

Liste des Sorts - Sorcier

Sorts niveau 0

AMIS

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)

Durée : concentration, 1 minute.

Pour la durée du sort, vous avez l'avantage à tous vos jets de Charisme effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous. Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient hostile à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.

CONTACT GLACIAL

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 tour

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la créature pour l'étreindre d'une froideur sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main fantomatique s'accroche à la cible. Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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

COUP AU BUT

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 tour

Vous tendez votre main et pointez un doigt en direction d'une cible à portée. Votre magie vous aide à trouver une petite faille dans les défenses de votre cible. Lors de votre prochain tour, vous obtenez l'avantage sur votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort ne soit pas déjà terminé.

COUP DE TONNERRE

Royaume – évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (1,50 mètre de rayon)

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous créez un bruit de tonnerre qui peut être entendu jusqu'à 30 mètres. Hormis vous-même, toutes les créatures situées à 1,50 mètre de vous doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 1d6 dégâts de tonnerre.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

CRÉATION DE FEU DE JOIE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un feu de joie sur un sol visible dans la portée du sort. Jusqu'à ce que le sort finisse, le feu de joie occupe un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature située à la place du feu de joie lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre 1d8 dégâts de feu. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde lorsqu'elle entre dans l'espace occupé par le feu de joie pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans cet espace.

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

DÉCHARGE OCCULTE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force. Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau : deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

GELURE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous faites se former une couche de gel engourdissante sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle reçoit 1d6 dégâts de froid, et obtient un désavantage à son prochain jet d'attaque fait avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

ILLUSION MINEURE

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisirez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 m de côté. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

MAIN DE MAGE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 m du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un

contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 m à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

PIERRE MAGIQUE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous touchez un à trois cailloux et les imprégnez de magie. Vous ou quelqu'un d'autre peut faire une attaque à distance avec un sort avec un des ces cailloux en le jetant à la main ou en le lançant à l'aide d'une fronde. S'il est jeté, sa portée est de 18 mètres. Si quelqu'un d'autre attaque avec ces cailloux, il ajoute le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts au jet d'attaque (et non pas la sienne). Si le coup touche, la cible prend 1d6 dégâts conondants + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Dans tous les cas, le caillou perd ses propriétés magiques. Si vous lancez ce sort à nouveau, le sort s'arrête prématurément pour tous les cailloux encore sous effet magique.

PRESTIDIGITATION

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :

- Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.
- Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
- Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm de côté.
- Le sort réchauffe ou refroidit du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm de côté pendant 1 heure.
- Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.

PROTECTION CONTRE LES ARMES

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 tour

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants infligés par des attaques avec arme.

VAPORISATION DE POISON

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

Sorts niveau 1

ARMURE D'AGATHYS

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

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

Durée : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'un givre spectral vous couvrant vous et votre équipement. Vous obtenez 5 points de vie temporaires pour la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps alors que vous avez ces points de vie temporaires, la créature subit 5 dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

CHARME-PERSONNE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec l'avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, vous le charmez jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

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. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

ÉCLAIR DE SORCIÈRE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (la branche d'un arbre qui a été frappé par la foudre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon d'énergie bleu crépitante est projeté sur une créature à portée, formant un arc électrique continu entre la cible et vous. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la créature. Si vous touchez, la cible subit 1d12 dégâts de foudre, et à chacun de vos tours, pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre à la cible. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire autre chose qu'infliger ces dégâts de foudre, si la cible se retrouve hors de la portée du sort, ou si elle obtient un abri total contre vous.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts initiaux sont augmentés de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

MALÉFICE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (l'œil pétrifié d'un triton)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous placez une malédiction sur une créature à portée que vous pouvez voir. Jusqu'à la fin du sort vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible à chaque fois que vous la touchez sur une attaque. De plus, choisissez une caractéristique lorsque vous lancez le sort. La cible obtient un désavantage aux jets de caractéristiques effectués avec la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne se termine, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour suivant pour maudire une nouvelle créature.

