



# Sorts de barde du Manuel des Joueurs

Abri de Leomund.....	3	Espoir.....	16	Page secrète .....	28
Alarme .....	3	État gazeux.....	16	Porte dimensionnelle .....	28
Alignement indétectable .....	3	Faux-semblant .....	17	Poussière scintillante .....	29
Analyse d'enchantement.....	3	Festin des héros .....	17	Prestidigitation .....	29
Animation d'objets.....	3	Feuille morte .....	17	Projection d'image .....	29
Annulation d'enchantement.....	4	Flou .....	17	Pyrotechnie .....	29
Apaisement des émotions .....	4	Force de taureau.....	17	Quête .....	30
Aura magique de Nystul .....	4	Fou rire de Tasha.....	18	Rage.....	30
Bagou .....	4	Fracasement.....	18	Ralentissement du poison.....	30
Berceuse .....	5	Frayeur.....	18	Rapidité .....	30
Bouche magique .....	5	Grâce féline .....	18	Refuge de Leomund.....	30
Brume mentale .....	5	Grâce féline de groupe.....	18	Regain d'assurance .....	31
Cacophonie.....	5	Graisse.....	18	Réparation.....	31
Cauchemar.....	6	Hébètement .....	19	Repérage .....	31
Cécité/surdité .....	6	Hébètement de monstre .....	19	Repli expéditif.....	31
Chant de discorde.....	6	Héroïsme .....	19	Répulsif .....	31
Charme-monstre .....	6	Héroïsme suprême .....	19	Résistance .....	32
Charme-monstre de groupe .....	6	Hypnose.....	19	Résonance .....	32
Charme-personne .....	6	Hypnose des animaux.....	19	Ruse du renard .....	32
Clairaudience/clairvoyance.....	7	Identification .....	19	Sceau du serpent .....	32
Clignotement .....	7	Illumination.....	20	Scrutation.....	32
Communication avec les plantes .....	7	Image accomplie.....	20	Scrutation suprême.....	33
Compréhension des langages .....	8	Image imparfaite .....	20	Serviteur invisible .....	33
Confusion .....	8	Image miroir .....	20	Silence.....	33
Confusion mineure .....	8	Image permanente .....	20	Soins importants .....	33
Convocation d'instrument .....	8	Image prédéterminée.....	20	Soins intensifs .....	33
Convocation d'ombres .....	8	Image programmée.....	20	Soins légers .....	34
Convocation de monstres I.....	9	Image silencieuse.....	21	Soins légers de groupe.....	34
Convocation de monstres II.....	9	Immobilisation de monstre .....	21	Soins modérés.....	34
Convocation de monstres III.....	9	Immobilisation de personne .....	21	Sommeil .....	34
Convocation de monstres IV .....	9	Invisibilité .....	21	Sommeil profond.....	34
Convocation de monstres V .....	9	Invisibilité suprême .....	21	Songe .....	34
Convocation de monstres VI .....	9	Lecture de la magie .....	21	Son imaginaire.....	34
Convocation de monstres .....	Error!	Lenteur.....	22	Sphère d'invisibilité .....	35
Bookmark not defined.		Leurre.....	22	Splendeur de l'aigle .....	35
Corde animée .....	10	Liberté de mouvement .....	22	Splendeur de l'aigle de groupe .....	35
Coursier fantôme .....	10	Localisation d'objet .....	22	Suggestion .....	35
Cri .....	11	Localisation de créature .....	22	Suggestion de groupe .....	35
Cri suprême .....	11	Lueur d'arc-en-ciel.....	23	Ténèbres .....	35
Déguisement.....	11	Lueurs hypnotiques .....	23	Terrain hallucinatoire.....	36
Délivrance des malédictions.....	11	Lumière .....	23	Terreur .....	36
Déplacement.....	11	Lumière du jour.....	23	Texte illusoire .....	36
Désespoir foudroyant.....	12	Lumières dansantes .....	24	Traversée des ombres .....	36
Détection de l'invisibilité .....	12	Magie des ombres .....	24	Vent de murmures .....	37
Détection de la magie .....	12	Manipulation à distance .....	24	Ventriloquie.....	37
Détection de la scrutation .....	12	Manipulation des sons .....	24	Voile .....	37
Détection de pensées .....	13	Mauvais œil .....	24	Zone de silence .....	37
Détection des passages secrets .....	13	Message.....	25		
Détection faussée .....	13	Messageur animal.....	25		
Discours captivant.....	13	Mirage .....	25		
Dissimulation d'objet.....	14	Mission .....	25		
Dissipation de la magie .....	14	Modification d'apparence .....	26		
Dissipation suprême.....	15	Modification de mémoire .....	26		
Domination .....	15	Mythes et légendes.....	27		
Don des langues .....	15	Neutralisation du poison.....	27		
Double illusoire .....	15	Nuée grouillante.....	27		
Effacement.....	16	Orienteur.....	28		
Effroi.....	16	Ouverture/fermeture .....	28		

**Abri de Leomund**

Évocation [force]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : 6 m**Effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage**Durée** : 2 heures/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre  $-15^{\circ}\text{C}$  et  $35^{\circ}\text{C}$ , la température intérieure reste stable à  $20^{\circ}\text{C}$ . En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de  $1^{\circ}\text{C}$  pour  $1^{\circ}\text{C}$  (s'il fait  $-25^{\circ}\text{C}$  dehors, il fera donc  $10^{\circ}\text{C}$  dans les limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan ( $120\text{ km/h}$ ). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).

