

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

La Sorcière

Table des matières

La sorcière	2
Descriptif de la classe	2
Le familier de la sorcière.....	3
Les maléfices de sorcières	4
Maléfices	4
Maléfices majeurs.....	6
Grands maléfices	7
Les familiers	9
Profil des familiers.....	9
Description des pouvoirs spéciaux des familiers	10
Les protecteurs de sorcières	17
<i>Agilité</i>	17
Liste des sorts de sorcières	19
Sorts de sorcières de niveau 0	19
Sorts de sorcières de 1er niveau	19
Sorts de sorcières de 2e niveau.....	20
Sorts de sorcières de 3e niveau.....	21
Sorts de sorcières de 4e niveau.....	21
Sorts de sorcières de 5e niveau.....	22
Sorts de sorcières de 6e niveau.....	23
Sorts de sorcières de 7e niveau.....	23
Sorts de sorcières de 8e niveau.....	24
Sorts de sorcières de 9e niveau.....	24
Les archétypes de sorcière	25
Amie des animaux	25
Marchetombe.....	25
Sorcière des mers	26
Sorcière de village.....	26



La sorcière

Certains atteignent la puissance grâce à leurs études, d'autres par leur dévotion et d'autres encore par le sang mais la sorcière tire ses pouvoirs de sa communion avec l'inconnu. Crainte et incomprise, elle puise sa magie dans un pacte passé avec une puissance d'un autre monde. En communiquant avec cette source à travers le conduit que représente son familier, elle a non seulement accès à de nombreux sorts mais également à d'étranges aptitudes appelées des maléfices. Quand la sorcière gagne en puissance, elle peut découvrir d'où lui vient sa magie mais certaines restent dans une ignorance bienheureuse, quelques-unes ont même peur de cette source, redoutant ce qu'elle pourrait être ou quels sont ses véritables objectifs.

Rôle. La plupart des sorcières vivent en recluses en bordure de la civilisation mais quelques-unes vivent dans la société, ouverte-

ment ou non. Leur vaste éventail de sorts leur permet de remplir divers rôles, de celui de devineresse à celui de guérisseuse, et leurs maléfices leur donnent des capacités utiles au combat. Quelques sorcières parcourent le monde, pour élargir leurs connaissances et en apprendre plus sur les mystérieux pouvoirs qui les guident.

Voir aussi les maléfices et les familiers

Voir aussi les protecteurs et la liste des sorts de protecteur

Voir aussi la liste des sorts de sorcière.

Voir les archétypes de sorcière. Amie des animaux (UM) / Marchetombe (UM) / Sorcière des mers (UM) / Sorcière de village (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour												
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e			
1	+0	+0	+0	+2	Maléfice, Familier de la sorcière, tours de magie	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	Maléfice	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4	Maléfice	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5	Maléfice	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6	Maléfice	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	Maléfice, Maléfice Majeur	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8	Maléfice	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9	Maléfice	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10	Maléfice	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
18	+9/+4	+6	+6	+11	Maléfice, Grand Maléfice	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	-	-	-
20	+10/+5	+6	+6	+12	Maléfice	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Descriptif de la classe

Alignement. Tous

Dés de vie. d6

Compétences de classe. Artisanat (Int), Art de la magie (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Intimidation (cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Utilisation des objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Points de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence

Armes et armures. La sorcière est formée au maniement de toutes les armes courantes. Elle n'est pas formée au port des armures ni au maniement des boucliers. Les armures gênent les gestes de la sorcière, ce qui risque de provoquer l'échec de ses sorts à composante gestuelle (voir Sorts profanes et armures).

Sorts. La sorcière lance des sorts profanes tirés de la liste de sorts de la sorcière. Elle doit choisir ses sorts et les préparer à l'avance. Pour apprendre ou lancer un sort, la sorcière doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD du jet de sauvegarde contre les sorts de sorcière est de 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence de la sorcière.

Une sorcière ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts par jour. Son nombre de sorts quotidien est donné dans la table ci dessus. De plus, elle reçoit des sorts supplémentaires quotidiens si elle a une grande valeur d'Intelligence (voir la table).

La sorcière peut apprendre autant de sorts qu'elle le désire. Elle doit les choisir et les préparer en avance en dormant pendant 8 heures et en passant 1 heure à communier avec son familier. C'est pendant cette communion qu'elle décide des sorts à préparer.

Tours de magie. La sorcière peut préparer un certain nombre de tours de magie, ou sorts de niveau 0, comme indiqué dans la table sous « sorts par jour ». Ils se lancent comme les autres, mais ne sont pas dépensés au lancer et sont donc réutilisables. Les tours de magie qui utilisent d'autres emplacements de sorts, à cause d'un don de métamagie par exemple, sont dépensés de façon normale.

Maléfices. Les sorcières apprennent un certain nombre de sortilèges, appelés des maléfices, qui améliorent leurs pouvoirs ou affaiblissent leurs ennemis. Au niveau 1, la sorcière gagne un maléfice de son choix, un autre au niveau 2 et ensuite un de plus tous les deux niveaux, comme indiqué dans la table. La sorcière ne peut pas choisir le même maléfice à plusieurs reprises. Sauf indication, pour lancer un maléfice, la sorcière doit utiliser une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le DD pour résister à ces

sorts est de 10 + 1/2 niveau de sorcière + modificateur d'Intelligence de la sorcière. Voir la liste des maléfices.

Maléfices Majeurs. À partir du niveau 10 et, par la suite, tous les niveaux pairs, la sorcière peut choisir un maléfice majeur à chaque fois qu'elle a l'occasion de choisir un nouveau maléfice. Voir la liste des maléfices majeurs

Grands Maléfices. À partir du niveau 18 et par la suite tous les deux niveaux, la sorcière peut choisir l'un des grands maléfices suivants à chaque fois qu'elle peut choisir un nouveau maléfice. Voir la liste des Grands Maléfices

Familier de la sorcière (Ext). Au niveau 1, la sorcière forge un lien étroit avec un familier, une créature qui lui enseigne la magie et la guide. Il l'aide également en lui accordant des bonus de compétence, des sorts supplémentaires et l'assiste pour certains types de magie. Ce pouvoir fonctionne comme le pacte magique du familier, à l'exception de ce qui est indiqué dans la section du familier.

Le familier de la sorcière.

En forgeant d'étranges liens avec des êtres innommables, les sorcières s'attachent les services d'un conseiller mystique, un familier qui les sert et leur révèle des secrets inconnus de la plupart des mortels. Un familier est un animal que la sorcière choisit pour l'aider dans ses incantations et pour obtenir des pouvoirs spéciaux. Ceci fonctionne comme le pacte magique du magicien, sauf en ce qui concerne les indications suivantes. La sorcière utilise son niveau de classe comme niveau de magicien effectif pour déterminer les pouvoirs de son familier. Elle peut choisir n'importe quel familier accessible aux magiciens en plus des nouveaux présentés ci-dessous.

La sorcière peut cumuler des niveaux issus de plusieurs classes pour déterminer les pouvoirs de familier qui dépendent de son niveau de classe tant que ces classes ont le droit de posséder un familier. Si la sorcière possède de tels niveaux de classe, son familier utilise toujours les règles associées à la classe de sorcière, jamais celles des autres classes comme magicien ou ensorceleur de lignage profane. Le familier ne stocke que les sorts de la liste de la sorcière, les autres se conservent normalement, comme indiqué dans les particularités de la classe concernée.

Si la sorcière perd son familier ou s'il meurt, elle peut le remplacer un jour plus tard grâce à un rituel spécial qui lui coûte 500 po par niveau de sorcière. Ce rituel demande 8 heures. À son arrivée, le nouveau familier connaît tous les sorts de niveau 0 et deux sorts de chaque niveau que la sorcière est capable de lancer. S'y ajoutent tous les sorts supplémentaires que le familier connaît grâce au niveau de la sorcière et à son protecteur.

Stocker des sorts. À partir du niveau 1, le familier de la sorcière conserve tous les sorts qu'elle connaît. Cela ne lui permet pas de les lancer ni d'utiliser des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. À partir du niveau 2 et, par la suite, tous les deux niveaux, le familier rajoute de nouveaux sorts supplémentaires à la liste de sorts de sa sorcière en fonction de son protecteur. Le familier les stocke immédiatement et, une fois qu'il les a obtenus, la sorcière les prépare normalement.

Livrer un sort de contact (Sur). Une sorcière de niveau 3 ou plus peut charger son familier de transmettre un sort ou un maléfice de contact à sa place. Si la sorcière et le familier sont en contact au moment de l'incantation d'un sort de contact, elle peut désigner son familier comme « la personne qui touche. » Il peut alors appliquer ce sort comme le ferait la sorcière. Comme d'habitude, si la sorcière lance un autre sort avant que le sort de contact ne soit

transmis, il se dissipe. Si elle active un maléfice, elle peut charger son familier de faire le contact. Pour cela, elle n'a pas besoin d'être en contact avec lui.

Ajouter des sorts au familier de la sorcière.

Pour préparer ses sorts, la sorcière doit communier chaque jour avec son familier. Ce dernier conserve tous les sorts qu'elle connaît et elle ne peut pas préparer un sort s'il ne le connaît pas. Le familier commence le jeu avec tous les sorts de sorcière de niveau 0 et trois sorts de niveau 1 choisis par la sorcière. Elle choisit également de lui faire stocker un nombre de sorts de niveau 1 supplémentaires égal à son modificateur d'Intelligence. À chaque niveau de classe (y compris de prestige avec un NLS), elle ajoute à son familier deux sorts de n'importe quel niveau qu'elle est capable de lancer (en se basant sur son nouveau niveau de sorcière). Elle peut également lui faire apprendre de nouveaux sorts grâce à un rituel spécial. La sorcière a plusieurs méthodes pour rajouter des sorts à son familier mais elle peut le faire uniquement si le sort figure sur la liste de sorts de sorcière.

Sorts gagnés à un nouveau niveau. Alors que la sorcière explore le monde, son familier développe son savoir et ses connaissances magiques. Quand elle gagne un niveau, elle ajoute deux sorts issus de la liste de sorts de la sorcière à son familier. Elle doit avoir le niveau requis pour lancer ces deux sorts gratuits.

Enseignement entre familiers. Le familier d'une sorcière peut apprendre des sorts auprès d'un autre familier. Pour ce faire, ils doivent passer une heure à communier ensemble par niveau du sort. Une fois cette durée écoulée, la sorcière dont le familier apprend le sort doit faire un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). Si elle réussit, son familier apprend le sort et elle pourra l'utiliser la prochaine fois qu'elle prépare ses sorts. Si elle rate son test, le familier n'arrive pas à apprendre le sort et il ne pourra pas réessayer tant que la sorcière n'aura pas gagné un rang de plus en Art de la magie. La plupart des sorcières exigent un sort d'un niveau égal ou supérieur en échange de ce service. Si le familier appartient à une sorcière morte, il ne conserve ses sorts en mémoire que 24 heures pendant lesquelles il peut les enseigner à un autre si on l'y oblige ou le corrompt, au choix du MJ.

Apprendre dans les parchemins. La sorcière peut utiliser un parchemin pour apprendre un nouveau sort à son familier. Ce processus prend une heure par niveau du sort appris. La sorcière brûle le parchemin et se sert de ses cendres pour créer une poudre ou un breuvage spécial qu'elle fait boire ou manger au familier. Ce processus détruit le parchemin et, une fois la durée écoulée, la sorcière doit faire un test d'Art de la magie DD 15 + niveau du sort. Si elle échoue, quelque chose se passe mal lors du processus et le familier n'apprend pas le sort, même si le parchemin est détruit.

Sorts de protecteur.

Au niveau 1, quand la sorcière obtient son familier, elle doit également se choisir un protecteur. C'est une force vague et mystérieuse qui lui donne des pouvoirs pour des raisons qu'elle ne comprend pas forcément entièrement. Cette force n'a pas besoin de recevoir un nom mais elle influe sur l'un des domaines suivants. Au niveau 2 et, par la suite, tous les deux niveaux, le protecteur de la sorcière ajoute de nouveaux sorts à sa liste de sorts connus. Ils s'ajoutent automatiquement à la liste de sorts stockés par le familier. Les sorts acquis dépendent du protecteur de la sorcière. Ils sont tous regroupés par thème, leur véritable nom dépendant du MJ et de la sorcière. Voir la liste des sorts de protecteur.

Les maléfices de sorcières

Les sorcières apprennent un certain nombre de sortilèges, appelés des maléfices, qui améliorent leurs pouvoirs ou affaiblissent leurs ennemis. Au niveau 1, la sorcière gagne un maléfice de son choix, un autre au niveau 2 et ensuite un de plus tous les deux niveaux. La sorcière ne peut pas choisir le même maléfice à plusieurs reprises. Sauf indication, pour lancer un maléfice, la sorcière doit utiliser une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le DD pour résister à ces sorts est de 10 + 1/2 niveau de sorcière + modificateur d'Intelligence de la sorcière.

Les sorcières sont des créatures de mystère et de pouvoir, aussi craintes que respectées pour leurs étranges capacités et leurs puissants maléfices. Alors que certains lanceurs de sorts se penchent sur des ouvrages poussiéreux tandis que d'autres utilisent les pouvoirs de leur héritage et que d'autres encore puisent leur force dans leur foi, les sorcières tirent leur puissance de leur communion avec l'inconnu. Leurs familiers leur servent de conduit à travers lequel elles reçoivent des pouvoirs accordés par des êtres issus d'autres mondes, êtres avec lesquels elles ont passé un pacte. Plus les sorcières développent leurs pouvoirs, plus certaines cherchent à comprendre l'origine précise de ceux-ci tandis que d'autres restent dans une bienheureuse ignorance et ne savent jamais quelles forces maléfiques guident leur main et leurs incantations. Il leur suffit d'accéder à la puissance et, s'il y a un prix à payer plus tard... qu'il en soit ainsi.

Maléfices

Agacer les bêtes (Sur). Les animaux deviennent irritables en présence de la cible (Volonté pour annuler). Les animaux sont inquiets et agressifs : les chevaux ruent, les chiens aboient et claquent des mâchoires, les taureaux chargent, etc. Le maléfice dure un nombre d'heures égal au modificateur d'Intelligence de la sorcière. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par ce maléfice pendant 1 jour. La réaction des animaux est un effet mental de charme mais ce n'est pas le cas du sort lancé sur la cible.