Une délivrance des malédictions lancée sur la cible met fin au sort prématurément.

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. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures.

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.

REPLI EXPÉDITIF

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Foncer.

REPRÉSAILLES INFERNALES

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez après avoir subi des dégâts par une créature située à 18 mètres maximum de vous et que vous pouvez voir.

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous pointez votre doigt, et la créature qui vous a infligé des dégâts est momentanément entourée de flammes infernales. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

SERVITEUR INVISIBLE

Royaume - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)

Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre et informe qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.

Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.

Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

TENTACULES D'HADAR

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (3 mètres de rayon)

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous invoquez le pouvoir d'Hadar, la Sombre Famine.

Des sarments d'énergie noire jaillissent de vous et frappent toutes les créatures se trouvant à 3 mètres ou moins de vous. Toute créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts nécrotiques et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à son prochain tour. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et ne souffre pas d'effets supplémentaires.

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.

TEXTE ILLUSOIRE

Royaume - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : S, M (une encre à base de plomb d'une valeur minimum de 10 po, que le sort consomme)

Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un parchemin, du papier, ou tout autre matériau adapté à l'écriture, et l'imprégnez d'une puissante illusion qui reste en place pour toute la durée du sort.

Pour vous et pour toute créature que vous avez désignée lorsque vous avez lancé ce sort, l'écriture apparaît normalement, tracée de votre main, et transmet ce que vous souhaitez communiquer lorsque vous avez lancé ce sort. Pour toutes les autres créatures, les écritures semblent être rédigées dans un dialecte inconnu ou magique, ce qui les rend inintelligibles. Vous pouvez sinon faire en sorte que les écritures transmettent un tout autre message, écrit d'une autre main et dans un autre langage, à condition que ce soit un langage que vous connaissiez.

Dans le cas où le sort serait dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent tous les deux.

Une créature qui possède la vision véritable peut lire le message caché.

Sorts de niveau 2

COURONNE DU DÉMENT

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un humanoïde de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être charmé pour la durée du sort. Tant que vous charmez la cible par ce sort, une couronne entortillée de morceaux de fer déchiquetés apparaît sur sa tête, et la folie envahit son regard.

La cible charmée doit utiliser son action avant de se déplacer, à chacun de ses tours, pour effectuer une attaque au corps à corps contre une créature autre qu'elle-même et que vous avez mentalement choisie.

La cible peut agir normalement au cours de son tour si vous ne choisissez aucune créature ou s'il n'y en a aucune à portée.

Lors de vos tours suivants, vous devez utiliser votre action pour maintenir le contrôle sur votre cible, sans quoi le sort prend fin. La cible peut également effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, le sort prend fin.

ENVOÛTEMENT

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous entrelacez des phrases distrayantes, ce qui force les créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement son jet de sauvegarde, et si vous ou vos compagnons combattez une créature, celle-ci a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si une cible échoue son jet de sauvegarde, elle se voit affligée d'un désavantage à ses jets de Sagesse (Perception) effectués pour repérer une autre créature que vous, et ce jusqu'à ce que le sort prenne fin ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Ce sort prend fin si vous êtes incapable d'agir ou ne pouvez plus parler.

FOULÉE BRUMEUSE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

FRACASSEMENT

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un éclat de mica)

Durée : instantanée

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 3d8 dégâts de tonnerre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature constituée de matériau inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.

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

IMAGE MIROIR

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Trois duplicatas illusoires de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoires.

À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.

Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus.

La CA d'un duplicata est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision suprême.

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.

INVISIBILITÉ

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une cible de plus par niveau d'emplacement supérieur à 2.

LIEN TERRESTRE

Royaume - Transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée. Des bandes jaunes d'énergie magique entourent la créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sinon sa vitesse de vol (le cas échéant) est réduite à 0 mètre pour la durée du sort. Une créature volante affectée par ce sort descend à la vitesse de 18 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort se termine.

