

Liste des Sorts - Rôdeur

Sorts niveau 1

ABSORPTION DES ÉLÉMENTS

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre

Portée : personnel

Composantes : S

Durée : 1 round

Le sort capte une partie de l'énergie entrante, ce qui réduit son effet sur vous et la stocke pour votre prochaine attaque au corps à corps. Vous obtenez une résistance à ce type de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, la première fois que vous touchez avec une attaque au corps à corps lors de votre prochain tour, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type d'élément ciblé, et le sort se termine.

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

ALARME

Royaume - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)

Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.

Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,6 kilomètre maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

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

Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

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

BAIES NOURRICIÈRES

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une branche de gui)

Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

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.

FRAPPE PIÉGEANTE

Royaume - invocation

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, une masse tortueuse de lianes épineuses apparaît au point d'impact, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être entravée par ces lianes magiques jusqu'à ce que le sort prenne fin. Une créature de taille G ou supérieure a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, les lianes se flétrissent et tombent.

Tant qu'elle est entravée par ce sort, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. Une créature entravée par ces lianes, ou une autre créature capable de la toucher, peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, la cible est libérée.

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

GRAND PAS

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

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

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

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.

GRÊLE D'ÉPINES

Royaume - invocation

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 à distance avec une arme avant que le sort ne prenne fin, ce sort crée une pluie d'épines qui jaillissent de votre arme à distance ou de la munition. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible de l'attaque et toutes les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre d'elle doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 1d10 dégâts perforants si elle échoue son jet de sauvegarde, ou seulement la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1 (jusqu'à un maximum de 6d10).

LIEN AVEC UNE BÊTE

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure enveloppé dans un linge)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez, qui est amicale ou que vous avez charmée. Le sort échoue si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à la fin du sort, le lien est actif tant que vous et la bête êtes à portée de vue. Via le lien, la bête peut comprendre vos messages télépathiques, et elle peut communiquer par télépathie ses émotions et des concepts simples en retour. Tant que le lien est actif, la bête à l'avantage à ses jets attaque contre toute créature à 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir.

MARQUE DU CHASSEUR

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 27 m

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque avec une arme, et vous avez l'avantage à tous vos jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

NAPPE DE BROUILLARD

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 16 km/h) la dissipe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

SAUT

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)

Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

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

CORDON DE FLÈCHES

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 mètre

Composantes : V, S, M (quatre ou plus flèches ou carreaux)

Durée : 8 heures

Vous plantez quatre pièces de munition non magiques (flèches ou carreaux d'arbalète) dans le sol à portée et y apposez votre magie pour qu'elles protègent la zone. Jusqu'à la fin du sort, à chaque fois qu'une autre créature que vous arrive à 9 mètres ou moins des munitions, pour la première fois du tour, ou termine son tour dans ces 9 mètres, une pièce de munition s'envole pour la frapper. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts perforants. La pièce de munition est ensuite détruite. Le sort se termine lorsqu'il ne reste plus de munition.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner toutes les créatures que vous souhaitez pour que le sort les ignore.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, le nombre de munitions qui peuvent être affectées augmente de deux pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

CROISSANCE D'ÉPINES

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol, sur un rayon de 6 mètres centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1,50 mètre de déplacement.

La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) opposé au DD de sauvegarde de votre sort sans quoi elle ne reconnaît pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

LOCALISATION D'ANIMAUX OU DE PLANTES

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure de limier)

Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une espèce spécifique de bête ou de plante. En vous concentrant sur les murmures de la Nature qui vous environne, vous apprenez la direction et la distance de la créature, ou plante de cette espèce, la plus proche dans les 8 kilomètres à la ronde, à condition qu'il y en ait.

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.

MESSAGER ANIMAL

Royaume - enchantement (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

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

Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme "un homme ou une femme vêtu d'un uniforme de la garde civile" ou "un nain roux portant un chapeau pointu". Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 80 km par 24 heures pour un messenger ailé ou 40 km pour les autres animaux.

Lorsque le messenger arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. Le messenger parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messenger ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

PASSAGE SANS TRACE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) et ne

peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni piste ni trace de son passage.

PEAU D'ÉCORCE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend une texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.

