

Liste des Sorts - Clerc

Sorts niveau 0

ASSISTANCE

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.

FLAMME SACRÉE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).

LUMIÈRE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

RÉPARATION

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux aimants)

Durée : instantanée

Ce sort répare une simple fissure, déchirure ou fêlure sur un objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne cassé, une clé brisée en deux morceaux, un accroc sur un manteau ou une fuite sur une outre. Tant que la fissure ou l'accroc n'excède pas 30 cm dans toutes les

dimensions, vous le réparez, ne laissant aucune trace de la détérioration passée. Ce sort peut réparer physiquement un objet magique ou une créature artificielle, mais ne peut pas rendre sa magie à un objet.

RÉSISTANCE

Royaume - Abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une cape miniature)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

STABILISATION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

THAUMATURGIE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : jusqu'à une minute

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :

- Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
- Vous faites vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
- Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
- Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.

Sorts niveau 1

BÉNÉDICTION

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

BLESSURE

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 dégâts nécrotiques.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-dessus du premier.

BOUCLIER DE LA FOI

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour la création d'eau ou quelques grains de sable pour la destruction d'eau)

Durée : instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

DÉTECTION DU BIEN ET DU MAL

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un célestial, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'if)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

ÉCLAIR GUIDÉ

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin de votre prochain tour de jeu bénéficie de l'avantage grâce à la faible lumière mystique qui illumine alors la cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

FLÉAU

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

INJONCTION

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.

Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

MOT DE GUÉRISON

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

PROTECTION CONTRE LE BIEN ET LE MAL

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer, que le sort consomme)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

La protection confère un certain nombre de bénéfices. Les créatures de ces types ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre la cible. De plus, elles ne peuvent ni effrayer, ni charmer, ni posséder la cible. Si la cible est déjà charmée, effrayée, ou possédée par une telle créature, la cible a l'avantage à tout nouveau jet de sauvegarde qu'elle effectuerait contre l'effet en question.

PURIFICATION D'EAU ET DE NOURRITURE

Royaume - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

SANCTUAIRE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque ou lance un sort qui affecte une créature ennemie, ce sort se termine.

SOINS

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Sorts de niveau 2

AIDE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un petit bout de vêtement blanc)

Durée : 8 heures

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de l'une des cibles augmentent de 5 par niveau d'emplacement au-dessus du deuxième.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (le poil ou la plume d'une bête)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure.

Vous touchez une créature et lui accordez une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible gagne cet effet jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Endurance de l'ours. La cible a l'avantage à ses jets de Constitution. Elle gagne également 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus lorsque le sort prend fin.

Force du taureau. La cible a l'avantage à ses jets de Force, et sa capacité de charge double.

Grâce féline. La cible a l'avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle n'est pas incapable d'agir.

Splendeur de l'aigle. La cible a l'avantage à ses jets de Charisme.

Ruse du Renard. La cible a l'avantage à ses jets d'Intelligence.

Sagesse du Hibou. La cible a l'avantage à ses jets de Sagesse.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, choisissez subit l'un des deux effets suivants.

Vous pouvez supprimer tous les effets qui font qu'une cible est charmée ou effrayée. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps.

Ou vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

ARME SPIRITUELLE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts.

En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme.

L'arme peut prendre la forme de votre choix. Les clercs d'une divinité associée à une arme particulière (tel que Saint-Cuthbert connu pour sa masse d'armes ou Thor pour son marteau) peuvent faire en sorte que l'effet du sort prenne la forme de l'arme en question.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur au niveau 2.

AUGURE

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (jeu de bâtonnets ou d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po)

Durée : instantanée

Que ce soit en jetant des bâtonnets incrustés de gemmes ou des osselets de dragon, en retournant des cartes ornées ou en usant d'autres outils divinatoires, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants :

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

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de recevoir une réponse aléatoire, et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

CÉCITÉ/SURDITÉ

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

FLAMME ÉTERNELLE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

LIEN DE PROTECTION

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine d'une valeur d'au moins de 50 po chacun, que vous et la cible devez porter durant la durée du sort)

Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée une connexion mystique entre vous et la cible jusqu'à ce que le sort se termine. Aussi longtemps que la cible n'est pas éloignée de plus de 18 mètres de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde et obtient une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous recevez la même quantité de dégâts.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si vous et la cible êtes séparés de plus de 18 mètres de distance. Le sort prend également fin s'il est lancé à nouveau sur l'une des créatures connectées. Vous pouvez également rompre le sort au prix d'une action.

LOCALISATION D'OBJET

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.

Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près - c'est à dire au moins à 9 mètres de vous - au moins une fois. Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet ou d'arme.

Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

PRÉSERVATION DES MORTS

Royaume - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort)

Durée : 10 jours

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant.

Le sort augmente également la durée limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie. Les jours passés sous l'influence de ce sort ne comptent pas dans le total de jours passés à l'état de cadavre pour des sorts comme rappel à la vie.

PRIÈRE DE GUÉRISON

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Jusqu'à six créatures de votre choix visibles dans la portée du sort récupèrent chacune des points de vie équivalant à 2d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

PROTECTION CONTRE LE POISON

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un des poisons dont vous êtes conscient de la présence, sinon vous neutralisez l'un des poisons au hasard.

Pour toute la durée du sort, la cible a l'avantage sur ses jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être empoisonnée, et a une résistance aux dégâts de poison.

RESTAURATION PARTIELLE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

SENS DES PIÈGES

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous ressentez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise au sort alarme, un glyphe de protection ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.

Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que vous avez détecté.

SILENCE

Royaume - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

ZONE DE VÉRITÉ

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

Sorts de niveau 3

ANIMATION DES MORTS

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)

Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un corridor. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

CERCLE MAGIQUE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer d'une valeur minimum de 100 po, que le sort consomme).