NUÉE DE DAGUES

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un tesson de verre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous emplissez l'espace de dagues tournoyantes dans un cube de 1,50 mètre d'arête, centré sur un point dans la portée du sort. Une créature subit 4d4 dégâts tranchants lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou si elle y débute son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

PATTES D'ARAIGNÉE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

RAYON AFFAIBLISSANT

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir d'énergie négative s'échappe de votre doigt en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible n'inflige plus que demi-dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de succès, le sort prend fin.

SUGGESTION

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.

TÉNÈBRES

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut percer ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.

Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres.

Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

Sorts de niveau 3

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.

CONTRESORT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous utilisez lorsque vous percevez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou plus, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

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.

FAIM INEXTINGUIBLE DE HADAR

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes : V, S, M (un tentacule de pieuvre mariné)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ouvrez une passerelle dans l'obscurité qui règne entre les étoiles, vers une région infestée d'horreurs inconnues. Une sphère de ténèbres et de froid mordant de 6 mètres de rayon apparaît, centrée sur un point à portée et reste en place pour toute la durée du sort. Ce néant est empli d'une cacophonie de faibles murmures et de bruits d'aspiration qui peut être entendue à 9 mètres à la ronde. Aucune lumière, magique comme naturelle, ne peut illuminer la zone, et les créatures qui se trouvent complètement dans la zone sont aveuglées.

Le néant altère et déforme la trame de l'espace, la zone est alors considérée comme un terrain difficile. Toute créature qui commence son tour dans la zone subit 2d6 dégâts de froid. Toute créature qui termine son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide du fait des tentacules laiteuses venant de l'autre monde qui se frottent contre elle.

FORME GAZEUSE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous transformez une créature volontaire que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint 0 point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée.

Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée.

Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

IMAGE ACCOMPLIE

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

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

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un quelconque phénomène visible qui ne déborde pas d'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparaît à un endroit visible dans la portée et pour la durée du sort. Elle paraît bel et bien réelle, incluant les sons, les odeurs et la température appropriés à la chose montrée. Vous ne pouvez pas créer une chaleur ou un froid suffisamment intense pour infliger des dégâts, un son si fort qu'il inflige des dégâts de tonnerre ou qu'il assourdisse une créature ou bien une odeur qui pourrait rendre une créature malade (comme la puanteur d'un troglodyte).

Tant que vous êtes dans la portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à un autre endroit dans la portée du sort. Au moment où l'image change d'endroit, vous pouvez modifier son apparence de sorte que le mouvement de l'image semble naturel. Par exemple, en supposant que vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez changer l'image de telle sorte que la créature semble marcher. Similairement, vous pouvez faire en sorte que l'illusion génère divers sons à des moments différents. Vous pouvez même simuler une conversation, par exemple.

Une interaction physique avec l'image révèle sa nature illusoire puisqu'on peut passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut conclure que c'est une image en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image et les autres qualités sensorielles de l'image s'évanouissent aux yeux de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le sort persiste jusqu'au moment de sa dissipation, sans requérir de concentration.

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.

MOTIF HYPNOTIQUE

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0. Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

PEUR

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (un cône de 9 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une plume blanche ou le cœur d'une poule)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmagique des pires craintes d'une créature. Chaque créature dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et être effrayée pour la durée du sort. Tant qu'elle est effrayée par ce sort, la créature doit utiliser l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin disponible le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nul part où aller. Si la créature termine son tour à un endroit où il n'y a aucune ligne de mire entre elle et vous, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si le jet de sauvegarde est une réussite, le sort prend fin pour cette créature.

TOUCHER DU VAMPIRE

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres peut aspirer la force vitale des autres et soigner vos plaies. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à votre portée. Si vous touchez, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez attaquer de nouveau à chacun de vos tours en utilisant une action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

VOL

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature volontaire. La cible obtient une vitesse de vol de 18 m pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

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.