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 ANIMAL

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête volontaire. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.

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.

VISION DANS LE NOIR

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).

Sorts de niveau 3

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 9 m)

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.

Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.

Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort enchevêtrement à relâcher une créature entravée.

CROISSANCE VÉGÉTALE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.

Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre.

Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.

Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

FLÈCHE DE Foudre

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous effectuez une attaque à distance avec une arme pendant la durée de ce sort, la munition, ou l'arme elle-même si c'est une arme de lancer, se transforme en un éclair de foudre. Effectuez le jet d'attaque normalement. La cible subit, au lieu des dégâts normaux de l'arme, 4d8 dégâts de foudre si le coup touche, ou la moitié de ces dégâts en cas d'échec.

Que vous touchiez ou non, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Chacune de ces créatures subit 2d8 dégâts de foudre en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

La munition, ou l'arme, retrouve ensuite sa forme habituelle.

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

FLÈCHE ENFLAMMÉE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez un carquois contenant des flèches ou des carreaux. Quand une cible est touchée par une attaque à distance avec une arme qui utilise une des munitions provenant du carquois, la cible reçoit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. La magie du sort se termine pour une munition donnée lorsque celle-ci touche ou rate, et le sort cesse complètement lorsque douze munitions ont été tirées du carquois.

Aux niveaux supérieurs. Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le nombre de munitions qui peut affecter ce sort augmente de deux pour chaque emplacement au-delà du 3ème.

INVOCATION D'ANIMAUX

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les esprits des fées qui prennent la forme de bêtes et apparaissent dans des espaces inoccupés à portée que vous pouvez voir. Choisissez ce qui apparaîtra via l'une des options suivantes :

- Une bête de FP 2 ou inférieur
- Deux bêtes de FP 1 ou inférieur
- Quatre bêtes de FP 1/2 ou inférieur

- Huit bêtes de FP 1/4 ou inférieur

Chaque bête est également considérée comme une fée, et elle disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jetez l'initiative du groupe de créatures invoquées, elles joueront à leur propre tour de jeu. Elles obéissent à toute commande verbale que vous leur faites (cela ne vous coûte aucune action). Si vous n'effectuez aucune commande, elles se défendent elles-mêmes des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action. Le MD possède les statistiques des créatures invoquées.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacement de sort, vous choisissez l'option d'invocation ci-dessus, et plus de créatures apparaissent : deux fois plus de créatures invoquées avec un emplacement de sort de niveau 5, trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 7, et quatre fois plus avec un emplacement de sort de niveau 9.

INVOCATION DE TIR DE BARRAGE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (cône de 18 mètres)

Composantes : V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

Durée : Instantanée

Vous lancez une arme non magique ou tirez une munition non magique en l'air pour créer un cône d'armes identiques propulsées vers l'avant, qui disparaissent une fois l'autre course terminée. Chaque créature dans un cône de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite à son jet de sauvegarde. Le type de dégâts est le même que celui de l'arme ou de la munition utilisée comme composante.

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.

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.

MUR DE VENT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de puissants vents s'élève du sol à un endroit de votre choix. Vous pouvez créer un mur pouvant faire, au mieux, 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut, et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez donner au mur la forme que vous souhaitez, à condition qu'il soit continuellement en contact avec le sol. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec à son jet de sauvegarde, une créature subit 3d8 dégâts contondants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le vent violent garde les brumes, brouillards, et autres gaz éloignés. Les objets et créatures volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas tenus ou fixés, les objets légers amenés dans le mur s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés en direction de cibles situées de l'autre côté du mur sont détournés et automatiquement perdus (les rochers projetés par des géants ou des engins de siège, ou tout autre projectile similaire, ne sont pas affectés). Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas traverser le mur de vent.

NON-DÉTECTION

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)

Durée : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.

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.

RESPIRATION AQUATIQUE

Royaume - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un court roseau ou un morceau de paille)

Durée : 24 heures

Ce sort procure à un maximum de dix créatures consentantes, à portée et que vous pouvez voir, la capacité de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de sa durée. Les créatures affectées conservent également leur mode de respiration normale.