Durée : 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique haut de 6 mètres et d'un rayon de 3 mètres, centré sur un point du sol que vous pouvez voir et à portée. Des runes rayonnantes apparaissent aux endroits où le cylindre s'intersecte avec le sol, ou toute autre surface.

Choisissez un ou plusieurs de types de créature suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, ou mort-vivant. Le cercle affecte une créature du type choisi des manières suivantes :

- La créature ne peut volontairement pénétrer dans le cylindre par des moyens non magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanaire pour y parvenir, elle doit d'abords réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre des cibles situées à l'intérieur du cylindre.
- Des cibles se trouvant à l'intérieur du cylindre ne peuvent pas être charmées, effrayées, ou possédées par la créature.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que la magie fonctionne en sens inverse, empêchant alors les créatures du type spécifié de quitter le cylindre et protégeant les cibles se trouvant au dehors.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort niveau 4 ou supérieur, la durée augmente de 1 heure pour chaque niveau d'emplacement supérieur au troisième.

CLAIRVOYANCE

Royaume - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 1,6 km

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur de 100 po, soit une corne pour entendre enchâssée de gemme, soit un œil de verre pour voir)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un détecteur invisible, à portée, dans une zone qui vous est familière (un endroit que vous avez visité ou déjà vu) ou dans une zone évidente qui ne vous est pas familière (comme l'autre côté d'une porte, derrière un angle, ou dans un bosquet). Le détecteur reste en place pour la durée du sort, il ne peut pas être attaqué ou être en interaction avec quoi que ce soit.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez de voir ou d'entendre. Vous pouvez utiliser le sens choisi au travers du détecteur comme si vous étiez à sa place. En utilisant votre action, vous pouvez alterner entre vu et audition via le détecteur.

Une créature qui peut voir le détecteur (comme une créature bénéficiant du sort voir l'invisible ou de vision véritable) voit un orbe lumineux et intangible de la taille de votre poing.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit.

Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kilos de nourriture et 112 litres d'eau sur le sol ou dans des contenants, à portée, ce qui est assez pour subvenir aux besoins de quinze humanoïdes ou de cinq montures pour 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante, et se gâte si elle n'est pas mangée au-delà de 24 heures. L'eau est claire et ne croupit pas.

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, effectuez un jet de votre caractéristique pour lancer des sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.

ESPRITS GARDIENS

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 4,50 mètres)

Composantes : V, S, M (un symbole sacré)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous appelez des esprits pour vous protéger. Ils volent dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous pendant pour la durée du sort. Si vous êtes bon ou neutre, leur forme spectrale

semble angélique ou féérique (à votre choix). Si vous êtes mauvais, ils apparaissent diaboliques ou démoniaques.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures que vous pouvez voir pour qu'elles ne soient pas affectées. La vitesse d'une créature affectée est réduite de moitié dans la zone d'effet, et quand la créature entre dans la zone pour la première fois pendant un tour ou commence son tour dans celle-ci, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature prend 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). Si elle réussit le jet de sauvegarde, la créature ne prend que la moitié des dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

FUSION DANS LA PIERRE

Royaume - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, fusionnant vous et tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors, et vous avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes rentrés, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.

De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

GLYPHE DE PROTECTION

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)

Durée : tant que le sort n'est pas dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe qui blesse les autres créatures, soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le

glyphe. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres ou moins de diamètre. Si vous choisissez un objet, celui-ci doit demeurer en place. Si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été incanté, le glyphe se brise et le sort prend fin sans avoir été déclenché.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement destinés à ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les runes explosives ou le sort glyphique.

Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incantant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Si vous créez un sort glyphique, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le glyphe de protection.

LANGUES

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une petite pyramide à degrés en argile)

Durée : 1 heure

Ce sort confère à la créature que vous touchez la capacité de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage, et peuvent l'entendre, comprennent ce qu'elle dit.

LUEUR D'ESPOIR

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort confère espoir et vitalité. Choisissez des créatures dans la portée du sort. Pour la durée du sort, chaque cible bénéficie de l'avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et à ses jets de sauvegarde contre la mort. Elle récupère aussi le maximum de points de vie lors d'une guérison.

LUMIÈRE DU JOUR

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une faible lumière sur 18 mètres supplémentaires.

Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.

Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

MALÉDICTION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.
- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de délivrance des malédiction met fin à cet effet. À la discrétion du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être

plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.

MARCHE SUR L'EAU

Royaume - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un morceau de liège)

Durée : 1 heure

Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.) comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures volontaires et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort.

Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

MORT SIMULÉE

Royaume - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre prélevée sur une tombe)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la plongez dans un état cataleptique impossible à différencier de la mort.

Pour tout la durée du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour toucher la cible et annuler le sort, la cible passe pour morte auprès de toute personne ne faisant pas une inspection approfondie ou face à des sorts censés donner l'état de santé de la cible. La cible est incapable d'agir et aveuglée, sa vitesse de déplacement tombe à 0. La cible obtient la résistance à tous les types de dégâts, à l'exception des dégâts psychiques. Si la cible est malade ou empoisonnée lorsque vous lancez ce sort, ou tombe malade ou empoisonnée alors qu'elle est déjà soumise à ce sort, la maladie ou le poison n'ont aucun effet jusqu'à ce que ce sort prenne fin.

MOT DE GUÉRISON DE GROUPE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

À mesure que vous évoquez des paroles de rétablissement, jusqu'à six créatures visibles de votre choix récupèrent un nombre de points de vie égal à 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature volontaire que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

RÉANIMATION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 300 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis moins d'une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut ni ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.

Sorts de niveau 4

BANNISSEMENT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un objet désagréable pour la cible)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer dans un autre plan d'existence une créature à portée que vous pouvez voir.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, vous bannissez la cible sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. La cible y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est occupé.