Cercle (Ext). La sorcière compte comme une guenaude quand il s'agit de rejoindre un cercle de ces créatures. Le cercle doit contenir au moins une véritable guenaude. Quand une sorcière qui dispose de ce maléfice se trouve à moins de 9 m d'une autre qui le possède aussi, elle peut utiliser l'action aider autrui pour donner à l'autre un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pendant 1 round. Ce bonus s'applique aux sorts et aux maléfices de la sorcière.

Chance (Sur). La sorcière peut donner un peu de chance à une créature qui se trouve dans les 9 m pendant 1 round. La cible peut faire appel à cette chance une fois par round, ce qui lui permet de refaire un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence et de choisir le meilleur résultat. La cible doit décider d'utiliser sa chance avant de faire son premier jet. La durée du sort s'allonge d'un round au niveau 8 puis au niveau 16. Une fois qu'une créature a profité de la chance, elle ne peut plus en bénéficier pendant 24 heures.

Maléfices	Maléfices majeurs	Grands maléfices
Cercle (Ext)	Agonie (Sur)	Désastre naturel (Sur)
Chance (Sur)	Cauchemars (Sur)	Donneuse de vie (Sur)
Charme (Sur)	Contrôle du climat (Sur)	Malédiction mortelle (Sur)
Déguisement (Sur)	Guérison majeure (Sur)	Réincarnation forcée (Sur)
Dépérissement (Sur)	Oeil de guenaude (Sur)	Sommeil éternel (Sur)
Don des langues (Sur)	Poupée de cire (Sur)	Convocation d'esprit* (Mag)
Guérison (Sur)	Représailles (Sur)	Hutte de la sorcière* (Sur)
Malchance (Sur)	Vision (Sur)	Sinistre prophétie* (Sur)
Mauvais œil (Sur)	Blessures infectées* (Sur)	
Ricanement (Sur)	Brouet de la sorcière* (Ext)	
Sceau (Sur)	Couvert de givre* (Sur)	
Sommeil (Sur)	Cuisiner les gens* (Sur)	
Vol (Sur)	Demeure cachée* (Mag)	
Agacer les bêtes* (Sur)	OEil de la bête* (Sur)	
Cheveux préhensiles* (Sur)	Parler en rêve* (Mag)	
Cicatrice* (Sur)	Tombe de glace* (Sur)	
Langage sauvage* (Sur)		
Odeur d'enfant* (Ext)		
Oiseau de mauvais augure* (Sur)		
Ongle* (Ext)		
Poumon aquatique* (Ext)		
Sorcière du marais* (Mag)		
Tremper dans le poison* (Mag)	*Maléfices issus de l'ultimate magic / l'art de la magie	

Charme (Sur). La sorcière charme une créature animale ou humanoïde située dans les 9 m en lui faisant signe et en lui murmurant des paroles apaisantes. Ceci améliore l'attitude de la créature d'une catégorie, comme si la sorcière avait réussi un test de Diplomatie. Cet effet dure un nombre de rounds égal à son modificateur d'Intelligence. Un jet de Volonté annule cet effet. Que la créature ait réussi son jet ou non, elle n'est plus affectée par ce maléfice pendant 1 jour. Au niveau 8, cet effet améliore l'attitude de la cible de 2 catégories. C'est un effet mental de charme.

Chaudron (Ext). La sorcière reçoit Préparation de potions comme don supplémentaire et un bonus d'intuition de +4 aux tests d'Artisanat (alchimie).

Cheveux préhensiles (Sur). La sorcière peut faire pousser ses cheveux (ou même ses sourcils) instantanément, jusqu'à une longueur de 3 mètres ou les réduire à leur taille naturelle. Elle peut les manipuler comme s'il s'agissait d'un membre avec une valeur de Force égale à son Intelligence. Ses cheveux ont une allonge de 3 mètres et elle peut les utiliser comme attaque naturelle secondaire qui inflige 1d3 points de dégâts (1d2 pour une sorcière P). Elle peut s'en servir pour manipuler des objets (mais pas des armes) aussi habilement qu'avec une main humaine. Il est impossible de casser les cheveux ou de les attaquer comme une créature indépendante. Les mèches de cheveux allongés coupés se réduisent à néant. Quand la sorcière se sert de ses cheveux, elle ne risque pas de se blesser le cou ou la tête, même si elle soulève quelque chose de lourd. Chaque jour, elle peut manipuler ses cheveux pendant un nombre de minutes égal à son niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Un sorcier qui connaît ce maléfice peut également manipuler sa barbe, ses moustaches ou ses sourcils.

Cicatrice (Sur). Ce maléfice maudit une unique cible touchée en lui infligeant d'horribles cicatrices, selon les désirs de la sorcière, qu'il s'agisse d'une simple lettre sur le front ou d'une grosse cicatrice aux allures de brûlure quelque part sur le corps. La cible doit faire un jet de Volonté pour résister à ce maléfice. Ces cica-

trices ne gênent en rien les mouvements ni les pouvoirs de la cible mais elles peuvent affecter ses interactions sociales. Elles persistent malgré les déguisements et les changements de formes. La sorcière peut utiliser ses maléfices sur la cible de la cicatrice dans un rayon de 1,5 km et la cicatrice est considérée comme faisant partie du corps de la cible pour les sorts de *scrutation* et tous les sorts de Divination du même type. La sorcière peut débarrasser une victime de ce maléfice par une action de mouvement, quelle que soit la distance qui les sépare. Le nombre de cicatrices surnaturelles que la sorcière peut maintenir à la fois est égal à son bonus d'Intelligence. Une fois qu'elle a atteint sa limite, elle doit retirer une cicatrice déjà en place avant d'en infliger une à une nouvelle victime. On peut enlever une cicatrice à l'aide de tout effet qui dissipe les malédictions.

Déguisement (Sur). La sorcière peut changer son apparence pendant un nombre d'heures égal à son niveau de classe, comme si elle utilisait le sort *déguisement*. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en heure complètes.

Dépérissement (Sur). La sorcière maudit un animal, une plante ou une parcelle de terre qui dépérit et meurt. Il faut 1 round pour maudire une portion de terrain avec laquelle la sorcière et son familier doivent être en contact. Dans ce cas, la terre commence à dépérir le lendemain et, en une semaine, toutes les plantes de la zone meurent. Rien ne repousse dans cette zone tant que la malédiction persiste. La sorcière peut affecter une parcelle d'un rayon égal à son niveau de classe \times 3 m. Pour faire dépérir une créature, elle doit faire une attaque de contact au corps à corps qui nécessite une action simple. Si la sorcière jette ce sort sur une créature de type animal ou végétal, la cible est victime de la malédiction suivante :

Maléfice de dépérissement

Type malédiction ; **JdS** Volonté, annule ; **Fréquence** 1/jour

Effet 1 point d'affaiblissement de Constitution.

On peut se débarrasser des deux types de malédiction à l'aide d'une *délivrance des malédictions* ou d'une magie similaire, en utilisant le DD du jet de sauvegarde comme DD pour lever la malédiction. Une sorcière ne peut maintenir qu'un dépérissement à la fois, si elle lance ce maléfice une deuxième fois, le premier se termine immédiatement.

Don des langues (Sur). Chaque jour, une sorcière qui dispose de ce maléfice comprend tous les langages parlés pendant un nombre de minutes égal à son niveau, comme avec un sort de *compréhension des langages*. Cette durée n'est pas forcément continue, mais elle doit se découper en heure complète. Au niveau 5, la sorcière peut utiliser ce pouvoir pour parler n'importe quelle langue, comme avec un *don des langues*.

Guérison (Sur). Une sorcière peut apaiser les blessures de ceux qu'elle touche, ce qui fonctionne comme un sort de *soins légers* avec le niveau de lanceur de sorts de la sorcière. Quand une créature a bénéficié de ce sort, elle ne peut plus en profiter pendant 24 heures. Au niveau 5, ce maléfice fonctionne comme *soins modérés*.

Langage sauvage (Sur). Ce maléfice permet à la sorcière de parler à n'importe quel animal et de comprendre sa réponse, comme avec communication avec les animaux, mais à chaque fois qu'elle utilise ce pouvoir, elle doit choisir si elle veut parler à des amphibiens, des oiseaux, des poissons, des mammifères ou des reptiles. Elle ne comprendra et ne sera comprise que de ces créatures. Elle peut se faire comprendre aussi loin que porte sa voix. Ce maléfice ne prédispose pas les animaux à réagir d'une manière ou d'une autre. Au niveau 12, la sorcière peut aussi utiliser ce pouvoir pour communiquer avec la vermine.

Malchance (Sur). La sorcière peut affliger une créature qui se trouve dans les 9 m d'une terrible malchance pendant 1 round. Quand la cible fait un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, elle doit lancer deux dés et choisir le pire. Un jet de Volonté permet d'annuler ce maléfice. La durée de ce maléfice s'allonge d'un round au niveau 8 puis au niveau 16. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Mauvais œil (Sur). La sorcière peut semer le doute dans l'esprit d'un ennemi visible situé à moins de 9 m d'elle. Il subit un malus de -2 sur l'un des éléments suivants : CA, test de caractéristique, jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. Ce maléfice dure un nombre de rounds égal à 3 + modificateur d'Intelligence de la sorcière. Un jet de Volonté permet de réduire cette durée à 1 round. C'est un effet mental. Au niveau 8, le malus passe à -4.

Odeur d'enfant (Ext). La sorcière gagne le pouvoir odorat mais il lui permet seulement de sentir les enfants humanoïdes et les animaux juvéniles. Elle sent donc des enfants cachés ou une tanière avec des louveteaux, mais ni les parents des enfants ni la louve.

Oiseau de mauvais augure (Sur). La sorcière imprègne son familier d'une étrange magie qui lui permet de lancer un maléfice mineur sur le premier ennemi qui le voit. L'ennemi a droit à un jet de Volonté, s'il le rate, il est affecté par un sort d'imprécation (niveau égal au niveau de lanceur de sorts de la sorcière). Elle peut lancer ce maléfice sur son familier à une distance de 18 mètres. Le familier affecté ne doit pas se trouver à plus de 18 mètres de la cible, si celle-ci se trouve plus loin, elle peut regarder le familier sans courir de risques (mais s'il se rapproche et arrive à portée, le maléfice prend effet). Le sort d'imprécation affecte la créature la plus proche du familier (en cas d'égalité, elle affecte celle qui possède la valeur d'initiative la plus élevée). Que la cible ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus être affectée par cet effet pendant 1 jour (les utilisations ultérieures ignorent la créature au moment de déterminer qui sera affecté).

Ongle (Ext). La sorcière a des ongles longs et acérés qui comptent comme des armes naturelles qui infligent 1d3 points de dégâts (1d2 pour une sorcière P). Ce sont des attaques secondaires. Si la sorcière se coupe les ongles, ils repoussent en 1d4 jours.

Poumon aquatique (Sur). Une cible terrestre peut respirer sous l'eau et une cible aquatique peut respirer sur terre. Ce pouvoir dure 1 minute. Si la sorcière utilise ce pouvoir sur elle-même, elle peut le maintenir tout en dormant, ce qui lui permet de sommeiller sous l'eau en toute sécurité.

Ricanement (Sur). Par une action de mouvement, la sorcière se met à ricaner follement. Toute créature située dans les 9 m et affectée par un maléfice d'agonie, de charme, de mauvais œil, de chance ou de malchance lancé par cette sorcière voit la durée de cet effet augmenter d'un round.

Sceau (Sur). Une sorcière qui dispose de ce maléfice place un sceau protecteur sur une créature. Cette dernière reçoit un bonus de parade de +2 à la CA et un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Le sceau demeure jusqu'à ce que la créature protégée se fasse toucher ou rate un jet de sauvegarde. La sorcière sait quand la créature n'est plus protégée et ne peut activer qu'un sceau de protection à la fois, si elle utilise ce pouvoir une seconde fois, les effets du premier se dissipent immédiatement. La sorcière ne peut pas utiliser le sceau sur sa propre personne. Le bonus accordé par le sceau augmente de +1 au niveau 8 et au niveau 16.

Sommeil (Sur). La sorcière peut plonger une créature qui se trouve dans les 9 m dans un *sommeil profond*, comme avec le sort

du même nom. La cible a droit à un jet de Volonté pour annuler l'effet. Si elle échoue, elle s'endort pendant un nombre de rounds égal au niveau de la sorcière. Ce maléfice affecte les créatures quel que soit leur nombre de DV. La créature ne se réveille pas à cause du bruit ni de la lumière, mais une tierce personne peut la réveiller par une action simple. Tout dégât infligé à la cible met immédiatement un terme au maléfice. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Sorcière du marais (Mag). Quand la sorcière traverse un marais, une tourbière, un marécage ou un terrain similaire, elle ne laisse aucune trace et il est impossible de la pister, comme le pouvoir de druide passage sans trace. La sorcière peut marcher dans la boue et même les sables mouvants comme sur un terrain normal.

Tremper dans le poison (Mag). La sorcière peut utiliser son chaudron pour fabriquer une immonde toxine dans laquelle elle peut tremper des fruits ou autres denrées comestibles appétissantes. Une fois ingérées, elles ont alors le même effet qu'un sort d'empoisonnement. Il faut une heure pour préparer le poison et y tremper les aliments. La sorcière peut imbiber jusqu'à 500 grammes de nourriture. Elle est empoisonnée pendant 24 heures et il est impossible de transférer le poison sur un autre objet. La nourriture a un goût normal mais on peut détecter le poison par magie. La sorcière doit connaître le maléfice de chaudron avant de choisir celui-ci.

Maléfices majeurs

À partir du niveau 10 et, par la suite, tous les niveaux pairs, la sorcière peut choisir un maléfice majeur à chaque fois qu'elle a l'occasion de choisir un nouveau maléfice.

Agonie (Sur). Accompagné de quelques paroles rapides, la sorcière peut lancer ce maléfice sur une créature qui se trouve à moins de 18 m et lui inflige ainsi d'immenses souffrances. La cible est nauséuse pendant un nombre de rounds égal au niveau de la sorcière. Un jet de Vigueur permet d'annuler cet effet. Si la cible rate son jet, elle peut en refaire un à chaque round pour mettre un terme à la nausée. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Blessures infectées (Sur). Les blessures de la cible s'infectent (Vigueur pour annuler). La cible reçoit 1 point d'affaiblissement de Constitution par jour. Une fois la première journée écoulée, elle a droit à un jet de sauvegarde par jour pour soigner l'infection. C'est un effet de maladie.

