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en usant de tous ses pouvoirs. Si le personnage est communiqué

Déguisement 1

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: personnelle
Cible: le lanceur de sorts
Durée: 10 minutes/niveau (T)

Le lanceur de sorts change son apparence (y compris ses vêtements, son armure, ses armes et son équipement). Il peut se grandir ou se rapetisser en modifiant sa taille de 30 centimètres ou encore avoir l'air plus gros ou plus mince. Il ne peut pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais peut changer de sous-type. Pour le reste, les changements dépendent des désirs du lanceur de sort. Il peut ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et auditives (voix) du personnage ou de

Détection du poison 1

DIVINATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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.

Frayeur 1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée: 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secourée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.

Imprécation 1

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, FD
Portée: 15 m (10 c)
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Imprécation instille le doute et la peur chez les adversaires du lanceur de sorts. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur. Imprécation contre et dissipe bénédiction. Mythique ¶
 Le malus de -1 s'applique aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde. Les créatures affectées doivent lancer deux fois leur prochain jet d'attaque ou de sauvegarde et conserver le pire résultat.



Injonction

1

ENCHANTEMENT

Composantes: V
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature vivante
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Le lanceur de sorts donne un ordre à la cible et celle-ci y obéit fidèlement et aussi tôt que possible. Il peut choisir l'une des options suivantes. Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des attaques d'opportunité. Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne du personnage pendant un round, aussi vite



Lecture de la magie

1

DIVINATION

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



Malédiction de l'eau

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po))
Portée: contact
Cible: flasque d'eau touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort permet d'infuser assez d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement Bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement Mauvais.



Mise à mort

1

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie vitale d'une créature. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous



Protection contre la Loi

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Loyal, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Protection contre le Bien

1

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement Bon, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à trente centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et possède trois effets principaux : Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures



Alignement indétectable

2

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 créature ou 1 objet
Durée: 24 heures
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Cécité/surdité

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 créature vivante
Durée: permanente (T)
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

La victime du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur de sorts faisant appel aux forces de la mort. Mythique ¶
 Le personnage peut provoquer la cécité et la surdité de la cible au même moment. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet séparément.



Convocation de monstres II

2

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit choisi par le personnage et agissent



Effroi

2

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un os d'un mort-vivant)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cibles: 1 créature vivante/3 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée: 1 round/niveau ou 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

Les cibles de ce sort sont effrayées. Si une cible réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Ce sort fonctionne comme frayeur, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de 6 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet.



Force de taureau

2

TRANSMUTATION

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.



Immobilisation de personne

2

ENCHANTEMENT

Composantes: V, G, F/FD (un petit bout de fer bien droit)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: 1 humanoïde
Durée: 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie: oui

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



Invisibilité

2

ILLUSION

Composantes: V, G, M/FD (un cil préservé dans de la gomme arabique)
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement



Profanation

2

EVOCATION

Composantes: V, G, M (fiolle d'eau maudite et 2,5 kg de poussière d'argent (25po), à saupoudrer dans la zone), FD
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Le DD de tout test destiné à résister à une canalisation d'énergie négative bénéficie d'un bonus de malfeasance de +3. Tous les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfeasance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV. Si le



Silence

2

ILLUSION

Composantes: V, G
Portée: longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)
Résistance à la magie: oui (voir description) ou non (objet)

À la fin de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'arrêtent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre ni ne sort de la zone. Un personnage peut lancer Silence n'importe où (pas besoin de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins d'être jeté sur une créature (auquel cas,



Splendeur de l'aigle

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (des plumes ou des fientes d'aigle)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui

La créature transformée affiche un maintien inhabituel, s'exprime avec plus d'aisance et projette une impression de plus grande puissance. Le sort offre un bonus d'altération de +4 au Charisme. La cible en bénéficie à chaque fois qu'elle doit se servir de son Charisme. Les ensorceleurs et les bardes (et autres lanceurs de sorts qui dépendent du Charisme) qui bénéficient de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires mais cela augmente le DD de leurs sorts.



Ténèbres

2

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de six mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors d'un niveau : de lumière vive à lumière normale, de lumière normale à lumière faible ou de lumière faible à obscurité. Ce sort n'a aucun effet dans une zone déjà obscure. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (90



Vision dans le noir

2

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert la faculté de voir jusqu'à dix-huit mètres (12 c) de distance dans le noir le plus complet. Il voit les formes normalement, mais en noir et blanc. Il est possible d'user de permanence sur un sort de vision dans le noir.