Si la cible est native d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, la cible est bannie dans une petite détonation, retournant dans son plan d'existence. Si ce sort se termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est déjà occupé. Sinon, la cible ne revient pas.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

CONTRÔLE DE L'EAU

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de sable)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau libre dans une zone cubique de 30 mètres d'arête de votre choix. Vous pouvez choisir parmi les effets suivants lors de l'incantation du sort. Par une action, durant votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un nouveau.

Crue. Vous provoquez l'augmentation de 6 mètres du niveau de toute l'eau présente dans la zone d'effet. Si la zone d'effet comprend une berge, l'eau se déverse sur le sol sec. Si votre zone d'effet se trouve au sein d'une importante étendue d'eau, vous créez plutôt une vague de 6 mètres de haut qui part d'un côté de la zone d'effet et se déplace jusqu'au côté opposé avant de se briser. Tout véhicule de taille TG ou inférieure frappé par la vague a 25 % de risque de chavirer. Le niveau de l'eau reste élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un effet différent. Si cet effet produit une vague, la vague se répète au début de votre tour suivant tant que l'effet de Crue est effectif.

Scinder l'eau. Vous déplacez l'eau dans la zone de sorte à créer une tranchée. La tranchée s'étend au travers de la zone d'effet du sort, et scinde l'eau en deux, formant un mur de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un nouvel effet. L'eau remplit alors lentement la tranchée jusqu'au tour suivant, ramenant l'eau à son niveau normal.

Diriger le courant. Vous provoquez un courant dans la zone d'effet qui se dirige dans la direction de votre choix, même si l'eau doit pour cela submerger des obstacles, passer au-dessus des murs, ou prendre d'autres directions improbables. L'eau dans la zone d'effet se déplace dans la direction souhaitée, mais une fois en dehors de la zone d'effet, elle retrouve un courant basé sur les caractéristiques du terrain. L'eau continue à se déplacer dans la direction choisie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous choisissiez un nouvel effet.

Tourbillon. Cet effet requiert une étendue d'eau large de 15 mètres et profonde de 7,50 mètres minimum. Vous créez un tourbillon qui se forme au centre de la zone d'effet. Le tourbillon produit un vortex large de 1,50 mètre à son pôle inférieur, large de 15 mètres à son pôle supérieur, et profond de 7,50 mètres. Toute créature ou objet dans l'eau à 7,50 mètres du vortex est attiré de 3 mètres vers lui. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex à condition de réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD du sort.

Lorsqu'une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou débute son tour dans le vortex, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la créature subit 2d8 dégâts contondants et est happée dans le vortex jusqu'à ce que le sort se termine. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas prisonnière du vortex. Une créature happée par le vortex peut utiliser son action pour essayer de nager hors du vortex comme décrit précédemment, mais elle subira un désavantage à son jet de Force (Athlétisme).

La première fois, à chaque tour, qu'un objet entre dans le vortex, l'objet subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts sont de nouveau infligés à chaque tour que l'objet passe dans le vortex.

DIVINATION

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle appropriée à votre religion, valant au moins 25 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Votre magie accompagnée d'une offrande vous met en contact avec votre dieu ou un de ses serviteurs. Vous posez une seule question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les 7 jours. Le MD donne une réponse véridique. La réponse peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un vers cryptique ou d'un présage. Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon. Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de recevoir une réponse aléatoire, et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)

Durée : instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre de côté et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.

GARDIEN DE LA FOI

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille Grande apparaît et flotte au-dessus d'un espace de votre choix, inoccupé et visible, dans la portée et pour la durée du sort. Le gardien occupe cet espace et il est flou à l'exception d'une épée étincelante et d'un bouclier montrant le symbole de votre divinité.

Toute créature vous étant hostile qui se déplace pour la première fois lors de son tour dans un espace à 3 mètres ou moins du gardien doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Le gardien se volatilise après avoir infligé un total de 60 dégâts.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une lanière de cuir sanglée autour du bras ou un appendice semblable)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Pour la durée du sort, les mouvements de la cible ne sont pas limités par un terrain difficile. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire la vitesse de la cible ni la rendre paralysée ou entravée.

La cible peut aussi dépenser 1,50 mètre de son mouvement pour se dégager d'une contrainte non magique, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature. Enfin, l'environnement aquatique n'impose aucune pénalité sur les mouvements et les attaques de la cible.

LOCALISATION DE CRÉATURE

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à moins de 300 mètres de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement.

Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort métamorphose notamment, le sort ne localise pas la créature.

Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

PROTECTION CONTRE LA MORT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et vous lui octroyez une mesure de protection contre la mort.

La première fois que la cible atteint 0 point de vie à cause de dégâts reçus, la cible passe à 1 point de vie et le sort prend fin.

Si le sort est toujours actif lorsque la cible est victime d'un effet qui la tuerait instantanément sans causer de dégât, cet effet est nul pour la cible, et le sort prend fin.

Sorts de niveau 5

COLONNE DE FLAMME

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)

Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin dévale des cieux vers un endroit que vous spécifiez dans la portée du sort. Chaque créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point spécifié doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (selon votre choix) sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

COMMUNION

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)

Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre dieu ou un intermédiaire divin et vous posez jusqu'à trois questions qui peuvent être répondues par oui ou par non. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse correcte à chaque question.

Les entités divines ne pas nécessairement omniscientes. Vous pouvez donc recevoir une réponse "incertaine" si la question concerne un sujet qui est hors du domaine de connaissance de la divinité. Dans le cas où une réponse monosyllabique s'avérerait déroutante ou opposée aux intérêts de la divinité, le MD peut faire une courte phrase en guise de réponse.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de ne recevoir aucune réponse et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

CONTAGION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 7 jours

Votre toucher est vecteur de maladie. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à portée. Si le coup touche, vous infectez la créature d'une maladie de votre choix parmi celles proposées ci-dessous.