Brouet de la sorcière (Ext). Quand la sorcière utilise son chaudron pour préparer une potion, elle peut doubler le prix de création pour fabriquer deux potions identiques dans la journée au lieu d'une seule. Au niveau 15, elle peut tripler le prix pour en préparer trois dans la journée. La sorcière doit disposer du maléfice de chaudron avant de prendre celui-ci.

Cauchemars (Sur). La sorcière fait appel à de viles puissances pour lancer un maléfice sur une créature qui se trouve à 18 m. Le sommeil de la malheureuse est alors troublé par d'horribles cauchemars. Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *cauchemar* à chaque fois que la victime essaye de dormir. Un jet de Volonté annule cet effet. Si la cible le rate, elle peut en refaire un chaque nuit, sans quoi, elle n'arrive pas à se reposer.

Contrôle du climat (Sur). Une sorcière qui dispose de ce maléfice peut lancer *contrôle du climat* une fois par jour, mais pour cela, elle doit psalmodier, danser et communier avec son familier pendant une heure.

Couvert de givre (Sur). La cible est recouverte d'une coquille d'aiguilles de givre qui s'enfoncent lentement dans ses chairs (Vigueur pour annuler). La cible devient pâle et bleue et reçoit 1 point d'affaiblissement de Constitution par minute, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse un jet de sauvegarde (un par minute) ou qu'on la soigne. On peut mettre un terme à cet effet avec annulation d'enchantement, dissipation de la magie, dissipation des malédictions ou un sort similaire. Si la cible réussit un jet de sauvegarde, elle est immunisée contre ce maléfice pendant 1 jour. C'est un effet de froid.

Cuisiner les gens (Sur). La sorcière peut créer des sorts fabuleux en faisant cuire un humanoïde intelligent dans son chaudron, qu'il soit mort ou vif. Ce maléfice donne un repas ou une portion de nourriture, au choix de la sorcière, généralement un délicieux ragoût ou une pâte pour faire des gâteaux, des pâtisseries ou autres desserts. Il faut une heure pour cuisiner la victime. L'ingestion de cette nourriture permet de bénéficier de l'un des avantages suivants : endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, guérison des maladies (instantanée), neutralisation du poison (instantanée), résistance à l'âge*, ruse du renard, splendeur de l'aigle, sagesse du hibou. Sinon, la sorcière peut façonner la pâte pour fabriquer une créature humanoïde P qui s'anime pendant 1 heure, comme un homoncule. La sorcière doit connaître le maléfice de chaudron avant de choisir celui-ci. L'utilisation de ce maléfice est un acte mauvais, tout comme l'absorption délibérée de son contenu.

Demeure cachée (Mag). La sorcière peut cacher ou déguiser sa maison et la zone qui l'entoure, comme avec mirage. Avant de se servir de ce maléfice, elle doit passer une journée à arpenter les frontières d'une zone d'environ 3 600 mètres carrés (environ 60 mètres sur 60), pour définir l'emplacement de la demeure. Ensuite, elle peut utiliser le maléfice pour changer l'apparence de la zone par une action simple tant qu'elle se trouve à l'intérieur. L'illusion persiste jusqu'à ce qu'elle en change ou qu'elle la dissipe. En ce qui concerne ce pouvoir, la sorcière ne peut avoir qu'une « demeure » à la fois.

Guérison majeure (Sur). La sorcière fait appel à des pouvoirs étranges et soigne les blessures les plus graves d'un simple contact. Ce pouvoir fonctionne comme *soins importants* et utilise le niveau de la sorcière comme niveau de lanceur de sorts. Quand une créature a bénéficié de ce maléfice, elle ne peut plus en profiter pendant 24 heures. Pour une sorcière de niveau 15, la guérison majeure fonctionne comme des *soins intensifs*.

Œil de guenaude (Sur). La sorcière qui possède ce maléfice crée un capteur magique visuel. Ceci fonctionne comme le sort *œil du mage*. Si la sorcière dispose du maléfice cercle, toutes les sorcières qui se trouvent dans les 9 mètres possèdent aussi le maléfice de cercle peuvent voir à travers ce capteur, même si seule la sorcière qui l'a créé peut le contrôler. Chaque jour, elle peut utiliser cet œil pendant un nombre de minutes égal à son niveau de classe. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en minutes complètes.

Œil de la bête (Sur). La sorcière projette ses perceptions dans un animal situé dans les 30 mètres et ressent le monde à travers ses sens. Elle ne peut pas contrôler les actions de la bête. Par une action simple, elle peut faire passer ses perceptions de cet animal à un autre situé à moins de 30 mètres de lui. Rien ne l'empêche de continuer ces bonds sensoriels, ce qui lui permet de voir ce qui se passe très loin d'elle. Elle peut rapatrier ses sensations dans son propre corps par une action libre. Les animaux normaux n'ont pas droit à un jet de sauvegarde contre ce pouvoir mais les compagnons animaux, les montures de paladin et autres bêtes inhabituelles peuvent faire un jet de Volonté pour résister. La sorcière

peut utiliser ce pouvoir sur son propre familier comme si c'était un animal. Si la sorcière possède le maléfice de cercle, toutes les sorcières qui se trouvent à moins de 3 mètres d'elle et disposent aussi du cercle peuvent, à volonté, voir à travers l'animal, même si c'est la sorcière qui a initié l'utilisation du pouvoir qui le contrôle. Chaque jour, la sorcière peut utiliser ce pouvoir un nombre de minutes égal à son niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute.

Parler en rêve (Mag). La sorcière peut entrer en contact avec une créature comme si elle utilisait songe. Chaque jour, elle peut se servir de ce pouvoir sur un nombre de créatures égal à son bonus d'Intelligence mais, pendant cette journée, elle peut leur parler aussi souvent qu'elle le désire.

Poupée de cire (Sur). La sorcière peut passer une action complexe à modeler une réplique de cire grossière mais inquiétante d'une créature visible située dans les 9 m. Une fois la réplique terminée, la cible doit faire un jet de Volonté. Si elle échoue, la sorcière exerce un contrôle limité sur elle. À chaque fois qu'elle décide de se servir de ce contrôle, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet. Ce dernier se déclenche au tour de la sorcière et n'empêche pas sa cible d'agir comme elle le souhaite à son tour. La sorcière peut utiliser la poupée de cire un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence avant qu'elle ne fonde. Par une action simple, la sorcière peut obliger sa cible à exécuter l'un des ordres suivants : se déplacer à sa vitesse dans n'importe quelle direction, s'attaquer une seule fois avec n'importe quelle arme déjà en main (cette attaque touche automatiquement), se coucher par terre ou lâcher tout ce qu'elle tient. Sinon, la sorcière peut se servir d'une de ses utilisations de la poupée pour la torturer. La créature est alors fiévreuse et chancelante quand vient son tour. Dès que la créature a réussi un jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée pendant 24 heures. C'est un effet d'enchantement (coercition).

Représailles (Sur). La sorcière lance un maléfice de représailles sur une créature située dans les 18 m pour que de terribles blessures s'ouvrent dans sa chair à chaque fois qu'elle inflige des dégâts au corps à corps à une autre créature. Tout de suite après que la cible a fait des dégâts au corps à corps, elle reçoit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'inférieur). Ces dégâts ignorent toute résistance, immunités ou réduction de dégâts de la créature. Cet effet dure un nombre de rounds égal au modificateur d'Intelligence de la sorcière. Un jet de Volonté permet d'annuler cet effet.

Tombe de glace (Sur). Une tempête de glace enveloppe la cible tandis que des vents glacials la fouillent et elle reçoit 3d8 points de dégâts de froid (Vigueur 1/2 dégâts). Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est paralysée et inconsciente mais elle n'a pas besoin de manger ni de respirer tant que la glace demeure. Cette dernière a 20 points de vie. Il suffit de la briser pour libérer la créature emprisonnée qui est alors chancelante pendant 1d4 rounds. Que la cible ait réussi ou non son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être victime de ce maléfice pendant 1 jour.

Vision (Sur). Une sorcière qui dispose du maléfice de vision peut donner un aperçu du futur à la créature qu'elle touche. Il lui faut 1 minute pour accorder une vision. La sorcière et son sujet doivent rester en contact pendant tout ce temps. Ensuite, le sujet reçoit une brève image du futur, généralement pas plus d'un an en avance, au choix du MJ. Ce n'est qu'une version possible du futur, ces visions sont donc peu sûres, au mieux. La plupart des visions s'orientent selon l'alignement de la sorcière qui les donne. Par exemple, les visions accordées par une sorcière Chaotique Mauvaise montrent souvent des scènes de carnage et de destruction alors que celles d'une sorcière Neutre Bonne représentent plutôt des événements joyeux. Une créature ne peut plus recevoir

de vision tant que la première reçue ne s'est pas réalisée ou n'a pas été empêchée. La sorcière ne peut pas utiliser ce pouvoir sur elle-même. Les créatures non consentantes ont droit à un jet de Volonté pour annuler la vision.

Grands maléfices

À partir du niveau 18 et par la suite tous les deux niveaux, la sorcière peut choisir l'un des grands maléfices suivants à chaque fois qu'elle peut choisir un nouveau maléfice.

Convocation d'esprit (Mag). La sorcière fait appel au fantôme d'une créature humanoïde qui ne possède pas plus de 18 DV. Ce fantôme possède une personnalité et des désirs qui lui sont propres, mais il est prêt à négocier avec la sorcière, comme avec un allié suprême d'outreplan. Avant de sceller un accord avec elle, il exige une quantité d'énergie vitale qui équivaut à 1 niveau négatif (en plus du paiement standard exigé en échange des services du fantôme). Ce niveau négatif persiste tant que le fantôme reste au service de la sorcière. Elle peut mettre un terme à l'accord par une action simple et se débarrasse immédiatement du niveau négatif.

Désastre naturel (Sur). Une sorcière qui utilise ce maléfice fait appel aux forces de la nature pour semer le chaos dans une zone. Ceci fonctionne comme une *tempête vengeresse* combinée à un *tremblement de terre* qui se déclenche au deuxième round de l'effet (alors qu'il pleut de l'acide). La sorcière doit se concentrer pendant toute la durée de l'effet. Si elle perd sa concentration, l'effet se termine immédiatement. La sorcière ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour.

Donneuse de vie (Sur). Une fois par jour, par une action complexe, la sorcière peut toucher une créature morte pour la ramener à la vie. Ce sort fonctionne comme une résurrection mais ne nécessite pas de composante matérielle.

Hutte de la sorcière (Sur). La sorcière peut animer une hutte, une petite maison, un chariot couvert, une tente ou une construction similaire pour en faire un objet animé. La hutte est de taille TG au maximum (environ 4,50 mètres sur 4,50). Sa solidité passe à 8 et ses points de vie sont doublés. La sorcière peut lui donner les ordres suivants : garde (la hutte guette les intrus dans un rayon de 36 mètres, en se servant du modificateur de Perception de la sorcière, et hurle dès qu'elle en aperçoit un), cache-moi (toutes les entrées sont cachées derrière des murs illusoire et fermées par des verrous magiques) et bouge (se déplace à une vitesse de 18 mètres (12 c) sur des pattes d'oiseau géant ou des jambes d'os, comme le lui indique la sorcière, obéissant même à des ordres comme « suis-moi à 30 mètres de distance »). La hutte est animée pendant 24 heures, jusqu'à ce que la sorcière la renvoie ou qu'elle en anime une autre ; elle s'arrête alors là où elle se trouve et reprend un état non magique.

Malédiction mortelle (Sur). Ce puissant maléfice s'empare du cœur d'une créature et provoque sa mort en quelques instants. Il a une portée de 9 m. La victime du maléfice a droit à un jet de sauvegarde pour annuler l'effet. Si elle le rate, elle devient fatiguée au premier round d'effet. Au deuxième, elle est épuisée et au troisième elle meurt, à moins de réussir un jet de Vigueur. Une créature qui rate son premier jet de sauvegarde mais réussit le deuxième reste épuisée et subit 4d6 points de dégâts + 1 point par niveau de sorcière. On peut mettre un terme à l'effet en tuant la sorcière qui a lancé le maléfice mais les effets de fatigue ou d'épuisement demeurent. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Réincarnation forcée (Sur). La sorcière oblige une créature qui se trouve dans les 9 m à mourir et se réincarner immédiatement dans un nouveau corps. Un jet de Volonté permet d'annuler cet

effet. La cible qui échoue meurt et se réincarne comme par un sort de *réincarnation*. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Sinistre prophétie (Sur). La sorcière maudit la cible qui est condamnée à mourir (Volonté pour annuler). Tant que la victime est affectée par ce maléfice, elle subit un malus de -4 à la CA, aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Tant que le maléfice affecte la cible, la sorcière peut y mettre un terme en déchaînant d'un coup toute sa puissance sur sa victime. Cette dernière subit alors un malus égal au niveau de lanceur de sorts de la sorcière à la CA ou sur un unique jet d'attaque, test de manoeuvre offensive, test de caractéristique opposé, test de compétence ou jet de sauvegarde. La sorcière doit décider d'appliquer ce malus avant que la victime ne fasse le jet de dé à modifier. Si la sorcière n'a pas sa victime en ligne de mire, la pleine puissance de la malédiction s'abat sur la malheureuse au moment que le MJ estime le plus approprié,

quand elle est en danger de mort, par exemple. Que la cible réussisse son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus être affectée par ce maléfice pendant 1 jour. C'est un effet de malédiction.

Sommeil éternel (Sur). La sorcière peut toucher une créature pour la plonger dans un *sommeil profond* permanent. La cible a droit à un jet de Volonté pour annuler cet effet. Si elle échoue, elle s'endort et il est impossible de la réveiller. Il est impossible de dissiper cet effet à moins d'un *souhait* ou d'une magie similaire. On peut aussi tuer la sorcière pour mettre un terme à l'effet. La sorcière peut utiliser ce pouvoir pour empoisonner de la nourriture ou de la boisson. Une personne qui consomme ces aliments doit faire un jet de sauvegarde ou s'endormir pour toujours. La sorcière ne peut avoir qu'une dose de poison active à la fois et il perd toute virulence s'il n'est pas consommé dans la minute. Que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus subir ce maléfice pendant 24 heures.

