

Liste des Sorts - Paladin

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.

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.

CHÂTIMENT ARDENT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps avec une arme pendant la durée du sort, votre arme est chauffée à blanc, et votre attaque inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires à la cible et l'enflamme. Au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de feu. En cas de réussite, le sort prend fin. Si la cible, ou une créature située à 1,50 mètre d'elle, utilise son action pour étouffer les flammes, ou si tout autre effet éteint les flammes (par exemple si la cible se plonge dans l'eau), le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires initiaux infligés par l'attaque augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

CHÂTIMENT COLÉRIQUE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une cible lors d'une attaque au corps à corps avec une arme pendant la durée du sort, votre attaque inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou vous l'effrayez jusqu'à la fin du sort. Par une action, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD des sorts pour mettre un terme à cet effet de peur.

CHÂTIMENT TONITRUANT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La première fois que vous touchez une cible lors d'une attaque au corps à corps avec une arme pendant que le sort est actif, votre arme résonne tel un tonnerre audible à 90 mètres à la ronde, et l'attaque inflige 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de vous sur 3 mètres puis de tomber à terre.

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.

DUEL FORCÉ

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous essayez de contraindre une créature à engager un duel avec vous. Une créature à portée que vous pouvez voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, vous obnubilez la créature, contrainte par votre exigence divine. Pour toute la durée du sort, la créature a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre d'autres créatures que vous, et doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à chaque fois qu'elle essaye de s'éloigner à plus de 9 mètres de vous ; si elle réussit son jet de sauvegarde, le sort ne restreint pas son mouvement pour ce tour.

Ce sort se termine si vous attaquez une autre créature, si vous lancez un sort qui cible une autre créature hostile que la cible, si une créature qui vous est alliée inflige des dégâts à la cible ou lance un sort sur la cible qui lui est nuisible, ou si vous terminez votre tour à plus de 9 mètres de la cible.

FAVEUR DIVINE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre prière vous donne de la puissance dans un rayonnement divin. Jusqu'à ce que le sort se termine, vos attaques avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elles touchent.

HÉROÏSME

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est submergée par le courage. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre la condition effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts, et ce au début de chacun de ses tours. Lorsque le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires qu'il lui restait et qui lui avaient été conférés par ce sort.

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 premier.

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.

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.

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.

APPEL DE DESTRIER

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous invoquez un esprit qui se matérialise sous la forme d'un destrier loyal, fort, et remarquablement intelligent, possédant un lien durable avec vous. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le destrier prend la forme que vous voulez, comme un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élan, ou un molosse (votre MD peut autoriser l'invocation d'autres bêtes en tant que destriers). Le destrier a les statistiques de la forme choisie, cependant, son type est soit céleste, soit fée, soit fiélon (au choix) à la place de son type normal. De plus, si votre destrier a une Intelligence de 5 ou moins, son Intelligence passe à 6, et il gagne la capacité de comprendre l'une des langues que vous parlez (au choix).

Votre destrier vous sert de monture, en combat ou non, et le lien qui vous unit vous permet de combattre comme une seule unité. Tant que vous montez votre destrier, lorsque vous lancez un sort qui vous cible, vous pouvez faire en sorte qu'il cible également votre destrier.

Lorsque votre destrier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant derrière lui aucune forme physique. Vous pouvez également choisir de renvoyer votre destrier à tout moment en utilisant votre action. Il disparaît alors. Dans tous les cas, lancer de nouveau ce sort invoque le même destrier, soigné à ses points de vie maximums.

Tant que votre destrier se trouve à 1,6 kilomètre ou moins de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie.

Vous ne pouvez avoir plus d'un destrier lié grâce à ce sort en même temps. Par une action, vous pouvez libérer votre destrier du lien qui vous unit, et ce à n'importe quel moment. Le destrier disparaît alors.

ARME MAGIQUE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le bonus augmente à +3.

CHÂTIMENT LUMINEUX

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme avant que le sort ne prenne fin, votre arme rayonne d'une lueur astrale au moment de l'impact. L'attaque inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires à la cible, qui devient visible si elle était invisible, et la cible émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre et ne peut devenir invisible tant que le sort persiste.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

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.

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.