Animation des morts

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G, M (un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant)
Portée: contact
Cibles: le ou les cadavres touchés
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Animation des morts transforme les cadavres en zombies et les ossements en squelettes (voir le Bestiaire Pathfinder RPG) obéissant aux ordres du lanceur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou seulement certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi ils ne pourront plus être affectés de nouveau par ce sort. Le lanceur de sorts ne peut animier plus de 9



Antidétection

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M (poussière de diamant (50 po))
Portée: contact
Cible: créature ou objet touché
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11



Arme magique suprême

3

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, M/FD (poudre de chaux et de carbone)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: arme touchée ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée: 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie: oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la



Baiser du vampire

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée/1 heure (voir description)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui

Le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour que le sort prenne effet. Il inflige alors 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires qu'il inflige de dégâts. Ces points de vie ne peuvent toutefois dépasser le nombre actuel de points de vie de la cible + sa valeur de Constitution (ce qui peut suffire à la tuer). Les points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure. Mythique ¶ Les dégâts infligés par le sort



Blessure modérée

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 2d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Mythique ¶ Les dégâts infligés s'élevaient à 4d8 points de dégâts + 2 points par



Cercle magique contre la Loi

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre la Loi, et les créatures Loyales convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau ne sont pas affectées. Pour plus



Cercle magique contre le Bien

3

ABJURATION

Composantes: V, G, M/FD (un cercle de poudre d'argent de 90 centimètres de diamètre)
Portée: contact
Durée: 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: non (voir description)

Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone bénéficient d'une protection contre le Bien, et les créatures Bonnes convoquées ne sauraient y pénétrer. Les créatures qui se trouvent dans la zone ou qui y pénètrent par la suite ont droit à une chance de supprimer les effets qui les contrôlent. En cas de réussite, ces effets sont supprimés tant que les créatures restent dans le cercle. Les créatures qui quittent le cercle et y pénètrent à nouveau...



Contagion

3

NÉCROMANCIE

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 : bouillie-crâne, mal aveuglant (anciennement 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". Mythique ¶
 La cible affectée est hautement contagieuse. Les créatures qu'elle



Convocation de monstres III

3

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 3 ou 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit



Dissipation de la magie

3

ABJURATION

Composantes: V, G
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Cible: ou zone d'effet 1 joueur 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



Malédiction

3

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants : -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum). Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence. Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50% de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien. Il est possible d'ajouter d'autres types de malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci. La malédiction



Ténèbres profondes

3

EVOCATION

Composantes: V, M/FD (fourrure de chauve-souris et morceau de charbon)
Portée: contact
Cible: objet touché
Durée: 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres absolue de dix-huit mètres de rayon. La luminosité de la zone baisse alors de deux niveaux : de lumière vive à faible lumière, la lumière normale se mue en obscurité ou les zones de faible lumière ou d'obscurité sont envahies de ténèbres surnaturelles. Les créatures vulnérables ou sensibles à la lumière ne subissent pas de dégâts si elles sont exposées à une lumière normale. Toutes les créatures situées dans une zone de lumière faible bénéficient d'un



Blessure grave

4

NÉCROMANCIE

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie: oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 3d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué. Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Mythique ¶
 Les dégâts infligés s'élèvent à 6d8 points de dégâts + 2 points par



Convocation de monstres IV

4

CONJURATION

Composantes: V, G, F/FD (un petit sac et une bougie)
Effet: 1 créature de niveau 4 ou 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre convoquées
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation de monstres. Cette incantation invoque une ou plusieurs entités originaires d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique native d'un autre plan) qui combattent ensuite les ennemis de celui qui les a appelées. Elles se manifestent à l'endroit

Empoisonnement 4

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

NÉCROMANCIE

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 a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts et se débarrasser du poison.

Exécution 4

Composantes: V, G
Portée: contact
Cible: créature vivante touchée
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Vigueur, partiel
Résistance à la magie: oui

NÉCROMANCIE

Le personnage peut tenter de tuer la créature de son choix. Quand le personnage lance ce sort, d'inquiétantes flammes noires crépitent autour de sa main. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps. La cible subit 12d6 points de dégâts, +1 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 du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).

Invisibilité suprême 4

Composantes: V, G
Portée: personnelle ou contact
Cible: le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée: 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

ILLUSION

La créature touchée devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité). Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les com

Rejet de la Loi 4

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire loyale, ou le jeteur et le sort du Loi ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

ABJURATION

Une aura jaune et vacillante entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Loyal. La possibilité de chasser une créature d'alignement Loyal originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps.

Rejet du Bien 4

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cibles: le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire bonne, ou le jeteur et le sort du Bien ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde: voir description
Résistance à la magie: voir description

ABJURATION


Une aura noire et maléfique entoure le personnage et lui confère les avantages suivants : Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement Bon. La possibilité de chasser une créature d'alignement Bon originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si celle-ci

Terreur 4

Composantes: V, G, M (un cœur de poule ou une plume blanche)
Portée: 9 m (6 c)
Durée: 1 round/niveau ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde: Volonté, partiel
Résistance à la magie: oui

NÉCROMANCIE

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Volonté. Si elles sont acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. Si elles réussissent leur jet de Volonté, elles sont secouées pendant 1 round.

 Assistance divine 0


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 0


Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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 RÉCIPENT 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 RÉCIPENTS 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.