Les familiers

Un familier est un animal adopté par un lanceur de sorts dans le but de l'aider dans son étude de la magie. Il conserve l'apparence, les dés de vie, le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde, les compétences et les dons de l'animal normal qu'il était autrefois mais est désormais considéré comme une créature magique lorsqu'il s'agit de lui appliquer des effets qui dépendent du type de créature. Seul un animal normal sans modification spéciale peut devenir un familier. Un animal ne peut être à la fois compagnon animal et familier.

Un familier octroie certaines capacités spéciales à son maître, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ces capacités spéciales

ne fonctionnent que lorsque le maître et le familier se trouvent à moins de 1,5 km l'un de l'autre.

Les niveaux des différentes classes qui donnent droit à un familier se cumulent pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier qui dépendent du niveau de son maître.

Si un personnage perd son familier ou que celui-ci meurt, il peut le remplacer une semaine plus tard en accomplissant un rituel spécifique qui coûte 200 po par niveau du maître et prend huit heures.

Les familiers et les capacités spéciales

Familier	Capacité spéciale
Araignée écarlate ^{UM}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests d'Escalade
Belette	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Chat	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Discrétion.
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Vol.
Chèvre ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Survie.
Chouette	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception opposés ou dépendant de la vue dans l'obscurité ou les zones d'ombres.
Cochon ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Diplomatie.
Corbeau *	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation.
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie.
Écureuil volant ^{B3}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests de Vol
Faucon	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception opposés ou dépendant de la vue sous une lumière vive.
Grive ^{UM **}	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Diplomatie
Hérisson ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Volonté.
Lézard	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Escalade.
Loutre ^{B3}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests de Vol
Mille-pattes domestique ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Discrétion.
Pieuvre à anneaux bleus ^{UM}	Le maître obtient +3 aux jets de Natation.
Rat-âne ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur.
Raton laveur ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Escamotage.
Renard ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Scorpion vert	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets d'Initiative.
Singe	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Acrobaties.
Tortue ^{UM}	Le maître gagne un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.
Tourteau ^{UM}	Le maître gagne un bonus de +2 aux tests de BMO pour démarrer et maintenir une lutte
Vipère	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff.

(*) Un familier corbeau peut parler une langue (choisie par son maître). C'est un pouvoir surnaturel.
 (**) Une grive peut apprendre une des langues de son maître comme pouvoir surnaturel

Profil des familiers

Pour déterminer le profil du familier, partez de celui d'une créature de la même espèce (comme présenté dans le *Bestiaire*) puis apportez-y les modifications suivantes.

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

Points de vie. Quel que soit son nombre de DV, le familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur et sans compter les points de vie temporaires).

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître (en tenant compte de toutes ses classes) et ajoutez-y le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux) pour déterminer les bonus d'attaque au corps à corps correspondant aux attaques naturelles du familier. Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de l'espèce du familier.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de jet de sauvegarde, le familier utilise soit le bonus de base de son maître (en tenant compte de toutes les classes de celui-ci) soit le sien (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'il est plus élevé. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde. Il ne profite pas des autres bonus aux jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître.

Compétences. Pour chaque compétence dans laquelle le maître ou le familier a reçu une formation, utilisez soit le degré de maîtrise du maître soit celui d'un animal ordinaire de la même espèce que le familier si celui-ci est plus élevé. Dans tous les cas, le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence. Cependant, le familier reste physiquement incapable d'utiliser certaines compétences et ce quel que soit le modificateur associé. Les compétences suivantes sont considérées comme des compétences de classe pour le familier : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception et Vol.

Description des pouvoirs spéciaux des familiers

Tous les familiers possèdent des pouvoirs spéciaux ou accordent des capacités spéciales à leur maître en fonction du niveau total de celui-ci dans les différentes classes qui donnent droit à un familier. Tous ces pouvoirs sont cumulatifs.

Capacités des familiers			
Niveau de classe du maître	Ajustement d'armure naturelle	Int	Spécial
1-2	+1	6	Esquive extraordinaire, transfert de sorts, lien empathique, vigilance
3-4	+2	7	Conduit
5-6	+3	8	Communication avec le maître
7-8	+4	9	Communication avec les animaux de la même espèce
9-10	+5	10	-
11-12	+6	11	Résistance à la magie
13-14	+7	12	Scrutation sur le familier
15-16	+8	13	-
17-18	+9	14	-
19-20	+10	15	-

Ajustement d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle que le familier possède déjà.

Int. La valeur d'Intelligence du familier.

Esquive surnaturelle(Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi. Si le jet de sauvegarde échoue, l'attaque ne lui inflige que la moitié des dégâts normaux.

Transfert de sorts. Lorsque le magicien lance un sort dont la cible est « le jeteur de sorts », il peut choisir d'en appliquer les effets à son familier plutôt qu'à lui-même, comme s'il s'agissait d'un sort de contact. Cette capacité fonctionne même pour les sorts qui ne s'appliquent normalement pas aux créatures du type du familier (créature magique).

Lien empathique (Sur). Le maître dispose d'un lien empathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 km. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer de manière empathique avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Vigilance (Ext). Tant que le familier se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie des effets du don Vigilance.

Conduit (Sur). Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact à la place de son maître. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort avant que le familier ait eu le temps d'effectuer l'attaque de contact, l'énergie du premier sort se dissipe instantanément.

Communication avec le maître (Ext). Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage que tous deux comprenaient. Les autres créatures ne peuvent cependant pas les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux de la même espèce (Ext). Le familier d'un maître de niveau 5 peut communiquer avec les animaux d'une espèce similaire à la sienne (y compris les versions

sanguinaires) : ainsi, les belettes peuvent s'entretenir avec les animaux de la famille des mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, mouffettes, putois et zibelines), les chats avec les félins, les chauves-souris avec les chauves-souris, les crapauds avec les amphibiens, les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux, les lézards et les serpents avec les reptiles, les rats avec les rongeurs, et les singes avec les autres simiens. Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Résistance à la magie (Ext). À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

Scrutation sur le familier (Mag). Une fois par jour, un maître de niveau 13 peut observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Les familiers de petite taille et les familiers vermines

Les familiers TP et plus petits utilisent leur modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation.

Les familiers de petite taille menacent les cases autour d'eux comme des créatures de taille P. On peut les utiliser pour prendre un ennemi en tenaille, mais le familier et son maître rechignent à le faire car ce genre de tactique se termine souvent par la mort du familier. Il est également plus difficile pour le maître de garder sur lui un familier de P plutôt que TP ou moins et pour cela, il doit souvent recourir à un sac sans fond.

Le processus qui permet de faire passer une vermine au rang de familier lui donne une valeur d'Intelligence et la débarrasse de la particularité *dépourvue d'intelligence*. Les familiers vermines peuvent communiquer avec leur maître et avec les autres vermines de leur type (les scorpions verts avec les autres scorpions, les mille-pattes domestiques avec les autres mille-pattes et les araignées écarlates avec les autres araignées) grâce à une étrange combinaison de signes comportementaux, de légers changements de couleur et même d'odeurs, subtiles ou non. Comme pour tous les autres familiers, les autres créatures ne peuvent pas comprendre cette forme de communication sans recourir à la magie.

Araignée écarlate

Les araignées écarlates sont de petits arachnides au corps rouge vif et aux pattes noires. Comme ce sont des chasseresses, elles n'ont pas d'attaque de toile.

FP 1/4	Source : Art de la Magie p.117	PX 100
Vermine de taille TP, N		
Init +5 ; Sens vision dans le noir à 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 17, dépourvu 13 (Dex +5, naturelle +1, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +5, Vig +2, Vol +0		
Immunité effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)		
Corps à corps morsure +7 (1d3-4 et poison)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaque spéciale poison		
<u>Caractéristiques</u>		
For 3, Dex 21, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2		
BBA +0, BMO +3, DMD 9 (21 contre le croc-en-jambe)		
Dons Attaque en finesse ^B		

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +17, Escalade +21, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4, Escalade +8, Perception +4

Écologie

Environnement n'importe

Organisation sociale solitaire, couple ou colonie (3-8)

Capacités spéciales

Poison (Ext). Morsure — blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effets 1 For ; guérison 1 JS réussi

Belette

Les belettes sont des prédateurs qui se contentent d'attaquer les poulaillers ou les animaux domestiques lorsqu'elles entrent en contact avec la civilisation.

FP 1/2 Source : Bestiaire p.135 **PX 200**

Animal de taille TP, N

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

Défense

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

Attaque

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

Corps à corps morsure +4 (1d3-4 et fixation)

Espace 1/2 ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10, Évasion +3 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4

Écologie

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

Fixation (Ext). Après une attaque de morsure réussie, la belette agrippe automatiquement son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round.

Chat

Un chat adulte pèse généralement entre 2,5 et 7,5 kg.

FP 1/4 Source : Bestiaire p.135 **PX 100**

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

Défense

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

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps 2 griffes +4 (1d2-4), morsure +4 (1d3-4)

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

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +14, Escalade +6, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Escalade +4, Discrétion +4

Écologie

Environnement plaines tempérées ou chaudes ou ville

Organisation sociale solitaire, couple ou groupe (3-12)

Chauve-souris

La plupart des chauves-souris mangent des insectes ou des fruits mais une espèce au moins se repaît de sang.

FP 1/8 Source : Bestiaire p.135 **PX 50**

Animal de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 6 m (4 c), vision nocturne ; Perception +6

Défense

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

pv 2 (1d8-2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 1,50 m (1 c), vol 12 m (8 c) (bonne)

Corps à corps morsure, +6 (1d3-4)

Espace 0,30 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 3

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +6, Vol +16 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4

Écologie

Environnement forêts ou déserts, climat tempéré ou chaud

Organisation sociale colonie (10-400)

Chèvre

Les chèvres mangent à peu près tout ce qui peut se digérer et se montrent extrêmement déterminées quand elles cherchent à s'emparer d'une nourriture appétissante comme une armure de cuir ou une corde. Elles peuvent fournir du lait et de la laine.

FP 1/3 ; Sources : Art de la Magie p.117 ; Bestiaire 3 p.116 **PX 135**

Animal de taille P, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

Défense

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

pv 5 (1d8+1)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** +0

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps corne +2 (1d4+1)

Caractéristiques

For 12, **Dex** 13, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 11 (15 contre le croc-en-jambe)

Dons Aisance

Compétences Acrobaties +1 (saut +5), Escalade +5, Survie +0 (+4 pour trouver de la nourriture) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 lors d'un saut, Survie +4 pour trouver de la nourriture

Écologie

Environnement n'importe

Organisation sociale solitaire, couple ou troupeau (3-12)

Chouette

Les chouettes sont des oiseaux nocturnes très silencieux en vol qui se nourrissent de rongeurs.

FP 1/3 Source : Bestiaire p.135 **PX 135**

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c), vol 18 m (12 c) (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4-2)

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

Caractéristiques

For 6, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Perception +10, Vol +7 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Perception +4

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Cochon

On peut apprendre de nombreuses tâches à cet animal intelligent et sociable.

FP 1/3 ; *Sources* : Art de la Magie p.117, Bestiaire 3 p.116 **PX** 135

Animal de taille P, N

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

Défense

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

pv 6 (1d8+2)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps morsure +1 (1d4)

Caractéristiques

For 11, **Dex** 12, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 10 (14 contre le croc-en-jambe)

Dons Vigueur surhumaine

Compétences Perception +5

Écologie

Environnement tous

Organisation sociale solitaire, couple ou troupeau (3-12)

Corbeau

Le corbeau est un charognard omnivore qui se repaît de cadavres, d'insectes, de déchets de nourriture, de baies et même de petits animaux.

FP 1/6 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 65

Animal de taille TP, N

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

Défense

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

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +2

Attaque

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

Corps à corps morsure +4 (1d3-4)

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

Caractéristiques

For 2, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6

Dons Attaque en finesse, Talent (Perception)

Compétences Perception +6, Vol +6

Écologie

Environnement climat tempéré

Organisation sociale solitaire, couple, vol (3-12) ou volée (13-100)

Crapaud

Les crapauds sont des amphibiens inoffensifs à la peau rugueuse.

FP 1/8 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 50

Animal de taille Min, N

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

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +1, taille +4)

pv 2 (1d8-2)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 1,50 m (1 c)

Espace 0,30 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, **Dex** 12, **Con** 6, **Int** 1, **Sag** 15, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** -3, **DMD** 2 (6 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +21, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4

Écologie

Environnement forêts tempérées ou chaudes

Organisation sociale solitaire, couple ou groupe (3-100)

Écureuil volant

Même s'il ne vole pas vraiment, l'écureuil volant est pourvu d'une membrane duveteuse qui se tend entre ses poignets et ses chevilles, lui permettant de planer sur de longues distances.

FP 1/3 *Source* : Bestiaire 3 p.116 **PX** 135

Animal de taille TP, N

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

Défense

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

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), vol 12 m (déplorable) (8 c)

Corps à corps morsure, +4 (1d3-4)

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

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Voltigeur

Compétences Acrobaties +8 (+12 pour le saut), Escalade +10, Vol +4 ; **Modificateurs raciaux** +11 en Acrobaties (+12 pour le saut), +8 en Escalade

Particularité planer

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Pouvoirs Spéciaux

Planer (Ext). L'écureuil volant ne peut pas utiliser sa vitesse de vol pour le vol stationnaire. Lorsqu'il vole, il doit terminer son déplacement au moins 1,50 mètre (1 c) en-dessous de la hauteur de laquelle il est parti.

Faucon

Les fauconniers accordent beaucoup de valeur à ces oiseaux majestueux qui peuvent devenir des compagnons de chasse efficaces s'ils reçoivent l'entraînement adéquat dès leur naissance.

FP 1/3 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 135

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c), vol 18 m (12 c) (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4-2)

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

Caractéristiques

For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 7

BBA +0, BMO +1, DMD 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +14, Vol +7

Modificateurs raciaux Perception +8

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Grive

Les grives sont de petits oiseaux dodus qui mangent des fruits et des insectes. Elles sont connues pour leurs chants mélodieux et celles qui servent de familier savent aussi parler.

FP 1/3 Source : Art de la Magie p.118 **PX 135**

Animal de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +5

Défense

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

pv 2 (1d8-2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c) ; **vol** 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps morsure -1 (1d2-5)

Espace 0,3 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, Dex 15, Con 6, Int 2, Sag 15, Cha 6

BBA +0, BMO -2, DMD 3

Dons Talent (Perception)

Compétences Perception +5 , Vol +12

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple ou vol (3-12)

Hérisson

Les hérissons sont des mammifères insectivores hérissés de piquants. Quand le hérisson se sent menacé, il se roule en une petite boule de piquants, comme un mécanisme de défense.