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

ARME ÉLÉMENTAIRE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non magique que vous touchez devient une arme magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. Pour la durée du sort, l'arme obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires, du type que vous avez choisi, lorsqu'elle touche.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque monte à +2 et les dégâts supplémentaires montent à 2d4. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le bonus monte à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

AURA DE VITALITÉ

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (9 mètres de rayon)

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie régénératrice irradie de vous en une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à la fin du sort, l'aura, centrée sur vous, se déplace en même temps que vous. Vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'une créature présente dans l'aura (vous y compris) récupère 2d6 points de vie.

AURA DU CROISÉ

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un pouvoir sacré irradie de vous sous la forme d'une aura de 9 mètres de rayon, réveillant la hardiesse des créatures amicales. Jusqu'à la fin du sort, l'aura se déplace en même temps que vous, centrée sur vous. Toute créature dans l'aura qui ne vous est pas hostile (y compris vous-même) inflige 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elle touche avec une attaque avec une arme.

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'abord 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.

CHÂTIMENT AVEUGLANT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps avec une arme durant la durée du sort, votre arme rayonne d'une vive lumière, et l'attaque inflige à la cible 3d8 dégâts radiants supplémentaires. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du sort.

Une créature aveuglée par ce sort effectue un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Sur un jet de sauvegarde réussi, elle n'est plus aveuglée.

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.

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.

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

AURA DE PURETÉ

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (rayon de 9 mètres)

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie purificatrice irradie de vous en une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à la fin du sort, l'aura, centrée sur vous, se déplace en même temps que vous. Toute créature qui n'est pas hostile et est présente dans l'aura (vous y compris) ne peut pas tomber malade, a la résistance aux dégâts de poison, et a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les effets provoquant les conditions suivantes : aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, empoisonné et étourdi.

AURA DE VIE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (rayon de 9 mètres)

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie protégeant tout ce qui vit irradie de vous en une aura de 9 mètres de rayon. Jusqu'à la fin du sort, l'aura, centrée sur vous, se déplace en même temps que vous. Toute créature qui n'est pas hostile et est présente dans l'aura (vous y compris) a la résistance aux dégâts nécrotiques, et ses points de vie maximums ne peuvent pas être réduits. De plus, une créature vivante, non hostile, étant à 0 point de vie, regagne 1 point de vie lorsqu'elle débute son tour au sein de l'aura.

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.

CHÂTIMENT ASSOMANT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque au corps à corps avec une arme pendant la durée du sort, votre arme frappe à la fois le corps et l'esprit de la cible, et lui inflige 4d6 dégâts psychiques supplémentaires. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique, et ne peut utiliser de réaction, jusqu'à la fin de son prochain tour.

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

CERCLE DE POUVOIR

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (rayon de 9 mètres)

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous irradiez de l'énergie divine, distordant et diffusant de l'énergie magique à 9 mètres autour de vous. Jusqu'à la fin du sort, la sphère se déplace en même temps que vous de sorte que vous en restez l'épicentre. Pour la durée du sort, toute créature amicale dans la zone (vous y compris) a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre des sorts et tout autre effet magique. De plus, lorsque les créatures affectées réussissent un jet de sauvegarde effectué contre un sort ou un effet magique qui leur permet de réduire de moitié les dégâts subis en cas de réussite au jet de sauvegarde, elles ne prennent aucun dégât de la part de ce sort ou effet magique.

CHÂTIMENT DE BANISSEMENT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque avec une arme avant que ce sort ne prenne fin, votre arme crépite avec force, votre attaque infligeant 5d10 dégâts de force supplémentaires à la cible. De plus, si cette attaque réduit la cible à 50 points de vie ou moins, vous la banissez. Si la cible est native d'un autre plan d'existence que celui sur lequel vous vous trouvez, la cible disparaît, retournant sur son plan d'origine. Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, la créature est envoyée sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. Elle y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis la cible réapparaît à l'endroit qu'elle avait quitté ou à l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est déjà occupé.

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 Gisorsombre et les fées dans la Féerie.

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 jours. 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.

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 enrayerés 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.

VAGUE DESTRUCTRICE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (9 mètre de rayon)

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous frappez le sol, créant une onde d'énergie divine qui se propage à partir de vous. Chaque créature que vous choisissez, située à 9 mètres ou moins de vous, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 5d6 dégâts de tonnerre, ainsi que 5d6 dégâts radiants ou nécrotiques (au choix), et d'être jetée à terre. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne subit que la moitié des dégâts et ne tombe pas à terre.