 Détection de la magie 0

Composantes: V, G
Durée: 18 m (12 c)
Durée: concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

GRÂCE À CE SORT, LE PERSONNAGE PEUT REPÉRER LES AURAS MAGIQUES. LES INFORMATIONS FOURNIES PAR DÉTECTION DE LA MAGIE DÉPENDENT DU TEMPS QUE LE PERSONNAGE PASSE À ÉTUDIER LE SUJET ET OU LA ZONE. PREMIER ROUND : PRÉSENCE OU ABSENCE D'AURAS MAGIQUES. DEUXIÈME ROUND : NOMBRE D'AURAS MAGIQUES ET INTENSITÉ DE LA PLUS PUISSANTE. TROISIÈME ROUND : INTENSITÉ ET EMPLACEMENT PRÉCIS DE CHAQUE AURA. DANS LE CAS D'OBJETS OU DE CRÉATURES SITUÉES DANS LE CHAMP DE VISION DU LANCEUR DE SORT, IL EST POSSIBLE DE TENTER DES TESTS DE CONNAISSANCES (MYSTÈRES) POUR DÉTERMINER L'ÉCOLE DE MAGIE ASSOCIÉE.

 Détection du poison 0


Composantes: V, G
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: ou zone d'effet 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m (1 c) 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 ÉCHOUÉ IL PEUT ÉGALEMENT CHOISIR DE RÉALISER CE TEST D'ARTISANAT (ALCHIMIE) AVANT LE TEST DE SAGESSE.

 Fatigue 0


Composantes: V, G, M (une goutte de sueur)
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 round/niveau
Jet de sauvegarde: Vigueur, annule
Résistance à la magie: oui

D'UN SIMPLE TOUCHER, LE LANCEUR DE SORTS PEUT FATIGUER LA CIBLE EN LUI INFLIGEANT UNE DÉCHARGE D'ÉNERGIE NÉGATIVE. IL DOIT EFFECTUER UNE ATTAQUE DE CONTACT POUR TOUCHER SA VICTIME. CELLE-CI EST ALORS FATIGUÉE PENDANT TOUTE LA DURÉE DU SORT. FATIGUE N'A AUCUN EFFET SI LA CIBLE EST DÉJÀ FATIGUÉE. CONTRAIREMENT À LA FATIGUE NORMALE, L'EFFET PREND FIN AU TERME DE LA DURÉE DU SORT.

 Hébétément 0


Composantes: V, G, M (un brin de laine ou une substance similaire)
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Cible: 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée: 1 round
Jet de sauvegarde: Volonté, annule
Résistance à la magie: oui

CE SORT EMBUE L'ESPRIT D'UN HUMANOÏDE POSSÉDANT 4 DV OU MOINS, CE QUI L'EMPÊCHE D'ENTREPRENDRE LA MOINDRE ACTION. LES HUMANOÏDES AYANT AU MOINS 5 DV SONT IMMUNISÉS AUX EFFETS D'HÉBÉTÉMENT. LA VICTIME EST HÉBÉTÉE MAIS PAS ÉTOURDIE, DE SORTE QUE SES ADVERSAIRES NE BÉNÉFICIENT D'AUCUN AVANTAGE LORSQU'ILS S'EN PRENNENT À ELLE.

 Lecture de la magie 0

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

 Lumière 0

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 c) À LA RONDE TOUT EN AUGMENTANT LA LUMINOSITÉ D'UN CRAN DANS UN RAYON DE SIX MÈTRES (4 c) DE PLUS (LES TÉNÉBRES 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



Lumières dansantes

0

EVOCATION

Composantes: V, G
Effet: jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m (2 c)
Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Durée: 1 minute (T)
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort fait apparaître, au choix, jusqu'à quatre lumières ressemblant à des torches ou des lanternes (dont l'éclairage est équivalent), jusqu'à quatre globes lumineux semblables à des feux follets, ou une silhouette lumineuse vaguement humanoïde. Quand ce sort est lancé plusieurs fois, les lumières dansantes doivent rester à trois mètres (2 c) ou moins les unes des autres. Mis à part cela, elles se déplacent en fonction des désirs du lanceur de sort, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer.



Purification de nourriture et d'eau

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation
Durée: instantanée
Jet de sauvegarde: Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie: oui (objet)

Ce sort 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 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.



Réparation

0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G
Portée: 3 m
Cible: 1 objet pesant jusqu'à 500 g/niveau
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



Repérage

0

DIVINATION

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

0

ABJURATION

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.



Signature magique

0

UNIVERSEL

Composantes: V, G
Effet: 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Portée: contact
Durée: permanente
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: non

Ce sort permet au personnage d'apposer sa signature ou sa marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Ce symbole peut être visible ou non. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans abîmer l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent



Stabilisation

0

CONJURATION

Composantes: V, G
Effet: une créature vivante
Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
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



0

TRANSMUTATION

Composantes: V, G, FD
Portée: contact
Cible: créature touchée
Durée: 1 minute
Jet de sauvegarde: aucun
Résistance à la magie: oui (inoffensif)

La cible gagne 1 point de vie temporaire.

15 Occultiste

 Assistance divine 

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.

OPEN GAME LICENCE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions :

- (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ;
 - (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ;
 - (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ;
 - (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity ;
 - (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ;
 - (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content ;
 - (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement ;
2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
 - Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 - System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 - Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009. Paizo Publishing; Authors Jason Bulmahn, Monte Cook, James Jacobs, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano, Hank Woon.