FP 1/8 Source : Art de la Magie p.118 **PX 50**

Animal de taille Min, N

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

Défense

CA 18, contact 17, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +1, taille +4

pv 2 (1d8-2)

Réf +5, **Vig** +0, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c) ; **nage** 6 m (4 c)

Espace 0,3 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, Dex 16, Con 6, Int 2, Sag 12, Cha 7

BBA +0, BMO -1, DMD 4 (8 contre le croc-en-jambe)

Dons Athlétisme

Compétences Discrétion +19, Escalade +5, Natation +5

Écologie

Environnement forêts tropicales ou tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Capacités spéciales

Défense épineuse (Ext). Par une action de mouvement, le hérisson peut se rouler sur lui-même. Quand il se roule en boule, il gagne un bonus d'altération de +1 à son armure naturelle. De plus, toute créature qui lutte contre le hérisson reçoit 1d3 points de dégâts quand il fait le test de lutte. Quand le hérisson est en boule, il ne peut pas entreprendre une action autre que de quitter cet état. Il peut le faire par une action de mouvement.

Lézard

On peut trouver des lézards sous tous les climats tempérés et tropicaux. Lorsqu'ils se retrouvent confrontés à des prédateurs, les lézards fuient et se cachent.

FP 1/6 Source : Bestiaire p.137 **PX 65**

Animal de taille TP, N

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

Défense

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

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

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

Corps à corps morsure, +4 (1d4-4)

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

Caractéristiques

For 3, Dex 15, Con 8, Int 1, Sag 12, Cha 2

BBA +0, BMO +0, DMD 6 (10 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10 ;

Modificateurs raciaux Acrobaties +8

Écologie

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire, couple ou nid (3-8)

Loutre

Les loutres sont des créatures curieuses et taquines qui adorent étudier les objets nouveaux, dévaler les rochers trempés et s'adonner à toutes sortes de jeux simples.

FP 1/4 Source : Bestiaire 3 p.117 **PX 100**

Animal de taille TP, N

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

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +5 (1d3-4)

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

Caractéristiques

For 3, Dex 16, Con 10, Int 2, Sag 13, Cha 5

BBA +0, BMO +1, DMD 7 (11 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Évasion +4 Natation +10

Écologie

Environnement eaux

Organisation sociale solitaire ou famille (2-16)

Mille-pattes domestique

Les mille-pattes domestiques vivent presque n'importe où et possèdent entre 20 et 300 pattes. Ils ont une morsure empoisonnée et peuvent hébéter les imprudents.

FP 1/8 Source : Art de la Magie p.119 **XP 50**

Vermine de taille TP, N

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

Défense

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

Attaque

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

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Attaques spéciales poison

Caractéristiques

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

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 6 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse^B

Compétences Discrétion +19, Escalade +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +4 en Escalade, +8 en Perception

Écologie

Environnement déserts ou souterrains chauds ou tempérés

Organisation sociale solitaire, couple ou colonie (3-6)

Capacités spéciales

Poison (Ext). Morsure-blessure ; *JS* Vigueur DD10 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* hébètement 1 round ; *guérison* 1 *JS* réussi.

Pieuvre à anneaux bleus

Les pieuvres à anneaux bleus sont des animaux aquatiques qui se montrent incroyablement rusés. Ils ne peuvent pas survivre hors de l'eau.

FP ½ Source : *Art de la Magie* p.119 **PX** 200

Animal (aquatique) de taille TP, N

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

Défense

CA 17, contact 17, pris au dépourvu 12 (Dex +5, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +7, **Vig** +2, **Vol** +1

Capacités défensives nuage d'encre

Attaque

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 18 m (12 c)

Corps à corps morsure, +7 (1d2-1 et poison), tentacules, +5 (étreinte)

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 8, **Dex** 21, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +0, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 12 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Attaques multiples^B

Compétences Discrétion +25, Évasion +15, Natation +13 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +8, Évasion +10

Écologie

Environnement aquatique, tempéré ou froid

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

Nuage d'encre (Ext). Quand la pieuvre est dans l'eau, elle peut émettre un nuage d'encre dans une sphère de 1,50 mètre (1 c) de rayon et ce une fois par minute, par une action libre. L'encre offre un camouflage total et reste une minute.

Poison (Ext). Morsure - blessure ; *JS* Vigueur DD 10 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1 For ; *guérison* 1 *JS* réussi.

Propulsion (Ext). La pieuvre peut se propulser sur une ligne droite de 18 mètres (12 c) par une action complexe. Ceci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Rat-âne (Mara)

Les maras, appelés aussi rats-ânes entre autres, sont des rongeurs bruns ou blancs de la taille d'un petit chien, avec de grandes pattes et une courte queue poilue.

FP ¼ Source : *Art de la Magie* p.119 **PX** 100

Animal de taille P, N

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

Défense

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

pv 5 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +0 (1d3-2)

Caractéristiques

For 6, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +15, Natation +11, Perception +4

Écologie

Environnement forêt côtière ou tempéré

Organisation sociale solitaire, couple ou nid (3-12)

Ces statistiques s'appliquent aussi aux capybaras (les maras et les capybaras sont très proches physiquement et tout deux en tête des plus grands rongeurs).

Raton laveur

Les ratons laveurs sont des créatures curieuses et rusées qui, souvent, ont des manies d'humains comme, par exemple, nettoyer la nourriture dans un cours d'eau.

FP ½ Source : *Bestiaire* 3 p.117 **PX** 200

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +3

Défense

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +3

Attaque

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

Corps à corps morsure, +4 (1d3-1)

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

Caractéristiques

For 8, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 16, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Escalade +7, Escamotage +3

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou groupe (2-4)

Renard

Cet animal rusé et néanmoins méfiant bondit sur ses proies.

FP ¼ ; Sources : *Art de la Magie* p.120 ; *Bestiaire* 3 p.117 **PX** 100

Animal de taille TP, N

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

Défense

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

pv 5 (1d8+1)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +1

Attaque

VD 12 m (8 c)

Corps à corps morsure, +1 (1d3-1)

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristique

For 9, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +2 (+10 saut), Discrétion +10, Perception +8, Survie +1 (+5 pour le pistage olfactif) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 lors d'un saut, Survie +4 pour le pistage à l'odeur

Écologie

Environnement tous

Organisation sociale solitaire, couple ou meute (3-12)

Scorpion vert

Les scorpions verts vivent habituellement dans les forêts mais on en trouve presque partout. Ils ont des pinces trop petites pour représenter un danger pour des créatures autres que les insectes, mais leur dard empoisonné rend fiévreux, même les êtres de grande taille.

FP ¼	Source : Art de la Magie p.120	PX 100
Animal de taille TP, N		
Init +3 ; Sens vision dans le noir à 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 15, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +3, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +3, Vig +2, Vol +0		
Immunités effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c)		
Corps à corps dard, +5 (1d2-4 plus poison)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaques spéciales poison		
<u>Statistiques</u>		
For 3, Dex 16, Con 10, Int — , Sag 10, Cha 2		
BBA +0 ; BMO +1 ; DMD 7 (19 contre croc-en-jambe)		
Dons Attaque en finesse ^B		
Compétences Discrétion +15, Escalade +7, Perception +4 ;		
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Escalade, +4 en Perception		
<u>Écologie</u>		
Environnement déserts, forêts, plaines, souterrains chauds ou tempérés		
Organisation sociale solitaire ou colonie (3-12)		
<u>Pouvoirs spéciaux</u>		
Poison (Ext). Dard — blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet fiévreux 1 round ; guérison 1 JS.		

Singe

Les singes sont des créatures très sociales. Ils consacrent la majorité de leurs journées à la recherche de nourriture.

FP ¼	Source : Bestiaire p.137	PX 100
Animal de taille TP, N		
Init +2 ; Sens vision nocturne ; Perception +5		
<u>Défense</u>		
CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +4, Vig +2, Vol +1		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)		
Corps à corps morsure +4 (1d3-4)		
Espace 0,75 m (1/2 c) ; Allonge 0		
<u>Caractéristiques</u>		
For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5		
BBA +0, BMO +0, DMD 6		
Dons Attaque en finesse		
Compétences Acrobaties +10, Escalade +10, Perception +5 ;		
Modificateurs raciaux Acrobaties +8		
<u>Écologie</u>		
Environnement forêts chaudes		
Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3-9) ou troupe (10-40)		

Tortue

Les tortues sont des reptiles très lents dotés d'une solide carapace dans laquelle elles peuvent se retirer quand elles se sentent menacées. Beaucoup de tortues possèdent des nageoires et sont plus à

l'aise dans l'eau que sur terre. On peut également utiliser ce profil pour une tortue terrestre qui a des pattes au lieu de nageoires et vit dans les régions arides.

FP 1/6	Source : Art de la Magie p.120	PX 65
Animal de taille TP, N		
Init -2 ; Sens vision nocturne ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex -2, naturelle +6, taille +2)		
pv 3 (1d8-1)		
Réf +0, Vig +1, Vol +1		
<u>Attaque</u>		
VD 1,50 m (1 c), nage 6 m (4 c)		
Corps à corps morsure, -2 (1d3-4)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Statistiques		
For 3, Dex 6, Con 8, Int 2, Sag 12, Cha 3		
BBA +0 ; BMO -4 ; DMD 2 (6 contre croc-en-jambe)		
Dons Talent (Perception)		
Compétences Natation +10, Perception +4		
<u>Écologie</u>		
Environnement forêts tempérées ou tropicales, océans, rivières		
Organisation sociale solitaire		
<u>Pouvoirs spéciaux</u>		
Carapace protectrice (Ext) . Une tortue peut se retirer dans sa carapace par une action rapide, ce qui lui donne un bonus de +2 à l'armure naturelle. Tant que la tortue est dans sa carapace, elle ne peut entreprendre aucune action à part en sortir, ce qu'elle peut faire à son tour par une action libre.		

Tourteau

Les tourteaux sont de petits crustacés avec huit pattes et deux pinces. Ce sont des charognards aquatiques qui peuvent survivre quelque temps sur terre mais ils doivent retourner dans l'eau s'ils ne veulent pas suffoquer.

FP ¼	Source : Art de la Magie p.118	PX 100
Vermine (aquatique) de taille TP, N		
Init +2 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 14, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +4, taille +2)		
pv 5 (1d8+1)		
Réf +2, Vig +3, Vol +0		
Immunité effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c) ; nage 6 m (4 c)		
Corps à corps 2 griffes +0 (1d2-2 + plus étirement)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaques spéciales Étirement (1d2-2)		
<u>Caractéristiques</u>		
For 7, Dex 15, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2		
BBA +0, BMO +0 (étirement +4), DMD 8 (20 contre le croc-en-jambe)		
Compétences Natation +10, Perception +4 ; Modificateur racial Perception +4		
Part Dépendance à l'eau		
<u>Écologie</u>		
Environnement aquatique		
Organisation sociale solitaire ou colonie (2-12)		
<u>Capacités spéciales</u>		
Dépendance à l'eau (Ext) . Les crabes peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution. Au-delà de cette limite, le crabe risque de suffoquer, comme s'il se noyait.		

Note : Suite à des erreurs dans les premières V.O. et V.F. le tourteau avait été nommé par méprise Crabe Royal, alors qu'il s'agit du véritable nom du crabe géant de taille M. Cela a été corrigé depuis dans les dernières versions.

Vipère

Les vipères ne sont pas des serpents spécialement agressifs mais leur morsure venimeuse peut être fatale.

FP ½ Source : Bestiaire p.137 PX 200

Animal de taille TP, N

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

Défense

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

pv 3 (1d8-1)

Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

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

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

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

Caractéristiques

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

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

Dons Attaque en finesse

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

Écologie

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

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

Les protecteurs de sorcières

Au niveau 1, quand la sorcière obtient son familier, elle doit également se choisir un protecteur. C'est une force vague et mystérieuse qui lui donne des pouvoirs pour des raisons qu'elle ne comprend pas forcément entièrement. Cette force n'a pas besoin de recevoir un nom mais elle influe sur l'un des domaines suivants.

Au niveau 2 et, par la suite, tous les deux niveaux, le protecteur de la sorcière ajoute de nouveaux sorts à sa liste de sorts connus. Ils s'ajoutent automatiquement à la liste de sorts stockés par le familier. Les sorts acquis dépendent du protecteur de la sorcière. Ils sont tous regroupés par thème, leur véritable nom dépendant du MJ et de la sorcière.