Sorts de niveau 4

INVOCATION D'ÊTRES DES BOIS

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une baie sacrée par créature invoquée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures de type fée qui apparaissent dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Choisissez l'une des options d'invocation suivantes :

- Une fée de FP 2 ou inférieur
- Deux fées de FP 1 ou inférieur
- Quatre fées de FP 1/2 ou inférieur
- Huit fées de FP 1/4 ou inférieur

Une créature invoquée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort se termine.

Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe. Ce groupe a son propre tour de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (cela ne vous prend pas d'action). Si vous ne donnez aucun ordre aux créatures invoquées, elles se défendent des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action.

Le MD possède les statistiques des créatures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant des niveaux d'emplacements de sorts supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocation ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.

LIANE AGRIPPEUSE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une liane qui surgit du sol dans un emplacement inoccupé de votre choix, que vous pouvez voir et qui est à portée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire en sorte que la liane fouette une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être tirée de 6 mètres en direction de la liane.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez diriger la liane pour qu'elle fouette la même créature, ou une autre créature, par une action bonus à chacun de vos tours.

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.

PEAU DE PIERRE

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consommera)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

Sorts de niveau 5

CARQUOIS MAGIQUE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (un carquois contenant au moins une munition)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous transmutez votre carquois pour qu'il produise constamment des munitions non magiques qui semblent voler jusqu'à votre main lorsque vous en avez besoin.

À chacun de vos tours avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus pour effectuer deux attaques avec une arme qui utilise les munitions de ce carquois. Chaque fois que vous effectuez une attaque à distance, votre carquois remplace magiquement la munition qui vous venez d'utiliser par une nouvelle munition similaire non magique. Chaque munition créée par ce sort est détruite lorsque le sort prend fin. Si le carquois n'est plus en votre possession, le sort prend fin.

COMMUNION AVEC LA NATURE

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous ne faites brièvement qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire alentour. À l'extérieur, le sort vous donne la connaissance du terrain à 4,8 km autour de vous. Dans des grottes ou tout autre milieu souterrain, le rayon de connaissance est réduit à 90 mètres. Le sort ne fonctionne pas là où des constructions ont pris la place de la nature, comme dans des donjons ou des villes.

Vous obtenez instantanément la connaissance de trois types d'informations sur la zone, parmi celles proposées ci-dessous :

- Terrain et plans d'eau
- Plantes, minéraux, animaux ou peuples courants
- Puissants célestes, fiélons, fées, élémentaires ou morts-vivants
- Influence des autres plans d'existence
- Bâtiments

Par exemple, vous pourriez déterminer l'emplacement d'un puissant mort-vivant dans la zone, la localisation des principales sources d'eau potables, et situer les villes à proximité.

INVOCATION DE VOLÉE DE PROJECTILES

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

Durée : instantanée

Vous tirez une munition non magique avec une arme à distance ou lancez une arme non magique dans les airs et choisissez un point à portée. Des centaines de reproductions de cette munition ou de cette arme tombent en une véritable pluie de projectiles puis disparaissent.

Chaque créature, présente dans un cylindre haut de 6 mètres et d'un rayon de 12 mètres centré au point que vous avez choisi, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 8d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite du jet de sauvegarde. Le type de dégâts infligés est le même que celui de la munition ou de l'arme.

PASSAGE PAR LES ARBRES

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous gagnez la capacité de pénétrer dans un arbre et de vous déplacer à l'intérieur pour ressortir par un autre arbre de la même espèce se trouvant à 150 mètres maximum. Les deux arbres doivent être vivants et être au moins aussi grands que vous. Vous devez utiliser 1,50 mètre de votre mouvement pour entrer dans l'arbre. Vous connaissez immédiatement l'emplacement de tous les autres arbres de la même espèce se trouvant à 150 mètres à la ronde et, faisant partie du mouvement que vous avez utilisé pour pénétrer dans l'arbre, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur d'un autre arbre ou sortir de l'arbre dans lequel vous êtes. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix à 1,50 mètre de l'arbre de destination en dépensant 1,50 mètre de mouvement supplémentaire. S'il ne vous reste plus de mouvement à dépenser, vous apparaissez à 1,50 mètre de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser ce moyen de transport une fois par tour pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chacun de vos tours en dehors d'un arbre.