La cible de votre sort doit, à la fin de chacun de ses tours, effectuer un jet de sauvegarde de **Constitution**. Après en avoir échoué trois, la maladie prend effet pour la durée du sort, et la créature cesse de faire ses jets de sauvegarde. Après en avoir réussi trois, la créature guérit de sa maladie, et le sort prend fin.

Étant donné que le sort reproduit une maladie naturelle chez sa cible, tout effet qui peut normalement guérir une maladie, ou au moins en réduire les effets, s'applique.

La Croupissure. La créature a du mal à réfléchir et ses yeux deviennent blancs laiteux. La créature a un désavantage à ses jets de Sagesse et ses jets de sauvegarde de Sagesse, de plus elle est aveuglée.

La Fièvre des marais. Une violente fièvre se saisit du corps de la créature. La créature a un désavantage aux jets de Force, aux jets de sauvegarde de Force, et aux jets d'attaque basés sur la Force.

Le Pourrissement. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux jets de Charisme et est vulnérable à tous les types de dégâts.

La Bouille-crâne. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage à ses jets d'Intelligence et à ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de plus, la créature se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de confusion lorsqu'elle est en combat.

La Tremblote. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. La créature a un désavantage à ses jets de Dextérité, à ses jets de sauvegarde de Dextérité et à ses jets d'attaque basés sur la Dextérité.

La Mort vaseuse. La créature perd du sang de manière incontrôlable. La créature a un désavantage à ses jets de Constitution et à ses jets de sauvegarde de Constitution. De plus, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.

DISSIPATION DU BIEN ET DU MAL

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre de fer et d'argent)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie chatoyante vous enveloppe et vous protège des fées, des morts-vivants, et des créatures originaires d'autres plans que le plan matériel. Pour la durée du sort, les célestes, élémentaires, fées, fiélons, et morts-vivants ont un désavantage aux jets d'attaque contre vous.

Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant l'une ou l'autre des options suivantes.

Annulation d'enchantement. Par une action, vous touchez une créature à portée qui est charmée, effrayée, ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant. La créature que vous touchez cesse immédiatement d'être charmée, effrayé ou possédée par de telles créatures.

Renvoi. Par une action, effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant à portée. Si votre attaque touche, vous tentez de renvoyer cette créature sur son plan d'origine. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être envoyé sur son plan natif (si elle ne s'y trouve pas actuellement). S'ils ne sont pas sur leur plan natif, les morts-vivants sont envoyés dans la Giosombre et les fées dans la Féerie.

FLÉAU D'INSECTES

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et la visibilité dans la zone est réduite. L'espace de la sphère est un terrain difficile.

Lorsque la sphère apparaît, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

MISSION

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 30 jours

Vous placez un ordre magique sur une créature que vous pouvez voir et à portée, la forçant ainsi à vous rendre service ou à s'interdire certaines actions ou activités, selon ce que vous décidez. Si la créature peut vous comprendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée pour toute la durée du sort. Tant que vous charmez cette créature, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit directement à l'encontre de vos instructions, mais pas plus d'une fois par jour. Une créature qui ne peut pas vous comprendre n'est pas affectée par ce sort.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, à l'exception d'une activité qui se terminerait inévitablement par sa mort. Si vous lui donnez l'ordre de se suicider, le sort prend fin.

Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant une action pour l'annuler. Un sort de délivrance des malédictions, restauration supérieure ou souhait met également fin au sort mission.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou 8, la durée du sort passe à 1 an. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé par l'un des sorts mentionnés ci-dessus.

MYTHES ET LÉGENDES

Royaume - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur de 250 po que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur de 50 po chacun)

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevrez.

Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : "Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres".

RAPPEL À LA VIE

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois volontaire et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort ne peut rappeler un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles, mais il ne restaure pas les parties du corps qui ont été amputées. Si la créature a perdu des parties de son corps ou des organes essentiels à sa survie, comme la tête, le sort échoue automatiquement.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

RESTAURATION SUPÉRIEURE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 100 po, qui le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilitant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible :

- Un effet de charme ou de pétrification de la cible
- Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit les points de vie maximums de la cible

SANCTIFICATION

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des herbes, des huiles et de l'encens d'une valeur de 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un point et imprégnez la zone autour d'une énergie sacrée (ou maudite). La zone peut avoir un rayon allant jusqu'à 18 mètres, et le sort échoue si le rayon inclut une zone déjà sous l'effet d'un sort de sanctification. La zone affectée est sujette aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent pas entrer dans la zone, elles ne peuvent pas non plus charmer, effrayer ou posséder des créatures présentes dans la zone sanctifiée. Vous pouvez enlever de cette liste un ou plusieurs types de créatures (sur lesquelles l'effet ne s'appliquera donc pas).

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire à la zone. Choisissez l'effet parmi la liste suivante, ou choisissez un effet proposé par le MD. Certains de ces effets s'appliquent à des créatures dans la zone ; vous pouvez choisir si l'effet s'applique à toutes les créatures dans la zone, seulement aux créatures qui vénèrent un certain dieu ou suivent un chef particulier, ou seulement aux créatures d'une certaine sorte, comme les orques ou les trolls. Lorsqu'une créature qui devrait être affectée pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou commence son tour dans la zone d'effet, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, la créature ignore l'effet additionnel jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent pas être effrayées tant qu'elles sont dans la zone d'effet.

Ténèbres. Les ténèbres emplissent la zone. Les lumières normales, ainsi que les lumières magiques créées à partir de sorts de niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent illuminer la zone.

Lumière du jour. Une lumière vive emplit la zone. Les ténèbres magiques, créées à partir de sorts d'un niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent étouffer la lumière.

Protection contre une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la résistance à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Vulnérabilité à une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la vulnérabilité face à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Repos éternel. Les corps morts enterrés dans la zone ne peuvent pas devenir des morts-vivants.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas se déplacer ou voyager en utilisant la téléportation ou par des moyens extradimensionnels ou interplanaires. Peur. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet.