Agilité

Niveau 2 : *saut*
Niveau 4 : *grâce féline*
Niveau 6 : *rapidité*
Niveau 8 : *liberté de mouvement*
Niveau 10 : *métamorphose*
Niveau 12 : *grâce féline de groupe*
Niveau 14 : *forme éthérée*
Niveau 16 : *métamorphose animale*
Niveau 18 : *changement de forme*

Ancêtres

Niveau 2 : *bénédiction*
Niveau 4 : *aide*
Niveau 6 : *prière*
Niveau 8 : *bénédiction de ferveur*
Niveau 10 : *communion*
Niveau 12 : *héroïsme suprême*
Niveau 14 : *refuge*
Niveau 16 : *tranquillité euphorique*
Niveau 18 : *Ennemi subconscient*

Animaux

Niveau 2 : *charme-animal*
Niveau 4 : *communication avec les animaux*
Niveau 6 : *domination d'animal*
Niveau 8 : *convocation d'alliés naturels IV*
Niveau 10 : *croissance animale*
Niveau 12 : *coquille antvie*
Niveau 14 : *forme bestiale IV*
Niveau 16 : *métamorphose animale*
Niveau 18 : *convocation d'alliés naturels IX*

Démence

Niveau 2 : *trou de mémoire*
Niveau 4 : *fou rire*
Niveau 6 : *Cacophonie distrayante*
Niveau 8 : *Confusion*
Niveau 10 : *brume mentale*
Niveau 12 : *pulsion de jalousie*
Niveau 14 : *aliénation mentale*

Niveau 16 : *symbole d'aliénation mentale*
Niveau 18 : *présence écrasante*

Duplicité

Niveau 2 : *ventriloquie*
Niveau 4 : *invisibilité*
Niveau 6 : *clignotement*
Niveau 8 : *confusion*
Niveau 10 : *passe-muraille*
Niveau 12 : *image programmée*
Niveau 14 : *invisibilité de groupe*
Niveau 16 : *motif scintillant*
Niveau 18 : *arrêt du temps*

Eau

Niveau 2 : *bénédiction de l'eau / malédiction de l'eau*
Niveau 4 : *vague*
Niveau 6 : *respiration aquatique*
Niveau 8 : *contrôle de l'eau*
Niveau 10 : *geyser*
Niveau 12 : *corps élémentaire III (aqua-tique uniquement)*
Niveau 14 : *corps élémentaire IV (aqua-tique uniquement)*
Niveau 16 : *manteau marin*
Niveau 18 : *tsunami*

Éléments

Niveau 2 : *décharge électrique*
Niveau 4 : *sphère de feu*
Niveau 6 : *boule de feu*
Niveau 8 : *mur de glace*
Niveau 10 : *colonne de feu*
Niveau 12 : *sphère glaciale*
Niveau 14 : *vortex*
Niveau 16 : *tempête de feu*
Niveau 18 : *nuée de météores*

Enchantement

Niveau 2 : *désir anormal*
Niveau 4 : *apaisement des émotions*
Niveau 6 : *pur dégoût*
Niveau 8 : *chagrin écrasant*
Niveau 10 : *domination*
Niveau 12 : *quête*
Niveau 14 : *tranquillité euphorique*
Niveau 16 : *exigence*
Niveau 18 : *domination universelle*

Endurance

Niveau 2 : *endurance aux énergies destructives*
Niveau 4 : *endurance de l'ours*
Niveau 6 : *protection contre les énergies destructives*
Niveau 8 : *immunité contre les sorts*
Niveau 10 : *résistance à la magie*
Niveau 12 : *endurance de l'ours de groupe*
Niveau 14 : *restauration suprême*
Niveau 16 : *corps de fer*
Niveau 18 : *miracle*

Esprits

Niveau 2 : *requiem pour les fantômes*
Niveau 4 : *invisibilité*
Niveau 6 : *communication avec les morts*
Niveau 8 : *allié spirituel*
Niveau 10 : *requiem pour les fantômes de groupe*
Niveau 12 : *traversée des ombres*
Niveau 14 : *forme éthérée*
Niveau 16 : *allié majeur d'outreplan*
Niveau 18 : *passage dans l'éther*

Étoiles

Niveau 2 : *lueur féérique*
Niveau 4 : *poussière du crépuscule*
Niveau 6 : *guide*
Niveau 8 : *poussière d'étoile*
Niveau 10 : *songe*
Niveau 12 : *manteau de rêves*
Niveau 14 : *cercle de clarté*
Niveau 16 : *tranquillité euphorique*
Niveau 18 : *projection astrale*

Force

Niveau 2 : *faveur divine*
Niveau 4 : *force de taureau*
Niveau 6 : *arme magique suprême*
Niveau 8 : *puissance divine*
Niveau 10 : *force du colosse*
Niveau 12 : *force de taureau de groupe*
Niveau 14 : *forme de géant I*
Niveau 16 : *forme de géant II*
Niveau 18 : *changement de forme*

Guérison

Niveau 2 : *regain d'assurance*
Niveau 4 : *restauration partielle*
Niveau 6 : *guérison des maladies*
Niveau 8 : *restauration*
Niveau 10 : *purification*
Niveau 12 : *pilier de vie*
Niveau 14 : *restauration suprême*
Niveau 16 : *soins intensifs de groupe*
Niveau 18 : *résurrection suprême*

Hiver

Niveau 2 : *froid pénétrant*
Niveau 4 : *résistance aux énergies destructives (froid seulement)*
Niveau 6 : *tempête de grêle*
Niveau 8 : *mur de glace*
Niveau 10 : *cône de froid*
Niveau 12 : *sphère glaciale*
Niveau 14 : *contrôle du climat*
Niveau 16 : *rayon polaire*
Niveau 18 : *nuit polaire*

Lumière

Niveau 2 : *lanterne dansante*
Niveau 4 : *flamme éternelle*
Niveau 6 : *lumière du jour*
Niveau 8 : *lueur d'arc-en-ciel*

Niveau 10 : *serpent de feu*
Niveau 12 : *sirocco*
Niveau 14 : *rayon de soleil*
Niveau 16 : *explosion de lumière*
Niveau 18 : *corps enflammé*

Lune

Niveau 2 : *ténèbres*
Niveau 4 : *vision dans le noir*
Niveau 6 : *sagesse du hibou*
Niveau 8 : *pleine lune*
Niveau 10 : *aspect du loup*
Niveau 12 : *contrôle de l'eau*
Niveau 14 : *voile lunaire*
Niveau 16 : *flétrissure*
Niveau 18 : *nuée de météores*

Mort

Niveau 2 : *perception de la mort*
Niveau 4 : *bénédictio de vie et de courage*
Niveau 6 : *communication avec les morts*
Niveau 8 : *repos éternel*
Niveau 10 : *suffocation*
Niveau 12 : *cercle de mort*
Niveau 14 : *doigt de mort*
Niveau 16 : *symbole de mort*
Niveau 18 : *mot de pouvoir mortel*

Occulte

Niveau 2 : *détection des morts-vivants*
Niveau 4 : *contrôle des morts-vivants*
Niveau 6 : *lame du crépuscule*
Niveau 8 : *tentacules noirs*
Niveau 10 : *bâton serpent*
Niveau 12 : *création de mort-vivant*
Niveau 14 : *vagues d'épuisement*
Niveau 16 : *séquestration*
Niveau 18 : *portail*

Ombre

Niveau 2 : *image silencieuse*
Niveau 4 : *ténèbres*
Niveau 6 : *ténèbres profondes*
Niveau 8 : *convocation d'ombres*

Niveau 10 : *magie des ombres*
Niveau 12 : *traversée des ombres*
Niveau 14 : *convocation d'ombres suprême*
Niveau 16 : *magie des ombres suprême*
Niveau 18 : *reflets d'ombre*

Pestilence

Niveau 2 : *détection des morts-vivants*
Niveau 4 : *contrôle mineur des morts-vivants*
Niveau 6 : *contagion*
Niveau 8 : *animation des morts*
Niveau 10 : *vermine géante*
Niveau 12 : *création de mort-vivant*
Niveau 14 : *contrôle des morts-vivants*
Niveau 16 : *création de mort-vivant dominant*
Niveau 18 : *absorption d'énergie*

Présages

Niveau 2 : *mauvais présage*
Niveau 4 : *localisation d'objet*
Niveau 6 : *biographie du sang*
Niveau 8 : *divination*
Niveau 10 : *contact avec les plans*
Niveau 12 : *mythes et légendes*
Niveau 14 : *Vision mystique*
Niveau 16 : *moment de prescience*
Niveau 18 : *prémonition*

Sagesse

Niveau 2 : *bouclier de la foi*
Niveau 4 : *sagesse du hibou*
Niveau 6 : *panoplie magique*
Niveau 8 : *globe d'invulnérabilité partielle*
Niveau 10 : *songe*
Niveau 12 : *globe d'invulnérabilité renforcée*
Niveau 14 : *renvoi des sorts*
Niveau 16 : *protection contre les sorts*
Niveau 18 : *disjonction*

Temps

Niveau 2 : *ventriloquie*
Niveau 4 : *silence*
Niveau 6 : *rapidité*
Niveau 8 : *triple aspect*
Niveau 10 : *téléportation*
Niveau 12 : *désintégration*
Niveau 14 : *dépense*
Niveau 16 : *animation suspendue*
Niveau 18 : *arrêt du temps*

Transformation

Niveau 2 : *saut*
Niveau 4 : *endurance de l'ours*
Niveau 6 : *forme bestiale I*
Niveau 8 : *forme bestiale II*
Niveau 10 : *forme bestiale III*
Niveau 12 : *forme draconique I*
Niveau 14 : *forme draconique II*
Niveau 16 : *forme draconique III*
Niveau 18 : *changement de forme*

Tromperie

Niveau 2 : *corde animée*
Niveau 4 : *image miroir*
Niveau 6 : *image accomplie*
Niveau 8 : *terrain hallucinatoire*
Niveau 10 : *mirage*
Niveau 12 : *double illusoire*
Niveau 14 : *inversion de la gravité*
Niveau 16 : *écran*
Niveau 18 : *arrêt du temps*

Vengeance

Niveau 2 : *mains brûlantes*
Niveau 4 : *regard brûlant*
Niveau 6 : *frappe douloureuse*
Niveau 8 : *cri*
Niveau 10 : *symbole de douleur*
Niveau 12 : *frappe douloureuse de groupe*
Niveau 14 : *vengeance fantasmagorique*
Niveau 16 : *nuage incendiaire*
Niveau 18 : *vents de la vengeance*

Liste des sorts de sorcières

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de sorcières de niveau 0

- **Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un objet.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Fatigue.** Attaque de contact fatiguant la cible.
- **Hébètement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Lumières dansantes.** Crée torches ou autres lueurs.
- **Message.** Conversation à distance.
- **Putréfaction de l'eau et de la nourriture (APG).** Rend l'eau et la nourriture immangeables.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Saignement.** Une créature stabilisée agonise à nouveau.
- **Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
- **Stabilisation.** Stabilise une créature agonisante.

Sorts de sorcières de 1er niveau

- **Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- **Altération vocale (AdM).** Déguise la voix.
- **Arme d'ombre (AdM).** Crée une arme de maître quasi réelle.
- **Arme infailible (UC).** Bonus de +2 qui augmente de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique.
- **Armure de mage.** Confère un bonus d'armure de +4.
- **Bafouiller (AdM).** La cible ne peut plus parler de façon intelligible.
- **Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

- **Boulette (AdM).** La cible reçoit un malus de -20 à son prochain jet d'attaque ou test.
- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Bulle d'air (UC).** Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.
- **Charmant cadeau (APG).** Le sujet accepte immédiatement un objet offert et l'utilise.
- **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- **Combattant pris au dépourvu (AdM).** -4 aux tests d'initiative et de Réflexes de la cible.
- **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- **Contact glacial.** 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.
- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Cri perçant (AdM).** Inflige des dégâts sonores et hébète la cible.
- **Dague de stalactite (AdM).** Dague de maître en glace qui inflige 1 point de dégâts de froid.
- **Décomposition de cadavre (AdM).** Transforme un cadavre en squelette bien propre.
- **Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Dissimuler la magie (APG).** Cache la présence d'un sort à la détection de la magie.
- **Dissipation de la fièvre (AdM).** Supprime les conditions malade, nauséux et fiévreux.
- **Fierté illusoire (AdM).** La cible a un malus aux jets d'attaque et aux tests mais un bonus contre le charme et la coercition.
- **Flèche de ki (AdM).** La flèche inflige les mêmes dégâts que les coups à mains nues.
- **Frayeur.** Une créature possédant 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.
- **Identification.** Bonus de +10 pour identifier un objet magique.
- **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- **Interrogatoire (AdM).** La cible répond aux questions ou souffre.
- **Jeunesse apparente (AdM).** La cible semble plus jeune.
- **Lanterne dansante (APG).** Anime une lanterne qui suit le personnage.
- **Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
- **Mauvais présage (APG).** La cible lance deux fois les dés pour les tests et les attaques et prend le résultat le moins bon.
- **Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- **Paix forcée (UC).** Fige une arme sur le corps de la cible.
- **Poudre affaiblie (UC).** Les munitions de l'arme touchée réduisent sa portée de moitié et imposent un malus de -2 aux jets de dégâts.
- **Poudre mouillée (UC).** Les munitions chargées dans l'arme ciblées sont inutilisables.
- **Rapetissement.** Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.
- **Rayon affaiblissant.** La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

- **Rayon de fièvre** (AdM). Le rayon rend la cible fiévreuse.
- **Réaction négative** (UC). La créature ciblée ne peut pas influencer positivement autrui.
- **Renforcer l'armement** (UC). Annule temporairement la propriété fragile d'une arme ou d'une armure.
- **Réparation improvisée** (UC). L'objet cible n'est plus brisé.
- **Restauration de cadavre** (AdM). La chair recouvre un squelette.
- **River le regard** (UC). Oblige la cible à regarder uniquement le personnage pendant toute la durée du sort.
- **Sanctification de cadavre** (AdM). Empêche un cadavre de devenir mort-vivant.
- **Sceau contre les maléfices** (AdM). La cible a un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les maléfices des sorcières.
- **Serviteur invisible**. Force invisible obéissant au PJ.
- **Silence forcé** (AdM). La cible ne peut pas faire de bruit important.
- **Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- **Sommeil**. Endort 4 DV de créatures.

Sorts de sorcières de 2e niveau

- **Abri de toile** (AdM). Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Adoration** (UC). Le personnage gagne un bonus aux tests de Diplomatie et de combat de spectacle.
- **Apprentissage par le sang** (AdM). Apprend un sort grâce au sang de la cible.
- **Arme boomerang** (UC). Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Augure**. Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- **Blessure modérée**. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
- **Brume hantée** (AdM). Les créatures sont secouées et subissent des affaiblissements de Sagesse.
- **Cécité/surdité**. Rend la cible aveugle ou sourde.
- **Contact défigurant** (AdM). La cible est défigurée.
- **Convocation de monstres II**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coup tonitruant** (UC). Les munitions de l'arme ciblée rendent les adversaires sourds.
- **De la soie à l'acier** (AdM). Change une écharpe en bouclier ou en fouet.
- **Déguisement fantomatique** (AdM). La cible ressemble à son propre fantôme.
- **Désir anormal** (AdM). La cible est obligée d'en embrasser ou d'en caresser une autre.
- **Détection de l'invisibilité**. Révèle créatures et objets invisibles.
- **Détection de pensées**. Permet d'écouter les pensées superficielles.
- **Détection des pièges**. Le PJ repère les pièges comme un roublard.
- **Discours captivant**. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
- **Dissimuler la magie (partagé)** (UC). Comme dissimuler la magie mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Effroi**. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.
- **Festín de cendres** (APG). La cible souffre d'une faim insatiable.
- **Folle hallucination** (AdM). La cible subit des malus aux actions mentales.
- **Froid pénétrant** (AdM). La cible est victime d'un froid important.