FLÉAU ÉLÉMENTAIRE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée, et choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être affectée par le sort pendant toute sa durée. La première fois à chaque tour que la cible affectée subit des dégâts du type choisi, la cible subit 2d6 dégâts supplémentaires de ce type. En outre, la cible perd toute résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que le sort se termine.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 4. Les créatures doivent être à 9 mètres les unes des autres lorsque vous les ciblez.

FLÉTRISSEMENT

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. La cible subit 8d8 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts si elle le réussit. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou une créature artificielle. Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximums.

Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; il se flétrit simplement et meurt.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

PORTE DIMENSIONNELLE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez de votre position actuelle vers un autre endroit dans la portée du sort. Vous arrivez exactement à l'endroit désiré. Ce peut être un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en énonçant une distance et une direction, comme "60 mètres droit devant" ou "vers le haut, à 45 degrés sur 90 mètres".

Vous pouvez transporter des objets tant que leurs poids ne dépassent pas votre capacité de chargement. Vous pouvez aussi emmener une créature volontaire de votre taille ou plus petite, qui porte de l'équipement jusqu'à sa capacité de chargement. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort.

Si vous devriez arriver à un endroit déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature se déplaçant avec vous subissez 4d6 dégâts de force et la téléportation échoue.

TERRAIN HALLUCINATOIRE

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un caillou, une brindille et un bout de plante verte)

Durée : 24 heures

Vous faites en sorte qu'un terrain dans un cube de 45 mètres de côté, à portée, paraisse (d'un point de vue auditif, olfactif et visuel) être d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, un terrain à ciel ouvert ou une route peut ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou n'importe quel autre terrain difficile ou insurmontable. Un étang peut être illusoirement converti

en prairie d'herbe verte, un précipice peut ressembler à une pente douce, et un ravin rocailloux peut prendre l'allure d'une large route plate. Les structures manufacturées, les équipements et les créatures dans la zone ne voient pas leur apparence changer.

Les caractéristiques palpables du terrain ne sont pas modifiées, ce qui fait que les créatures qui pénètrent dans la zone voient probablement au travers de l'illusion. Si la différence entre l'illusion et la réalité n'est pas évidente par le contact, une créature qui examine attentivement l'illusion peut tenter un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort pour ne plus en être affectée. Une créature qui comprend que l'illusion en est une, la voit comme une vague image superposée au terrain réel.

Sorts de niveau 5

CONTACT AVEC LES PLANS

Royaume - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage depuis longtemps disparu, ou quelque autre mystérieuse entité d'un autre plan. Rentrer en contact avec cette intelligence extraplanaire peut épuiser voire briser votre esprit. Lorsque vous lancez ce sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques et devenez dément jusqu'à ce que vous finissiez un repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez utiliser d'action, vous ne pouvez pas non plus comprendre ce que les autres créatures disent, ni lire, et tout ce que vous dites n'est qu'un charabia incompréhensible. Un sort de restauration supérieure lancé sur vous peut mettre fin à cet effet.

Sur un jet de sauvegarde réussi, vous pouvez poser à l'entité jusqu'à cinq questions. Vous devez poser vos questions avant que le sort ne finisse. Le MD répond à chacune de ces questions par un seul mot, comme "oui", "non", "peut-être", "jamais", "insignifiant", ou "flou" (si l'entité ne connaît pas la réponse à la question). Si une réponse en un mot risque d'être source de confusion, le MD peut donner une courte phrase en guise de réponse.

IMMOBILISATION DE MONSTRE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une petite pièce de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet contre les morts-vivants. À la fin de chaque tour, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5. Les créatures doivent toutes être à 9 mètres les unes des autres quand vous les ciblez.

RÊVE

Royaume - illusion

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : spéciale

Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée d'un oiseau endormi)

Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature que vous connaissez. La cible doit être située sur le même plan d'existence que vous. Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous, ou une cible

volontaire que vous touchez, entrez dans un état de transe, agissant comme un messenger. Pendant la transe, le messenger est conscient de son environnement, mais il ne peut ni agir, ni bouger.