Silence. Aucun son ne peut être produit dans la zone d'effet et les sons extérieurs ne parviennent pas à y pénétrer.

Langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec toutes les autres créatures présentes dans la zone d'effet, même si elles n'ont aucun langage en commun.

SCRUTATION

Royaume - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Connaissance	Modificateur au jet de sauvegarde
Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	-5

Lien	Modificateur au jet de sauvegarde
Un portrait ou un dessin	-2
Une possession ou un vêtement	-4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	-10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée, et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures. En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une

créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.

SOINS DE GROUPE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane d'un point de votre choix dans la portée du sort. Choisissez jusqu'à six créatures dans une sphère d'un rayon de 9 m centrée sur ce point. Chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à $3d8$ + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de $1d8$ pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Sorts de niveau 6

ALLIÉ PLANAIRE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous sollicitez l'aide d'une entité étrangère à ce monde. Vous devez connaître l'être en question : un dieu, un primordial, un prince démon, ou quel qu'autre être de puissance cosmique. Cette entité envoie un céleste, un élémentaire, ou un fiélon qui vous est loyal et qui vous aide, faisant apparaître cette créature dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez le nom spécifique d'une créature, vous pouvez prononcer ce nom au moment de l'incantation de ce sort pour invoquer précisément cette créature, vous risquez toutefois de recevoir quand même l'aide d'une autre créature (au choix du MD).

Lorsque la créature apparaît, elle n'est pas contrainte d'agir d'une manière particulière. Vous pouvez demander à la créature de vous rendre un service en échange d'un paiement, mais elle n'est pas obligée de s'exécuter. Un large éventail de requêtes s'offre à vous, des plus simples ("Fais nous survoler le gouffre", "Aide nous à combattre") aux plus complexes ("Espionne nos ennemis", "Protège-nous pendant notre incursion dans le donjon"). Vous devez être capable de communiquer avec la créature pour pouvoir négocier ses services.

Le paiement peut prendre diverses formes. Un céleste pourrait demander que vous fassiez une importante donation sous forme d'or ou d'objets magiques à un temple allié, tandis qu'un fiélon pourrait demander le sacrifice d'un être vivant ou une offrande prise dans votre trésor. Certaines créatures pourraient vous rendre service à condition que vous acceptiez une quête pour elle.

Le tarif généralement pratiqué pour une tâche dont la durée est calculée en minutes est au moins de 100 po par minute. Une tâche dont la durée se calcule en heures est d'au moins 1 000 po par heure. Et une tâche dont la durée se calcule en jours (jusqu'à un maximum de 10 jours) est de 10 000 po par jour. Le MD peut ajuster ces tarifs en fonction des raisons pour lesquelles vous lancez ce sort. Si la tâche s'accorde à l'éthique de la créature, le paiement pourrait être divisé par deux voire annulé. Typiquement, une tâche non dangereuse ne requiert que la moitié du paiement suggéré ci-dessus, tandis qu'une tâche particulièrement dangereuse pourrait nécessiter une offrande beaucoup plus importante. Les créatures acceptent rarement les tâches qui semblent suicidaires.

Après qu'une créature ait accompli la tâche que vous lui avez confiée, ou lorsque la durée de service convenue arrive à échéance, la créature retourne dans son propre plan après vous avoir fait un rapport, si c'est approprié à la tâche ou si elle le peut. Si vous n'êtes pas capable de vous entendre sur le paiement de la tâche, la créature retourne immédiatement dans son plan d'origine.

Une créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière, recevant son quota de points d'expérience comme tous les autres membres.

BARRIÈRE DE LAMES

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames acérées et tourbillonnantes, faites d'énergie magique. Le mur apparaît dans la portée du sort et il persiste pour sa durée. Vous pouvez modeler un mur rectiligne mesurant jusqu'à 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire mesurant jusqu'à 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur confère les trois-quarts d'un abri aux créatures situées derrière, et l'espace occupé par le mur est un terrain difficile.

Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois de son tour ou lorsqu'elle débute son tour dans la zone, la créature doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité sans quoi elle subit 6d10 dégâts tranchants. Si elle réussit, les dégâts sont diminués de moitié.

CONTAMINATION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez une infection virulente sur une créature que vous voyez dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 14d6 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Les dégâts ne peuvent réduire les points de vie de la cible sous 1. Si la cible échoue le jet de sauvegarde, ses points de vie maximums sont amputés pour 1 heure de la même quantité de dégâts nécrotiques subis. Tout effet qui enrayer la maladie permet aux points de vie maximums de la créature de retrouver leur valeur normale avant la fin de l'effet du sort.

CRÉATION DE MORT-VIVANT

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de terre prélevée sur une tombe, un pot d'argile rempli d'eau croupie, et une pierre d'onix noire valant au moins 150 po pour chaque cadavre)

Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que durant la nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une goule sous votre contrôle (le MD conserve les statistiques de ces créatures).

Par une action bonus, à chacun de vos tours, vous pouvez mentalement donner des ordres à toute créature que vous avez animée avec ce sort, si cette créature se trouve à 36 mètres ou moins de vous (si vous contrôlez de nombreuses créatures, vous pouvez donner vos ordres à plusieurs d'entre elles, voire à toutes, en même temps, à la condition qu'elles reçoivent toutes le même ordre). Vous décidez quelle action la créature va effectuer et où elle va se déplacer

au cours de son prochain tour, ou bien vous pouvez lui donner un ordre général, comme garder une chambre ou un corridor. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois que vous avez donné votre ordre, la créature continue de le suivre jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie.