- **Hébètement de monstre**. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- **Idiotie**. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.
- **Immobilisation de personne**. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.
- **Langage caché** (APG). +10 aux tests de Bluff pour envoyer des messages secrets.
- **Lévitacion**. La cible monte ou descend au gré du PJ.
- **Main spectrale**. Main désincarnée portant des attaques de contact.
- **Marionnette de peau** (AdM). Anime et possède la peau du personnage comme une créature séparée.
- **Mise à mort**. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- **Misérable pitié** (AdM). L'adversaire ne peut pas attaquer une créature pathétique.
- **Modification d'apparence**. Permet d'adopter la forme d'une créature de taille P ou M.
- **Monture (partagé)** (UC). Comme monture mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Nappe de brouillard**. Brume gênant la visibilité.
- **Nuée grouillante**. Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- **Partage des souvenirs** (AdM). Partage un souvenir avec la cible.
- **Pénombre protectrice** (AdM). L'ombre protège la cible contre la lumière.
- **Perception des indices** (APG). +5 Perception et Psychologie 10 min/niveau.
- **Planer** (APG). Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.
- **Poison pernicieux** (AdM). La cible reçoit un malus de -4 contre le poison.
- **Poudre instable** (UC). Les munitions de l'arme à feu visée augmentent ses risques de faire long feu.
- **Poudre stable** (UC). Les munitions de l'arme ciblée diminuent les risques de long feu.
- **Poussière scintillante**. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- **Préservation des morts**. Préserve un cadavre.
- **Purulence** (APG). Donne au sujet une RM 12 + niveau du personnage contre les effets de soins.
- **Ralentissement du poison**. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Rapport**. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- **Recul excessif** (UC). Les tirs de l'arme à feu ciblée génèrent un recul excessif.
- **Regard brûlant** (APG). Inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature.
- **Renforcer l'armement (partagé)** (UC). Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Retardement de la douleur** (AdM). Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.
- **Sang bouillant** (AdM). La cible reçoit des dégâts de feu, les orques gagnent +2 Force.
- **Savoir manier une arme** (UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Scrupule** (UC). La cible a un malus aux tests de caractéristique, de compétence et de Concentration tant qu'elle n'a pas passé un round entier sans rien faire.
- **Simulacre de vie**. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

- **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Symbole de miroir (AdM).** Déclenche une rune qui crée des images miroir.
- **Toile d'araignée.** Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.
- **Transformation de maître (AdM).** Transforme un objet ordinaire en objet de maître.
- **Vérole (APG).** Le sujet est fiévreux et subit -4 Dex.
- **Vol de voix (AdM).** La cible est frappée de la plaie magique coassement.
- **Vomir une nuée (APG).** Produit une nuée d'araignées qui se battent pour le personnage.
- **Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de sorcières de 3e niveau

- **Animal anthropomorphe (AdM).** Un animal devient bipède.
- **Arme boomerang (partagé) (UC).** Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Baiser du vampire.** 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.
- **Cheveux étrangleurs (AdM).** Les cheveux s'animent et sont capables d'agripper quelqu'un.
- **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- **Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- **Convocation de monstres III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coupe de poussière (APG).** Déshydrate une créature.
- **Crachat venimeux (AdM).** Crache du venin de vipère noire aveuglant.
- **Crâne ricanant (AdM).** Un crâne agit comme une bouche magique, les auditeurs sont secoués.
- **Cri strident (APG).** Les ennemis provoquent des attaques d'opportunité.
- **Déformation douloureuse (AdM).** La cible subit un affaiblissement de Dex et de Con.
- **Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.
- **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- **Éclair.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
- **Engouement téméraire (AdM).** La cible est obligée de rester à côté d'une autre.
- **Éruption de pustules (AdM).** Des bubons acides explosent quand le personnage est attaqué.
- **Étrange fièvre (AdM).** La cible est atteinte de la plaie étrange fièvre.
- **Exilé par la nature (APG).** Donne un malus de -10 aux tests de Survie.
- **Forme de bébé (UC).** Le personnage transforme un animal ou une créature magique en une version plus jeune et plus mignonne d'elle-même, pour une courte durée.
- **Forme de vermine I (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine P ou M.
- **Frappe douloureuse (APG).** Inflige 1d6 points de dégâts non létaux pendant 1 round par niveau.
- **Glyphe de garde.** Inscription affectant ceux qui la touchent.
- **Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.
- **Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.
- **Guide (APG).** Révèle la distance approximative qui sépare le personnage de l'endroit où il a lancé ce sort.
- **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence.

- **Hurllement d'agonie (AdM).** Une douleur à hurler limite les actions de la cible.
- **Innombrables yeux (AdM).** Des yeux supplémentaires donnent la vision à 360°.
- **Lame du crépuscule (APG).** Couteau flottant qui attaque avec le personnage.
- **Lévitiation hostile (UC).** Fait léviter la créature visée.
- **localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- **marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.
- **Nuage nauséabond.** Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- **Partage des sens (APG).** Voit/entend/sent la même chose que le familier.
- **Pluie de grenouilles (AdM).** Convoque une nuée de grenouilles empoisonnées.
- **Possession de marionnette (AdM).** Comme possession mais limité à la ligne de mire.
- **Pur dégoût (AdM).** La cible est obligée d'éviter une créature.
- **Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
- **Ralentissement du poison (partagé) (UC).** Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Rayon d'épuisement.** La cible devient épuisée.
- **Recherche de pensées (APG).** Détecte les pensées des créatures intelligentes.
- **Repérer les faiblesses (UC).** Le personnage lance deux fois les dés de dégâts des coups critiques et prend le meilleur.
- **Sables du temps (AdM).** La cible vieillit temporairement.
- **Sangsue de ki (AdM).** Ajout de ki à la réserve lors d'un coup critique.
- **Sceau du serpent.** Crée un symbole immobilisant le lecteur.
- **Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.
- **malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m/round.
- **Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- **Témoin (AdM).** Voir à travers les yeux d'une cible et écouter par ses oreilles.
- **Tempête de cendres (AdM).** Gêne la vision et le mouvement.
- **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Tir aveuglant (UC).** Les munitions de l'arme ciblée créent un éclair qui aveugle le tireur et ceux qui l'entourent.
- **Vision infernale (AdM).** Un paysage infernal illusoire secoue les créatures.
- **Vision magique.** Le PJ voit les auras magiques.
- **Voile répugnant (AdM).** La nausée et/ou la fièvre affaiblit les créatures.
- **Vol de soins (UC).** Le personnage siphonne la moitié des soins magiques que la créature visée reçoit.

Sorts de sorcières de 4e niveau

- **Absorption de toxine (UC).** Le personnage est temporairement immunisé contre les maladies et les toxines, il en absorbe une et la transmet à autrui.
- **Assassin imaginaire.** Illusion terrifiante tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- **Balle dédiée (UC).** Les munitions sont plus précises si elles visent un certain type de créature.
- **Blessure grave.** Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).

- **Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Brume de vitriol (AdM).** Comme bouclier de feu mais dégâts d'acide.
- **Cresse vaseuse (AdM).** Le contact infeste la cible de vase verte.
- **Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.
- **Chevaucher les vagues (AdM).** La cible peut respirer sous l'eau et nager.
- **Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.
- **Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création mineure.** Créé un objet en tissu ou en bois.
- **Désespoir foudroyant.** Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests.
- **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
- **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- **Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- **Don des langues (partagé) (UC).** Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d3 points de Con/round pendant 6 rounds.
- **Énergie négative.** La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
- **Forme de vermine II (AdM).** Comme forme de vermine I mais TP ou G.
- **Fusion avec le familier (AdM).** Possession du familier.
- **Hébètement de groupe (AdM).** Comme hébètement mais sur plusieurs créatures.
- **Infestation de vers (AdM).** Des vers infligent des dégâts et un affaiblissement de Dex.
- **Localisation de créature.** Indique la direction d'une créature connue.
- **Malédiction de négation magique (AdM).** La cible est affectée par la plaie magique de négation.
- **Manteau de guêpes (AdM).** Une nuée de guêpes défend ou porte le personnage.
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Œil du mage.** Œil invisible avançant de 9 m/round.
- **Pas de l'ombre (AdM).** Téléportation d'une ombre à une autre.
- **Pleine lune (APG).** Le sujet est enragé et confus.
- **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- **poussière d'étoile (APG).** Silhouette la cible et émet de la lumière.
- **Présage débilitant (UC).** Impose un triste destin à une créature qui voit ses dégâts réduits de moitié quand elle attaque ou lance un sort.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Rancune (APG).** Inflige un sort de contact sur la créature qui attaque le personnage.
- **Refuge du mage.** Créé une solide maisonnette.
- **Résistance à l'âge mineure (AdM).** Ignore les malus de l'âge moyen.
- **Scrutation.** Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Simulacre de vie supérieur (AdM).** Gagne 2d10 points de vie temporaire + 1/niveau.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Somnambulisme (APG).** La créature se déplace en dormant.
- **Symbole de guérison (AdM).** La rune déclenchée soigne les créatures vivantes.

- **Symbole de lenteur (AdM).** Déclenche une rune qui ralentit les créatures.
- **Symbole de révélation (AdM).** Déclenche un symbole qui révèle les illusions.
- **Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- **Tempête volcanique (AdM).** Des rochers brûlants infligent 5d6 points de dégâts.
- **Tentacules noirs.** Tentacules attaquant les créatures dans un rayon de 4,50 m.
- **Terreur.** Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
- **Triple aspect (APG).** Le personnage paraît plus jeune ou plus âgé.

Sorts de sorcières de 5e niveau

- **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Bannir les faux-semblants (APG).** Dissipe une illusion touchée ou le changement de forme d'une créature.
- **Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- **Brume mentale.** Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté.
- **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.
- **Coffre secret.** Coffre caché dans le plan Éthéré.
- **Contact avec les plans.** Permet d'interroger une entité extraplanaire.
- **Contagion supérieure (AdM).** Infecte une cible avec une maladie magique.
- **Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Couronne de lames (UC) (F).** Quatre lames de mithral tournoient autour du personnage, attaquent les créatures voisines et le protègent contre les attaques d'opportunité quand il lance un sort.
- **Création majeure.** Comme création mineure, plus pierre et métal.
- **Débilité.** L'Intelligence et le Charisme de la cible tombent à 1.
- **Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
- **Frappe douloureuse de groupe (APG).** Comme frappe douloureuse mais affecte plusieurs créatures.
- **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
- **Juxtaposition hostile (UC).** Le personnage crée un lien dimensionnel entre la créature visée et sa personne. Ils échangent de place.
- **Lien avec l'invocateur (UC).** La cible subit des dégâts à chaque fois que ses créatures invoquées en reçoivent.
- **Lien télépathique.** Permet de communiquer mentalement.
- **Malédiction de dégoût (AdM).** Cible fiévreuse quand elle voit le déclencheur.
- **Malédiction majeure (AdM).** Comme malédiction mais plus difficile à dissiper.
- **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- **Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- **Narcissisme suffisant (AdM).** La cible est distraite par sa propre personne.
- **Œil indiscret.** 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.

- **Porte- peste (AdM).** Les attaques de la cible transmettent la fièvre des marais.
- **Possession d'objet (AdM).** Possède et anime un objet.
- **Possession.** Permet de s'emparer du corps d'un autre.
- **Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
- **Repos éternel (APG).** Impossible de ramener la créature morte à la vie.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Suffocation (APG).** La cible suffoque rapidement.
- **Symbole de douleur.** La rune inflige de terribles douleurs.
- **Symbole de scrutation (AdM).** Déclenche une rune qui active un capteur de scrutation.
- **Symbole de sommeil.** La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.
- **Symbole fatal (UC) (M).** Comme symbole de mort mais occupe une case de 1,50 (M).
- **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- **Vagues de fatigue.** Plusieurs cibles sont fatiguées.
- **Vol supérieur.** Le PJ vole à 12 m/round et fait du footing sur de longues distances.

Sorts de sorcières de 6e niveau

- **Analyse d'enchantement.** Révèle les propriétés magiques.
- **Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.
- **Balle dédiée supérieure (UC).** Comme balle dédiée mais inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts.
- **Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Bouclier involontaire (APG).** La cible partage les blessures reçues par le lanceur de sorts.
- **Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- **Convocation de monstres VI.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Défense magique.** Plusieurs effets magiques protègent une zone.
- **Dissipation suprême.** Comme dissipation de la magie, mais sur cibles multiples.
- **Épidémie (AdM).** Infecte un sujet avec une maladie très contagieuse.
- **Exécution.** Attaque de contact qui inflige 12d6 points de dégâts +1 pts par niveau.
- **Forme de poussière (UC).** Le personnage devient temporairement une créature intangible faite de poussière.
- **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
- **Manteau de rêves (APG).** Les créatures vivantes situées dans un rayon de 1,5 m s'endorment.
- **Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
- **Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.
- **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Peau de nuée (APG).** Transforme le corps du lanceur de sorts en une nuée capable d'attaquer.
- **Purulence de groupe (APG).** Comme purulence mais affecte plusieurs cibles.
- **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- **Rappel à la vie.** Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

- **Résistance à l'âge (AdM).** Ignore les malus de l'âge avancé.
- **Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Suggestion de groupe.** Comme suggestion, mais une cible/niveau.
- **Symbole de persuasion.** La rune charme les créatures proches.
- **Symbole de sceau (AdM).** Crée un mur de force à déclencheur.
- **Symbole de terreur.** La rune frappe les créatures proches de panique.
- **Téléportation par cristal de glace (AdM).** La cible est gelée puis téléportée.
- **Tempête de peste (AdM).** Un nuage infecte les créatures comme contagion.
- **Transformation martiale.** Le PJ gagne des bonus au combat.
- **Transmutation de la pierre en chair.** Ramène une créature pétrifiée à la vie.
- **Vengeance pour outrage (AdM).** La cible est obligée de détruire un ennemi.
- **Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts de sorcières de 7e niveau

- **Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de confusion.
- **Blessure modérée de groupe.** Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Changement de plan.** Permet de changer de plan (huit sujets max.).
- **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- **Convocation de monstres VII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Corps de glace (AdM).** Le corps du personnage devient de la glace vivante.
- **Création de demi-plan mineure (AdM).** Création d'un demi-plan.
- **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau et 1 éclair secondaire/niveau.
- **Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- **Immobilisation de personne de groupe.** Comme immobilisation de personne, mais dans un rayon de 9 m.
- **Invocation instantanée.** L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.
- **Juxtaposition hostile supérieure (UC).** Le personnage peut viser une créature de plus tous les quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- **Mot de pouvoir aveuglant.** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
- **Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
- **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Résistance à l'âge supérieure (AdM).** Ignore les malus de l'âge vénérable.
- **Résurrection temporaire (AdM).** Ramène une créature à la vie pendant 24 heures, après quoi, elle meurt à nouveau.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Symbole de faiblesse.** La rune affaiblit les créatures proches.
- **Symbole d'étourdissement.** La rune étourdit les créatures proches.