Si la cible est endormie, le messenger apparaît dans les rêves de la cible et peut entretenir une conversation avec la cible aussi longtemps qu'elle reste endormie, dans la durée du sort. Le messenger peut aussi façonner l'environnement du rêve en créant des paysages, des objets ou d'autres images. Le messenger peut émerger de la transe à sa guise. Ce faisant, le sort se termine prématurément. La cible garde un souvenir précis du rêve à son réveil. Si la cible est éveillée lorsque vous incantez le sort, le messenger le sait et il peut soit mettre un terme à la transe (et au sort), soit attendre que la cible s'endorme. Le messenger apparaît alors dans les rêves de la cible.

Le messenger peut prendre la forme d'un monstre terrifiant aux yeux de la cible. Dans ce cas, le message peut livrer un message d'au plus dix mots et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi les échos d'une monstruosité fantasmagorique donnent naissance à un cauchemar qui persiste tout au long de la période de sommeil de la cible. Au terme de quoi, elle n'obtient pas les bénéfices de ce repos. De plus, lorsque la cible se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous possédez une partie du corps, une mèche de cheveux, un ongle coupé ou une portion semblable du corps de la cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

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.

Sorts de niveau 6

CERCLE DE MORT

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (de la poudre provenant d'une perle noire broyée, d'une valeur minimum de 500 po)

Durée : instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point à portée. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Une cible subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 6eme.

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.

EMPRISE SUR LA GLACE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, la glace givre votre corps et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de froid et acquérez une résistance contre les dégâts de feu.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles dus au froid et à la glace sans être affecté.
- Le sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous est verglacé et devient un terrain difficile pour toutes les créatures excepté pour vous. Cette zone bouge avec vous.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cône de 4,50 mètres s'étendant de vos mains tendues vers une direction choisie. Chaque créature dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de constitution. En cas d'échec, une créature prend 4d6 dégâts de froid et voit son mouvement être divisé par deux jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de réussite une créature ne prend que la moitié des dégâts.

EMPRISE SUR LA PIERRE

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, votre corps se recouvre de pierre et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous acquérez une résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants provenant d'armes non magique.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un petit séisme dans un rayon de 4,50 mètres centré sur vous. Toutes les créatures évoluant sur ce sol doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être projetée à terre.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles faits de terre et de roche sans être affecté. Vous pouvez traverser la terre et la roche comme si c'était de l'air et sans les déstabiliser, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si vous le faites, vous êtes éjecté vers l'espace inoccupé le plus proche, ce sort se termine et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

EMPRISE SUR LE FEU

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Les flammes courent sur votre corps et répandent, pour la durée du sort, une lumière vive sur 15 mètres de rayon et une lumière faible sur 15 mètres supplémentaire. Ces flammes ne vous blessent pas. Jusqu'à la fin du sort vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu et acquérez une résistance contre les dégâts de froid.
- Toute créature qui pour la première fois bouge dans une zone de 1,50 mètre autour de vous, ou y finit son tour, prend 1d10 dégâts de feu.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une ligne de feu de 4,50 mètres de long et 3 mètres de large s'étendant à partir de vous vers une direction de votre choix. Chaque créature dans la ligne de mire doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec elle prend 4d6 dégâts de feu, ou la moitié en cas de réussite.

EMPRISE SUR LES VENTS

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort le vent tourbillonne autour de vous et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Les attaques contre vous avec des armes à distance se font avec un désavantage.
- Vous obtenez une vitesse de vol de 18 mètres. Si vous êtes en train de voler lorsque le sort cesse vous tombez, à moins que vous ne puissiez l'empêcher d'une façon ou d'une autre.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cube de 4,50 mètres de vent tourbillonnant ayant pour centre un point visible distant de 18 mètres maximum. Toute créature se trouvant dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec la créature prend 2d10 dégâts contondants et si elle est de taille G ou inférieure elle est repoussée jusqu'à 3 mètres du centre du cube. En cas de réussite la créature prend uniquement la moitié des dégâts.