La créature est sous votre contrôle pour 24 heures. Passé ce délai, elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour conserver votre contrôle sur la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez lancer ce sort sur la créature avant que la première période de 24 heures ne se termine. Cette utilisation de ce sort réaffirme votre contrôle sur trois créatures que vous avez déjà animées, plutôt que d'en animer de nouvelles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur quatre goules. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur cinq goules, ou deux blêmes, ou deux nécrophages. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur six goules, ou trois blêmes, ou trois nécrophages, ou deux momies.

FESTIN DES HÉROS

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un bol incrusté de bijoux valant au moins 1000 po, qui sera consommé par le sort)

Durée : instantanée

Vous produisez un grand festin, incluant des breuvages et des mets magnifiques. Le festin prend 1 heure pour être consommé et disparaît au bout de cette période. C'est à ce moment que les effets bénéfiques s'appliquent. Jusqu'à douze convives peuvent se joindre au festin.

Une créature qui partage le festin reçoit de nombreux bénéfices. La créature est guérie de ses maladies et de ses empoisonnements. Elle est immunisée aux poisons, ne peut être effrayée et tous ses jets de Sagesse ont l'avantage. Ses points de vie maximums sont aussi augmentés de 2d10 et elle gagne la même quantité de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

GUÉRISON

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez dans la portée du sort. Une décharge d'énergie positive engouffre la créature lui permettant de récupérer 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à un aveuglement, une surdité et toutes autres maladies accablant la cible. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

INTERDICTION

Royaume - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Composantes : V, S, M (quelques gouttes d'eau bénite, des encens très rares, et de la poudre de rubis pour une valeur minimum de 1000 po)

Durée : 1 jour

Vous créez une défense contre les déplacements magiques qui protège jusqu'à 4,500 mètres carré d'espace au sol sur une hauteur de 9 mètres au-dessus du sol. Pour la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans cette zone en utilisant des portails, comme ceux créés par le sort portail, pour pénétrer la zone. Le sort imperméabilise la zone aux voyages planaires, et pour cela, empêche les créatures d'accéder à la zone en passant par le plan Astral, le plan éthéré, la Féerie et la Gisombre, ou grâce au sort changement de plan.

De plus, le sort inflige des dégâts aux créatures des types que vous choisissez lorsque vous lancez ce sort. Choisissez un ou plus des types suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, et mort-vivant. Lorsqu'une créature du type choisi pénètre dans l'aire du sort pour la première fois de son tour, ou y commence son tour, la créature subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (choix que vous avez effectué lors de l'incantation du sort).

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner un mot de passe. Une créature qui prononce le mot de passe au moment où elle pénètre dans la zone ne subit pas les dégâts du sort. La zone affectée par ce sort ne peut pas se superposer à une zone créée par un autre sort d'interdiction. Si vous lancez interdiction chaque jour pendant 30 jours sur la même zone, le sort durera jusqu'à ce qu'il soit dissipé, et les composantes matérielles seront consommées lors de la dernière incantation.

MOT DE RAPPEL

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 m

Composantes : V

Durée : Instantanée

Vous, et jusqu'à cinq créatures consentantes se trouvant à 1,50 mètre de vous, êtes instantanément téléportés dans un sanctuaire préalablement choisi. Vous, et toutes les créatures téléportées avec vous, apparaissez à l'endroit inoccupé le plus proche de lieu que vous avez choisi lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir ci-dessous). Si vous lancez ce sort sans avoir au préalable préparé un sanctuaire, le sort n'a aucun effet.

Vous devez désigner un sanctuaire en lançant ce sort dans un lieu, comme un temple, dédié, ou puissamment connecté, à votre dieu. Si vous tentez de lancer ce sort de cette manière dans une zone qui n'est pas dédiée à votre dieu, le sort n'a aucun effet.

ORIENTATION

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un jeu d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 journée

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme "l'ancre du dragon vert"), le sort échoue.

Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sûre) vers votre destination.

VISION SUPRÊME

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)

Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthéré jusqu'à une portée de 36 mètres.

Sorts de niveau 7

CHANGEMENT DE PLAN

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une petite baguette fourchue en métal d'une valeur minimum de 250 po, affiliée à un plan d'existence particulier)

Durée : instantanée

Vous et jusqu'à 8 créatures consentantes qui vous tenez par les mains en formant un cercle, êtes transportés dans un plan d'existence différent. Vous pouvez spécifier une destination en termes généraux, comme la Cité d'Airain dans le plan élémentaire du feu ou le palace de Dis-pater au deuxième niveau des Neuf enfers, et vous apparaissez dans, ou à proximité de votre destination. Si vous essayez d'atteindre la Cité d'Airain par exemple, vous pourriez arriver dans la rue du Métal, devant ses Portes de cendres, ou regardant la cité depuis l'autre côté de la Mer de feu, à la discrétion du MD.

Il y a une alternative à l'aléa, si vous connaissez le sceau et la séquence d'un cercle de téléportation d'un autre plan d'existence, ce sort vous transporte jusqu'à ce cercle de téléportation. Si le cercle de téléportation est trop petit pour contenir toutes les créatures que vous transportez, elles apparaissent dans l'espace inoccupé le plus proche du cercle.

Vous pouvez utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante dans un autre plan. Choisissez une créature à portée et faites un jet d'attaque au corps à corps avec un sort contre elle. Si vous la touchez, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est transportée à un endroit aléatoire du plan d'existence que vous avez visé. Une créature transportée de la sorte devra trouver elle-même un moyen de revenir dans votre plan d'existence.

FORME ÉTHÉRÉE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous faites un pas dans la zone périphérique du plan éthéré, dans un secteur qui chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Limite éthérée pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour dissiper le sort. Entre temps, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Si vous vous déplacez vers le haut ou vers le bas, chaque unité de distance compte double. Vous pouvez voir et entendre le plan d'où vous venez, mais tout vous paraît gris et vous ne pouvez rien distinguer au-delà de 18 m

En étant sur le plan éthéré, vous ne pouvez affecter et être affecté que par des créatures également sur ce plan. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni percevoir votre présence ni interagir avec vous, à moins qu'une aptitude spéciale ou magique les rende aptes à le faire. Vous ignorez tout objet ou effet qui n'est pas sur le plan éthéré, vous permettant ainsi de vous déplacer à travers les objets que vous percevez sur le plan d'où vous êtes.