- **Téléportation d'objet.** Comme téléportation, mais sur un objet.
- **Téléportation suprême.** Comme téléportation, sans limite de portée et sans risque d'erreur.
- **Traverser l'espace (UC).** Le personnage peut dépenser une action de mouvement pour se téléporter à 9 m de sa position ou pour se relever sans provoquer d'attaque d'opportunité alors qu'il était à terre.
- **Vagues d'épuisement.** Plusieurs cibles sont épuisées.
- **Vagues d'extase (AdM).** Les créatures sont étourdies et chancelantes de plaisir.
- **Vents cinglants (AdM).** Le vent bloque la visibilité et inflige 3d6 points de dégâts.
- **Vision magique suprême.** Comme vision magique, mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.
- **Vision mystique.** Comme mythes et légendes, mais plus rapide.
- **Voile lunaire (AdM).** Dissipe la lumière et inverse les lycanthropes.

Sorts de sorcières de 8e niveau

- **Aspect terrifiant (UC).** Le personnage se transforme en une version G terrifiante de lui-même et émet une aura qui secoue ou effraie les créatures.
- **Attrance.** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- **Blessure importante de groupe.** Inflige 3d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Charme-monstre de groupe.** Comme charme-monstre, mais sur 9 m de rayon.
- **Clone.** Double s'éveillant à la mort de l'original.
- **Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan (AdM).** Comme création de demi-plan mineure mais plus grand et avec des caractéristiques planaires.
- **Danse irrésistible.** Force le sujet à danser.
- **Dédale.** Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.
- **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
- **Échec annoncé (AdM).** La cible est secouée et fiévreuse de façon permanente et peut même recevoir une plaie magique.
- **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- **Exigence.** Comme communication à distance, plus suggestion.
- **Flétrissure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- **Moment de prescience.** Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
- **Mot de pouvoir étourdissant.** Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
- **nuées d'orage (APG).** 1d8 dégâts par niveau (max 20d8) aux cibles.
- **Œil indiscret suprême.** Comme œil indiscret, les yeux bénéficiant d'une vision lucide.

- **Résurrection.** Ramène un mort à la vie.
- **Séquestration.** Emprisonne la cible dans une gemme.
- **Soins importants de groupe.** Rend 3d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Symbole d'aliénation mentale.** La rune frappe les créatures proches de démente.
- **Symbole de mort.** La rune tue les créatures proches.

Sorts de sorcières de 9e niveau

- **Blessure critique de groupe.** Inflige 4d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **capture d'âme.** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
- **Cercle de téléportation.** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
- **Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan supérieure (AdM).** Comme création de demi-plan mais plus grand et avec plus de caractéristiques planaires.
- **Domination universelle.** Comme domination, mais sur n'importe qui.
- **Esprit impénétrable (partagé) (UC).** Comme esprit impénétrable mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Immobilisation de monstre de groupe.** Comme immobilisation de monstre, mais sur 9 m de rayon.
- **Invocation héroïque (UC).** Des créatures bénéficient de bonus aux jets d'attaque et de dégâts, de points de vie temporaires et d'une immunité contre les effets de peur et de charme.
- **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.
- **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires.
- **Nuit polaire (AdM).** De froides ténèbres paralysent les créatures et leur infligent des dégâts.
- **Plainte d'outré-tombe.** Inflige 10 points de dégâts/niveau à une créature/niveau.
- **Prémonition.** Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.
- **Projection astrale.** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
- **Refuge.** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- **Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Suffocation de groupe (APG).** Une créature/niveau suffoque.
- **Symbole de lutte (AdM).** Déclenche une rune qui oblige une créature à attaquer.
- **Symbole de vulnérabilité (AdM).** Déclenche une rune qui impose des malus temporaires.
- **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- **Terre maudite (AdM).** Les plantes meurent, les créatures vivantes tombent malades ou les créatures mortes se relèvent comme zombis.

Les archétypes de sorcière

Amie des animaux

Toutes les sorcières possèdent un lien étroit avec leur familier mais l'amie des animaux s'y consacre plus particulièrement et développe sa relation avec son protecteur à travers son familier.

Transfert de don (Ext). À chaque fois que la sorcière apprend un don, elle peut choisir de le faire apprendre à son familier, comme don supplémentaire. Ce dernier doit remplir les conditions requises. Si la sorcière perd son familier ou s'il meurt, elle peut récupérer ces emplacements de don et les utiliser elle-même ou les attribuer à son nouveau familier.

Familier supérieur (Sur). Au niveau 4, l'amie des bêtes renforce son lien avec son familier. Quand elle détermine les pouvoirs et les aptitudes de son familier, elle se considère comme d'un niveau de plus qu'elle ne l'est réellement. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 4.

Forme de familier (Mag). Au niveau 8, l'amie des bêtes peut prendre la forme de son familier (ou d'une version géante de ce familier ou d'un animal de même type) comme avec *forme bestiale II*. Par exemple, une sorcière qui possède un rat comme familier peut se changer en rat TP, en rat sanguinaire P ou en rongeur G, une sorcière qui possède un chat comme familier peut se transformer en chat TP ou en félin G comme un tigre ou un lion, une qui a un singe peut devenir un singe TP ou un gorille G, etc. Chaque jour, la sorcière peut rester sous forme animale pendant un nombre de minutes égal à son niveau. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 8.

Âmes sœurs (Sur). Au niveau 10, si le familier ou la sorcière est grièvement blessé ou sur le point de mourir, l'âme à l'agonie se transfère immédiatement dans le corps de l'autre. Les deux âmes se partagent pacifiquement le corps survivant. Elles peuvent communiquer librement et gardent toutes deux leurs capacités de raisonnement et leur intelligence. L'hôte peut autoriser l'âme invitée à prendre temporairement le contrôle de son corps et le récupérer par une action de mouvement. Les deux âmes peuvent rester ainsi indéfiniment. L'âme invitée peut retourner dans son corps (s'il est disponible) en le touchant, se transférer dans un réceptacle adapté (comme un clone) ou prendre le contrôle d'un autre corps comme avec possession (sans réceptacle). Ce pouvoir remplace un maléfice majeur de sorcière de niveau 10.

Maléfices. Voici les maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype d'amie des bêtes : charme, langage sauvage, oiseau de mauvais augure, sceau.

Maléfices majeurs. Voici les maléfices majeurs de sorcière qui viennent compléter l'archétype d'amie des bêtes : œil de la bête

Grands maléfices. Voici les grands maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype d'amie des bêtes : réincarnation forcée.

Marchetombe

La marchetombe ressemble beaucoup à un nécromancien : elle est obsédée par la manipulation occulte des morts, en particulier par les morts-vivants dépourvus d'intelligence, comme les zombis. Contrairement aux créations des nécromanciens, les siennes sont liées à jamais à sa volonté et elle peut produire de viles apparitions d'une puissance terrifiante.

Les sorts. La marchetombe remplace quelques sorts de protecteurs par les suivants : 4– *contrôle mineur des morts-vivants*, 6– *animation des morts*, 12– *création de mort-vivant*, 14– *contrôle des morts-vivants*, 16– *création de mort-vivant dominant*. Ces sorts remplacent les sorts de protecteur.

Poupée maléfique. Chaque marchetombe porte sur elle une macabre poupée inanimée, faite de peau humaine cousue rembourrée d'éclats d'os, de rognures d'ongle et de poussière tombale. Les sorts de la marchetombe lui viennent des esprits maléfiques qui résident dans la poupée. Cette dernière stocke les sorts comme un familier de sorcière ordinaire. Chaque jour, la marchetombe doit communier avec sa poupée pour préparer ses sorts. Elle ne peut pas le faire si le sort n'est pas contenu dans la poupée. Ce pouvoir remplace celui de familier.

Voici les pouvoirs de familier qui fonctionnent différemment pour la marchetombe.

Livrer un sort de contact (Sur). À partir du niveau 3, la marchetombe peut utiliser sa poupée pour livrer un sort de contact. Une fois que la sorcière a lancé un sort de contact, par une action complexe, elle peut désigner une cible et planter une aiguille dans sa poupée, ce qui transmet le sort comme une attaque de contact à distance. La cible doit se trouver dans l'aura de profanation (voir plus bas).

Aura de profanation (Sur). Au niveau 1, la marchetombe peut créer une aura de puissance maléfique dans un rayon de 6 mètres (4 c). Cette aura augmente le DD de la canalisation d'énergie négative de +1 et la résistance au renvoi des morts-vivants de +1. Au niveau 3 et, par la suite, tous les deux niveaux, le rayon de l'aura augmente de 1,50 mètre (1 c), avec un maximum de 21 mètres (14 c) au niveau 20. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 1.

Esclave d'os (Sur). Dès le niveau 1, la marchetombe peut prendre le contrôle d'un mort-vivant situé dans son aura de profanation en lui imposant sa volonté (Volonté pour annuler, en utilisant le DD des maléfices de la sorcière). Si le mort rate son jet, il passe sous le contrôle de la sorcière, comme si elle avait lancé un sort de *contrôle mineur des morts-vivants* (une fois le mort sous contrôle, il le reste même s'il sort de l'aura). Les morts-vivants intelligents ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque jour. La sorcière peut contrôler 1 DV de créatures mortes-vivantes par niveau de lanceur de sorts. Si la créature morte-vivante se trouve déjà sous le contrôle d'un autre lanceur de sorts, la sorcière doit faire un test de Charisme opposé à chaque fois que ses ordres entrent en conflit avec ceux que la créature a déjà reçus. Ceci remplace le maléfice de sorcière de niveau 4.

Possession de mort-vivant (Mag). La marchetombe peut prendre le contrôle direct de l'un de ses sbires morts-vivants présents dans son aura de profanation, comme si elle utilisait *possession*. Quand elle utilise ce pouvoir, sa poupée fonctionne comme un réceptacle de l'âme. Le sbire n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 8.

Maléfices. Voici les maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype de marchetombe : malchance, mauvais œil, oiseau de mauvais augure.

Maléfices majeurs. Voici les maléfices majeurs de sorcière qui viennent compléter l'archétype de marchetombe : blessures infectées, tombe de glace

Grands maléfices. Voici les grands maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype de marchetombe : convocation d'esprit, malédiction mortelle.

Sorcière des mers

La sorcière des mers possède une affinité pour l'immensité de l'océan et le roulement des vagues. Sa magie est liée à la lune, aux marées, à l'eau, aux vents et elle ne se sent en paix qu'à proximité de la mer ou sur les eaux.

Protecteur. Une sorcière des mers ne peut pas choisir un protecteur dont les thèmes ou les intérêts s'opposent à l'eau (comme la terre ou le feu).

Les sorts. La sorcière des mers remplace certains de ses sorts de protecteur par les suivants : 2– *caresse de la mer*, 4– *bourrasque*, 6– *respiration aquatique*, 8– *contrôle de l'eau*, 10– *brume mortelle*, 12– *contrôle des vents*, 14– *contrôle du climat*, 16– *vortex*, 18– *tsunami*

Repérage (Mag). Tant que la sorcière des mers est près d'un corps d'eau important (au moins un lac de 1,5 kilomètre de diamètre), elle peut lancer *repérage* à volonté, comme un pouvoir magique.

Empathie avec les créatures marines (Ext). Une sorcière des mers peut influencer l'attitude des animaux aquatiques et de ceux qui vivent sur les côtes et les berges, y compris les oiseaux, comme avec empathie sauvage. La sorcière des mers utilise son niveau de sorcière comme niveau de druide quand elle se sert de ce pouvoir. Si elle dispose de l'empathie sauvage grâce à une autre classe, elle ajoute ses niveaux de sorcière à ceux de cette autre classe pour déterminer ses bonus d'empathie vis-à-vis de ces créatures. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 1.

Maléfices. Voici les maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype de sorcière des mers : charme, poumon aquatique, vol.

Maléfices majeurs. Voici les maléfices majeurs de sorcière qui viennent compléter l'archétype de sorcière des mers : contrôle du climat, demeure cachée, œil de guenaude.

Grands maléfices. Voici les grands maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype de sorcière des mers : désastre naturel.

Sorcière de village

Il existe des sorcières qui se consacrent aux autres et limitent leurs activités aux arts guérisseurs. Dans les communautés rurales, elles prennent souvent la place des prêtres et parcourent parfois la campagne pour subvenir aux besoins de plusieurs hameaux.

Protecteur. Le protecteur de la sorcière possède un thème associé à la guérison.

Guérison spontanée (Sur). La sorcière de village peut canaliser l'énergie magique dans des sorts de soins qu'elle n'a pas préparés à l'avance. Elle peut « sacrifier » tout sort préparé (sauf les tours de magie) pour lancer un sort de soins du même niveau que le sort perdu ou de niveau inférieur, même si elle ne connaît pas le sort de soins correspondant. Ce pouvoir remplace le maléfice de sorcière de niveau 4.

Guérison empathique (Sur). Une sorcière de village peut s'occuper d'une cible malade ou empoisonnée en redirigeant l'effet néfaste sur elle. Si la cible est empoisonnée, elle peut la soigner à l'aide d'une action simple. La victime fait son jet de sauvegarde contre le poison normalement mais c'est la sorcière qui subit les effets néfastes et non la créature empoisonnée. Si la cible est malade, la sorcière doit s'en occuper pendant une heure.

La victime fait son jet de sauvegarde contre le poison normalement mais c'est la sorcière qui subit les effets néfastes et non la créature malade. La sorcière n'est pas réellement empoisonnée ni malade (et elle n'est pas contagieuse et n'a pas besoin de soins), elle souffre juste des effets de l'affliction. La sorcière utilise généralement ce pouvoir pour prolonger la vie d'un mourant et lui donner le temps de récupérer. Si elle est immunisée contre la maladie ou le poison, ce pouvoir n'a aucun effet. Il remplace le maléfice de sorcière de niveau 8.

Maléfices. Voici les maléfices de sorcière qui viennent compléter l'archétype de sorcière de village : chaudron, don des langues, guérison, langage sauvage.

Maléfices majeurs. Voici les maléfices majeurs de sorcière qui viennent compléter l'archétype de sorcière de village : brouet de la sorcière, contrôle du climat, guérison majeure.

Grands maléfices. Voici le grand maléfice de sorcière qui vient compléter l'archétype de sorcière de village : donneuse de vie.