INVOCATION DE FÉE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature de type fée de FP 6 ou inférieur, ou un esprit féérique qui prend la forme d'une bête de FP 6 ou inférieur. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. La fée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

La fée a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour la fée, elle a ses propres tours de jeu. Elle 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 à la fée, elle se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action.

Si votre concentration est interrompue, la fée ne disparaît pas. Au lieu de cela, vous perdez le contrôle de la créature, elle devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une fée que vous ne contrôlez plus. Elle disparaît 1 heure après que vous l'ayez invoquée.

Le MD conserve les statistiques de la fée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le FP augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

MAUVAIS OEIL

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vos yeux prennent un couleur d'encre noire sont imprégnés du pouvoir de la mort. Une créature de votre choix, se trouvant à 18 mètres de vous et que vous pouvez voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par l'un des effets suivants (au choix) pour la durée du sort. À chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez utiliser votre action pour cibler une autre créature, vous ne pouvez cependant pas cibler une créature qui a déjà réussi son jet de sauvegarde contre ce sort de mauvais œil.

Sommeil. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la ramener du pays des songes en la secouant.

Panique. Vous effrayez la cible. À chacun de ses tours, la créature effrayée doit prendre l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la cible atteint une zone située à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne peut pas vous voir, l'effet prend fin.

Fièvre. La cible a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, l'effet prend fin.

PÉTRIFICATION

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau, et un peu de terre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature que vous pouvez voir et à portée. Si le corps de la cible est fait de chair, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est entravée car sa chair commence à durcir. Si elle réussit, la créature n'est pas affectée.

Une créature entravée par ce sort doit effectuer un nouveau de jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, elle est changée en pierre et soumise à la condition pétrifiée pour toute la durée du sort. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace du résultat de chaque jet jusqu'à ce que la cible cumule trois échecs ou trois réussites.

Si la créature est physiquement brisée tandis qu'elle est pétrifiée, elle souffre de difformités similaires lorsqu'elle retourne à son état original.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée maximale, la créature est changée en pierre jusqu'à ce que cet effet soit dissipé.

PORTE MAGIQUE

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez des portails de téléportations qui restent ouverts toute la durée du sort. Choisissez deux points sur le sol que vous pouvez voir, un point à 3 mètres de vous maximum et un point à 150 mètres de vous maximum. Un portail circulaire, de 3 mètres de diamètre, s'ouvre en chaque point. Si le portail devait s'ouvrir dans un espace occupé par une créature, le sort échoue, et son emplacement est perdu.

Les portails sont deux anneaux dimensionnels rougeoyants nimbé de magie, lévitant perpendiculairement au sol à quelques centimètres d'altitude au niveau des points que vous avez choisis. L'anneau n'est visible que d'un côté (celui de votre choix), c'est le côté qui fonctionne comme portail.

Toute créature ou objet entrant dans le portail ressort de l'autre portail comme les deux étaient adjacents l'un de l'autre ; passer au travers d'un portail par le côté non fonctionnel n'a aucun effet. La magie qui remplit chaque portail est opaque et bloque la vision au travers. Au cours de votre tour, vous pouvez faire tourner les anneaux par une action bonus de sorte que la face active des portails soit orientée dans une autre direction.

SUGGESTION DE GROUPE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : 24 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement jusqu'à 12 créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peuvent vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

Chacune des cibles doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé

peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un groupe de soldats d'offrir leurs bourses au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez une des créatures sous l'effet de ce sort, il prend fin pour cette créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort augmente à 10 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 8, la durée du sort augmente à 30 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort augmente à une année plus un jour.

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

CAGE DE FORCE

Royaume - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 30 m

Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant au moins 1500 po)

Durée : 1 heure

Une prison en forme de cube immobile et invisible, composée de force magique, apparaît autour d'une zone que vous choisissez et à portée. La prison peut être une cage ou une boîte solide, selon votre choix.

Une prison prenant la forme d'une cage peut faire jusqu'à 6 mètres de côté et est constituée de barreaux de 1,25 centimètres de diamètre et espacés de 1,25 centimètres également.