Lorsque le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan d'origine, à l'endroit que vous occupiez à ce moment-là. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou celui d'une créature, vous êtes immédiatement déplacé vers l'espace libre le plus près que vous pouvez

occuper. L'éviction vous fait subir des dégâts de force correspondant à 6 fois la distance parcourue en mètre.

Ce sort n'a pas d'effet si vous l'incantez alors que vous êtes sur le plan éthéré ou sur un plan qui ne lui est pas limitrophe, comme l'un des Plans Extérieurs.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 7. Les créatures doivent être dans un rayon de 3 mètres autour de vous lorsque vous lancez le sort.

INVOCATION DE CÉLESTE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste de FP 4 ou inférieur, qui apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Le céleste disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

Le céleste a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour le céleste, il a ses propres tours de jeu. Il obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (cela ne vous prend pas d'action), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne donnez pas d'ordre au céleste, il se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action.

Le MD conserve les statistiques du céleste.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous invoquez un céleste de FP 5 ou inférieur.

PAROLE DIVINE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, emplie de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez, dans la portée du sort. Chaque créature qui vous entend doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle subit un effet selon la valeur actuelle de ses points de vie.

- 50 pv ou moins : assourdie pendant 1 minute
- 40 pv ou moins : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes
- 30 pv ou moins : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure
- 20 pv ou moins : tuée sur le coup

Indépendamment de ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui échoue son jet est retourné à son plan d'origine (s'il n'y est pas déjà) et il ne peut revenir sur votre plan pendant 24 heures, peu importe le moyen, à l'exception du sort souhait.

RÉGÉNÉRATION

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature afin de stimuler sa capacité à guérir naturellement. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du sort, la cible recouvre 1 point de vie au début de chacun de ses tours de jeu (10 points de vie par minute).

Les membres de la cible qui sont sectionnés (doigts, jambes, queues, etc.) repoussent après 2 minutes, le cas échéant. Si vous tenez le membre en question et que vous l'approchez du moignon, le sort permet de rattacher instantanément le membre au moignon.

RÉSURRECTION

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1000 po)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins d'un siècle, qui n'est pas décédée de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et volontaire, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et réhabilite les parties du corps qui ont été amputées. Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

Incanter ce sort pour redonner vie à une créature morte depuis plus d'une année vous handicape fortement. Jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, vous ne pouvez pas incanter de sort et vous avez un désavantage sur tous vos jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique.

SYMBOLE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du mercure, du phosphore, et de la poudre de diamant et d'opale pour une valeur totale minimum de 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : Jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un dangereux glyphe soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé pour dissimuler le glyphe (comme un livre, un rouleau de parchemin ou un coffre). Si vous optez pour la surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres de diamètre maximum. Si vous choisissez un objet, cet objet doit rester en place ; si l'objet est déplacé à plus

de 3 mètres de l'endroit où le sort a été lancé, le glyphe est brisé, et le sort prend fin sans s'être déclenché.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement le toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler l'objet gardé par le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs les plus fréquents sont : ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe.

Vous pouvez affiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort ne s'active que dans certaines circonstances ou en fonction des attributs physiques de la créature (comme sa taille ou son poids), son type morphologique (par exemple, le glyphe pourrait n'affecter que les guenaudes ou les métamorphes). Vous pouvez aussi spécifier que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, choisissez l'un des options suivantes pour déterminer son effet. Une fois déclenché, le glyphe rougeoie, emplissant une sphère de 18 mètres de rayon de lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature présente dans la sphère lorsque le glyphe est activé est ciblée par son effet, tout comme les créatures qui pénètrent dans la sphère pour la première fois de leur tour ou celles qui y finissent leur tour.

Mort. Chaque créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Discorde. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une cible se chamaille et se dispute avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant cette période, elle est incapable de communiquer de manière claire et distincte et a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique.

Peur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée, la cible lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe d'au moins 9 mètres à chaque tour, si elle le peut.

Désespoir. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible est accablée de désespoir pendant 1 minute. Pendant cette période, elle ne peut ni attaquer, ni cibler de créature avec des capacités, sorts, ou effets magiques néfastes.

Démence. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la cible est en proie à la folie pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas utiliser d'action, ne peut ni comprendre ce que les autres créatures disent ni lire, et ne plus parler qu'un charabia inintelligible. Le MD contrôle les mouvements de la cible, qui sont imprévisibles.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être incapable d'agir pendant 1 minute à causes des atroces souffrances qui l'assaillent.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 10 minutes. Une créature est réveillée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être étourdie pendant 1 minute.

TEMPÊTE DE FEU

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une tempête formée de rideaux enflammés apparaît à l'endroit de votre choix, dans la portée du sort. La zone de la tempête se compose de dix cubes de 3 mètres de côté, que vous pouvez organiser à votre guise. Chaque cube doit avoir une face adjacente à la face d'un autre cube. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 7d10 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Le feu endommage les objets dans la zone et allume les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. Si vous le souhaitez, les végétaux dans la zone ne sont pas touchés par le sort.

Sorts de niveau 8

AURA SACRÉE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré. Le reliquaire doit valoir au moins 1000 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de vous pour former une douce radiation dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les créatures de votre choix dans ce rayon au moment d'incanter émettent une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre et bénéficient de l'avantage sur tous les jets de sauvegarde. Les autres créatures ont un désavantage sur leurs jets d'attaque contre les créatures touchées par le sort. De plus, lorsqu'un fiélon ou un mort-vivant frappent une créature touchée par le sort avec une attaque au corps à corps, l'aura s'illumine d'une lumière vive. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi il est aveuglé jusqu'à la fin du sort.