Une prison prenant la forme d'une boîte peut faire jusqu'à 3 mètre de côté, créant une barrière solide qui empêche la matière de passer au travers et bloque les sorts lancés de l'intérieur vers l'extérieur de la zone, et vice versa.

Lorsque vous lancez ce sort, toute créature qui se trouve complètement dans la zone de la cage est piégée. Les créatures qui ne sont que partiellement dans la zone, ou celles qui sont trop larges pour tenir dans la prison, sont repoussées depuis le centre de la zone jusqu'à ce qu'elles en soient complètement sorties.

Une créature à l'intérieur de la cage ne peut pas la quitter par des moyens non magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage planaire pour sortir de la cage, elle doit d'abords effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut utiliser cette magie pour sortir de la cage. En cas d'échec, la créature ne peut sortir de la cage et a dépensé cette utilisation de sort ou d'effet. La cage peut également s'étendre dans le plan éthéré pour bloquer les voyages éthérés.

Ce sort ne peut pas être dissipé avec le sort dissipation de la magie.

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.

DOIGT DE MORT

Royaume - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour de jeu, comme un zombi que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.

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.

Sorts de niveau 8

BAGOU

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, lorsque vous effectuez un jet de Charisme, vous pouvez remplacer le résultat du dé par un 15. De plus, peu importe vos propos, les magies qui permettent de savoir si vous dites la vérité ou non indiquent que ce que vous dites est vrai.

DEMI-PLAN

Royaume - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : 1 heure

Vous créez une porte d'ombres sur une surface plate et solide, que vous pouvez voir et à portée. La porte est suffisamment large pour permettre à des créatures de taille M de l'emprunter sans difficulté. Lorsqu'elle est ouverte, la porte conduit à un demi-plan qui semble être une salle vide de 9 mètres (en longueur, largeur et hauteur), faite de bois ou de pierres. Lorsque le sort se termine, la porte disparaît, et toute créature ou objet encore à l'intérieur du demi-plan y reste piégé, étant donné que la porte disparaît également de l'autre côté.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan, ou faire en sorte que la porte d'ombre que vous faites apparaître soit connectée avec un demi-plan que vous avez précédemment créé grâce à ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé, via ce sort, par une autre créature, vous pouvez plutôt faire en sorte que votre porte d'ombre soit connectée à ce demi-plan.

DOMINATION DE MONSTRE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguier une créature visible dans la portée du sort. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies la combattez, elle bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.

Tant que la créature est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme "Attaque cette créature", "Cours jusque-là" ou "Rapporte cet objet". Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau 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 9, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

ESPRIT FAIBLE

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral)

Durée : instantanée

Vous anéantissez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée, tentant ainsi de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, les valeurs de Charisme et d'Intelligence de la créature passent à 1. La créature ne peut plus lancer de sorts, activer d'objet magique, comprendre un langage, ou communiquer de manière intelligible. La créature peut cependant identifier ses amis, les suivre, et même les protéger.

À la fin de chaque période de 30 jours qui passe, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre ce sort. S'il le réussit, le sort prend fin.

Ce sort peut également être dissipé grâce à un sort de restauration supérieure, guérison ou souhait.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut submerger l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée de sort, la laissant abasourdie. Si la créature possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

La créature étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque tour. Sur un jet réussi, l'étourdissement prend fin.

Sorts de niveau 9

EMPRISONNEMENT

Royaume - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une représentation de vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible, et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort que vous choisissez, d'une valeur d'au moins 500 po par Dés de vie de la cible)

Durée : jusqu'à la dissipation du sort

Vous créez une contrainte magique qui maintient prisonnière une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être retenue par le sort. Si elle réussit, elle est à l'abri de ce sort si vous le lui lancez à nouveau. Lorsqu'elle est affectée par ce sort, la créature n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent pas localiser ou percevoir la cible. Quand vous lancez le sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.