CONTRÔLE DU CLIMAT

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle (avec un rayon de 8 km)

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 8 km autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément.

Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale. Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Précipitation

ETAT	CONDITIONS
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

Température

ETAT	CONDITIONS
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

Vent

ETAT	CONDITIONS
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan

TREMBLEMENT DE TERRE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m

Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées. Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée.

Lorsque vous lancez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre.

Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discrétion du MD.

Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.

Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'effondrement de la structure (voir plus bas).

Structures. La secousse cause 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'à chaque début de votre tour de jeu jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à moins de la moitié de la hauteur de la structure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 5d6 dégâts contondants. De plus, elle est mise à terre et ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en

fonction de la nature des décombres. Sur une sauvegarde réussie, la créature ne subit que la moitié des dégâts et elle n'est pas mise à terre ou ensevelie.

ZONE D'ANTIMAGIE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (sphère d'un rayon de 3 m)

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondains. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.

Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artéfact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que projectile magique ou charme-personne, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que boule de feu, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un mur de feu sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.

Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extra-dimensionnel comme celui créé par le sort corde enchantée, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparaît temporairement de la sphère. Une telle créature réapparaît instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que dissipation de la magie n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de zone d'antimagie ne s'annulent pas l'une l'autre.

Sorts de niveau 9

GUÉRISON DE GROUPE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de votre personne vers les créatures blessées qui vous entourent. Vous redonnez jusqu'à 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix qui sont visibles dans la portée du sort. Les créatures soignées par ce sort sont aussi guéries de toutes maladies et des effets qui les rendent sourds ou aveugles. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

PORTAIL

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 5000 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez dans la portée du sort à un endroit précis sur un plan d'existence différent. Le portail se présente comme une ouverture circulaire, dont vous contrôlez le diamètre, entre 1,50 et 6 mètres. Vous pouvez orienter le portail dans n'importe quelle direction. Le portail persiste selon la durée du sort.

Le portail possède un avant et un arrière sur chaque plan où il apparaît. Le passage dans le portail n'est possible qu'en pénétrant par l'avant. Tout ce qui traverse est instantanément transporté sur l'autre plan pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus près du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher l'ouverture d'un portail créé par ce sort lorsqu'elle se fait en leur présence ou à tout endroit sur leurs domaines.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez énoncer le nom d'une créature spécifique (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffit pas). Si cette créature est sur un plan différent du vôtre, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée, laquelle est aussitôt aspirée par le portail pour apparaître dans un espace inoccupé de votre côté du portail. Vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir spécial sur la créature et elle libre d'agir selon la volonté du MD. Elle peut partir, vous attaquer ou vous aider.

PROJECTION ASTRALE

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (pour chaque créature que vous ciblez avec ce sort, vous devez fournir une jacinthe valant au moins 1000 po et un lingot d'argent orné de gravures valant au moins 100 po, que le sort consommera)

Durée : spécial

Vous et jusqu'à huit créatures volontaires dans la portée du sort projetez vos corps astraux dans le plan Astral (le sort échoue et l'incantation est perdue si vous êtes déjà sur ce plan). Les

corps matériels laissés derrière sont inconscients et dans un état d'animation suspendue. Ils ne requièrent ni sustentation ni air et ils ne vieillissent pas.

Votre corps astral est similaire à votre forme mortelle à presque tous les égards. Vos possessions et vos statistiques de jeu sont ainsi répliquées. La principale différence est l'ajout d'un cordon argenté qui prend son origine entre vos omoplates et qui traîne derrière vous, pour disparaître au bout d'une trentaine de centimètres. Ce cordon est votre attache avec votre corps matériel. Aussi longtemps que l'attache demeure intacte, vous pouvez retourner sur votre plan. Si le cordon est tranché, un incident qui ne survient que si un effet spécifique que c'est le cas, votre âme et votre corps sont séparés, vous tuant sur le coup.

Votre forme astrale peut se déplacer librement à travers le plan Astral et elle peut emprunter des portails vous menant sur tout autre plan. Si vous entrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan d'où le sort fut incanté, votre corps et vos possessions sont transportés le long du cordon argenté, vous permettant de reprendre votre forme matérielle lors de votre arrivée sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Les dégâts ou les effets qu'elle subit n'ont pas d'impact sur votre corps physique et ils ne l'affectent pas lorsque vous y retournez.

Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous utilisez une action pour le dissiper. Lorsque le sort se termine, les créatures ciblées retournent à leur corps physique puis elles reprennent conscience.

Le sort peut aussi se terminer prématurément pour vous ou un de vos compagnons. Une dissipation de la magie réussie sur un corps astral ou physique interrompt le sort pour cette créature. Si le corps d'origine ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort s'interrompt pour cette créature. Si le sort se termine et que le cordon argenté est toujours intact, le cordon ramène la forme astrale de la créature à son corps, ce qui met un terme à l'état d'animation suspendue.

Si vous êtes retourné à votre corps prématurément, vos compagnons conservent leur forme astrale et ils doivent trouver eux-mêmes le chemin du retour, en tombant à 0 point de vie, habituellement.

RÉSURRECTION SUPRÊME

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite et des diamants d'une valeur d'au moins 25 000 po, que le sort consumera)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins de 200 ans mais qui n'est pas morte de vieillesse. Si l'âme de la créature est libre et volontaire, la créature est ramenée à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les blessures, neutralise tout poison, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions affectant la créature lorsqu'elle est morte. Le sort remplace les organes endommagés ou les membres manquants. Le sort peut même fournir un nouveau corps si l'original n'existe plus. Dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature et la créature apparaît alors dans un espace inoccupé que vous choisissez à 3 mètres ou moins de vous.