Enterrement. La cible est ensevelie profondément sous la terre dans une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut passer à travers la sphère, et aucune créature ne peut se téléporter ou utiliser les voyages planaires pour entrer ou sortir de celle-ci.

La composante spéciale pour cette version du sort est un petit orbe de mithral.

Enchaînement. De lourdes chaînes, bien ancrées au sol, maintiennent la cible en place. La cible est entravée jusqu'à ce que le sort prenne fin, et elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée par quelconques moyens pendant ce temps.

La composante spéciale pour cette version du sort est une fine chaîne d'un métal précieux.

Prison enclavée. Le sort transporte la cible dans un tout petit demi-plan qui est protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Le demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour, ou toute structure similaire de confinement ou autre zone de votre choix.

La composante spéciale pour cette version du sort est une représentation miniature en jade de la prison.

Confinement minimus. La cible rétrécit jusqu'à une hauteur de 2,50 centimètres et est emprisonnée à l'intérieur d'une pierre précieuse ou autre objet similaire. La lumière peut passer à travers la pierre normalement (permettant ainsi à la cible de voir à l'extérieur et à d'autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut passer à travers, même par des moyens de téléportation ou des voyages planaires. La pierre précieuse ne peut pas être taillée ou cassée tant que le sort est en vigueur.

La composante spéciale pour cette version du sort est une grande pierre précieuse transparente, telle qu'un corindon, un diamant ou un rubis.

Sommeil éternel. La cible s'endort et ne peut pas être réveillée.

La composante spéciale pour cette version du sort se compose d'herbes soporifiques rares.

Terminer le sort. Lors de l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui provoque la fin du sort et libérera ainsi la cible. La condition peut être aussi spécifique ou complexe que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir que la condition est raisonnable et qu'elle a une probabilité de survenir. Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou le dieu d'une créature, mais également sur des actions ou des qualités observables, et non sur des éléments intangibles tels que le niveau, la classe ou les points de vie.

Un sort de dissipation de la magie ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé avec un emplacement de niveau 9, ciblant soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour la créer.

Vous ne pouvez utiliser une composante spéciale particulière que pour créer une seule prison à la fois. Si vous lancez le sort à nouveau en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est immédiatement libérée de ses entraves.

MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

Royaume - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en une créature différente, la créature en un objet, ou l'objet en une créature (l'objet ne doit ni être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.

Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en un autre type de créature, la nouvelle forme peut être du type de votre choix à condition que le FP de la nouvelle forme soit inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si la cible n'a pas de facteur de puissance). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristiques psychiques, sont remplacées par celles de la nouvelle forme. Elle conserve son alignement et sa personnalité. La cible obtient les points de vie de sa nouvelle forme, et lorsqu'elle retrouve sa forme normale, la créature récupère également les points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme originelle parce que les points de vie de sa nouvelle forme sont tombés à 0, les dégâts restants sont infligés à sa forme normale. Tant que les dégâts restant ne font pas tomber la forme de la créature à 0 point de vie, elle ne sombre pas dans l'inconscience.

La créature est limitée aux actions qui peuvent être effectuées sous sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou un langage, à moins que sa nouvelle forme soit également capable de telles actions.

L'équipement de la cible fusionne à sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en une créature de n'importe quel type, à condition que la taille de la créature ne soit pas supérieure à celle de l'objet et que son FP soit inférieur ou égal à 9. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. Vous décidez des actions qu'elle effectue et de ses déplacements. Le MD possède les statistiques de la créature et résout les actions et les déplacements de celle-ci.

Si le sort devient permanent, vous ne pouvez plus contrôler la créature. Elle pourrait conserver son attitude amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle transporte ou tient. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme une fois qu'elle retrouve sa forme normale.

MOT DE POUVOIR MORTEL

Royaume - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut contraindre une créature que vous pouvez voir et à portée de sort à mourir instantanément. Si la créature possède 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

PRÉMONITION

Royaume - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie de l'avantage sur ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi que sur ses jets de caractéristiques. De plus, les jets d'attaque des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort. Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.

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.