**Composante matérielle** : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

**Alarme**

Abjuration

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1**Composantes** : V, G, F/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Zone d'effet** : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi**Durée** : 2 heures/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

**Alarme** fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

**Alarme mentale**. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de *silence*.

**Alarme audible**. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de *silence* sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'alarme.

**Focaliseur profane** : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

**Alignement indétectable**

Abjuration

**Niveau** : Bard 1, Pal 2, Prê 2**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 créature ou 1 objet**Durée** : 24 heures**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)**Résistance à la magie** : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

**Analyse d'enchantement**

Divination

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 6**Composantes** : V, G, F**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts**Durée** : 1 round/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (voir description)**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.

Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque *analyse d'enchantement* que ce soit pendant 24 heures.

**Analyse d'enchantement** ne fonctionne pas sur les artefacts.

**Focaliseur** : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une boucle d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

**Animation d'objets**

Transmutation

**Niveau** : Bard 6, Chaos 6, Prê 6**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Cible** : un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)**Durée** : 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

Ce sort anime les objets inertes et leur donne un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre, tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort

peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*animation d'objets*.

### Annulation d'enchantement

Abjuration

**Niveau** : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4, Prê 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : jusqu'à 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions.

*Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pétrification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.

Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5<sup>e</sup> niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3<sup>e</sup> niveau) ne peut pas être contré par *dissipation de la magie*, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.

Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui

reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfle un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

### Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Loi 2, Prê 2

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

*Apaisement des émotions* réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédictio*, *espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute *confusion*. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'*apaisement des émotions* (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

### Aura magique de Nystul

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 1

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)

**Durée** : 1 jour/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

**Résistance à la magie** : non

Soumis à un sort de *détection*, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).

Si l'objet protégé par *aura magique* est soumis à *identification* ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), *aura magique* reste sans effet.

*Note*. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.

*Focaliseur* : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

### Bagou

Transmutation

**Niveau** : Bard 3

**Composantes** : G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.

Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du barde. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

**Berceuse**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 0**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Zone d'effet** : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon**Durée** : concentration + 1 round/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule**Résistance à la magie** : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *sommeil* tant que dure le sort. *Berceuse* dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

**Bouche magique**

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 2**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 créature ou 1 objet**Durée** : permanente jusqu'à utilisation**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenché dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : "Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiera dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi."). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts *ténèbres* et *invisibilité*, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de *silence* contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant "Bouh!" à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une *bouche magique* ayant reçu comme instruction "Parle dès qu'une créature touche la statue" s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa *bouche magique* de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *bouche magique*.

**Composantes matérielles** : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

**Brume mentale**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet** : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut**Durée** : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule**Résistance à la magie** : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.

Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

**Cacophonie**

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 2, Prê 2**Composantes** : V, G, F/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Zone d'effet** : étendue de 3 m de rayon**Durée** : instantanée**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel**Résistance à la magie** : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonore perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

**Focaliseur profane** : petit instrument de musique.

### Cauchemar

Illusion (fantasme) [Mal, mental]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : illimitée

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

Connaissances	Modificateur au jet de Volonté
Aucune*	+10
Le personnage a entendu parler du sujet	+5
Le personnage a déjà rencontré le sujet	+0
Le personnage connaît bien le sujet	-5

\* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

Lien	Modificateur au jet de Volonté
Portrait	-2
Possession ou vêtement	-4
Dent, mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.	-10

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.

Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout

arrêter (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation, sans quoi le sort est perdu.

Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).

Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

### Cécité/surdité

Nécromancie

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : permanente (T)

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule

**Résistance à la magie** : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

### Chant de discorde

Enchantement (coercition) [mental, son]

**Niveau** : Bard 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entretuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus

proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.

Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

### Charme-monstre

Enchantement (charme) [mental]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 4

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

### Charme-monstre de groupe

Enchantement (charme) [mental]

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 8

**Composantes** : V

**Cibles** : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

**Durée** : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

### Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature humanoïde

**Durée** : 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

*Charme-personne* ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge "pendant quelques secondes". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

### Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

**Niveau** : Bard 3, Connaissance 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, F/FD

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** : capteur magique

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

*Clairaudience/clairvoyance* crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. *Clairaudience/clairvoyance* ne fonctionne que dans le plan

d'existence où le personnage se trouve actuellement.

*Focaliseur* : un petit cornet acoustique (pour *clairaudience*) ou un œil de verre (pour *clairvoyance*).

### Clignotement

Transmutation

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Effet** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquiveurs, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

*Clignotement* a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel.

Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *clignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).

Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

### Communication avec les plantes

Divination

**Niveau** : Bard 4, Dru 3, Rôd 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct. Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

### Compréhension des langages

Divination

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, *compréhension des langages* le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que *page secrète* et *texte illusoire*) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de *permanence* sur *compréhension des lanages*.

**Composantes matérielles** : un peu de suie et une pincée de sel.

### Confusion

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 3, Duperie 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Les cibles de ce sort sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

1d100	Comportement
01-10	Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).
11-20	Agit normalement.
21-50	Ne fait rien et babille de manière incohérente.
51-70	Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.
71-100	Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet).

Un personnage *confus* qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage *confus*. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours *confus*. Veuillez noter qu'un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.  
**Composantes matérielles** : trois coquilles de noix.

### Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 1

**Composantes** : V, G

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : 1 round

Ce sort rend une cible *confuse* pendant 1 round. Reportez-vous à

la description du sort *confusion*, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

### Convocation d'instrument

Invocation (convocation)

**Niveau** : Bard 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : 0 m

**Effet** : 1 instrument portable convoqué

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

### Convocation d'ombres

Illusion (ombre)

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : voir description

**Effet** : voir description

**Durée** : voir description

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction); variable (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3<sup>e</sup> niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.

Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide*, ont leur effet normal à moins



que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester. Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5<sup>e</sup>) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume de dissimulation*, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnent pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).

Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

### Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

**Composantes** : V, G, F/FD

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

**Effet** : 1 créature convoquée

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

*Focaliseur profane* : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

### Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

**Effet** : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

### Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3

**Effet** : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres IV

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4

**Effet** : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres V

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

**Effet** : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres VI

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Effet** : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau

moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres

#### Niveau 1

Chien céleste	LB
Chouette céleste	LB
Marsouin céleste*	NB
Punaise de feu géante céleste	NB
Blaireau céleste	CB
Singe céleste	CB
Corbeau fiélon	LM
Rat sanguinaire fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon (M)	NM
Scorpion monstrueux fiélon (P)	NM
Araignée monstrueuse fiélonne (P)	CM
Faucon fiélon	CM
Pieuvre fiélonne*	CM
Serpent venimeux fiélon, taille P	CM

#### Niveau 2

Abeille géante céleste	LB
Chien de selle céleste	NB
Scarabée géant céleste	NB
Aigle céleste	CB
Calmar fiélon*	LM
Lémure (diable)	LM
Loup fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon (G)	NM
Requin fiélon (M)	NM
Scorpion monstrueux fiélon (M)	NM
Araignée monstrueuse fiélonne (M)	CM
Serpent venimeux fiélon (M)	CM

#### Niveau 3

Ours noir céleste	LB
Bison céleste	NB
Blaireau sanguinaire céleste	CB
Hippogriffe céleste	CB
Élémentaire (au choix) (P)	N
Belette sanguinaire fiélonne	LM
Gorille fiélon	LM
Molosse satanique	LM
Serpent constricteur fiélon	LM
Chauve-souris sanguinaire fiélonne	NM
Mille-pattes monstrueux fiélon (TG)	NM
Sanglier fiélon	NM
Crocodile fiélon	CM
Dretch (démon)	CM
Glouton fiélon	CM
Serpent venimeux fiélon (G)	CM

#### Niveau 4

Archon lumineux	LB
Hibou géant céleste	NB
Aigle géant céleste	CB
Lion céleste	CB
Méphite (au choix)	N
Guêpe géante fiélonne	LM
Loup sanguinaire fiélon	LM
Chien de Yeth	NM
Mante religieuse géante fiélonne	NM
Requin fiélon* (G)	NM
Araignée monstrueuse fiélonne (G)	CM
Hurleur	CM
Serpent venimeux fiélon (TG)	CM

#### Niveau 5

Archon canin	LB
Ours brun céleste	LB
Charançon géant céleste	NB
Félin marin céleste*	NB
Griffon céleste	CB
Élémentaire (au choix) (M)	N
Achaïerai	LM

Deinonychus fiélon	LM
Diable barbu	LM
Gorille sanguinaire fiélon	LM
Requin sanguinaire* (TG)	NM
Sanglier sanguinaire fiélon	NM
Molosse d'ombre	NM
Scorpion monstrueux fiélon (G)	NM
Crocodile géant fiélon	CM
Glouton sanguinaire fiélon	CM
Tigre fiélon	CM

#### Niveau 6

Ours polaire céleste	LB
Orque épaulard*	NB
Bralani (éladrin)	CB
Lion sanguinaire céleste	CB
Élémentaire (au choix) (G)	N
Jann (génie)	N
Chaosien	CN
Diable à chaînes	LM
Xill	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon (Gig)	NM
Rhinocéros fiélon	NM
Araignée monstrueuse fiélonne (TG)	CM
Élasmosaure fiélon*	CM
Serpent constricteur géant fiélon	CM

### Corde animée

Transmutation

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont "Enroule-toi" (elle se range par terre en un joli tas), "Enroule-toi et noue-toi", "Forme une boucle", "Forme une boucle et noue-toi", "Attache" et toutes les instructions inverses ("Déroule-toi", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une

attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).

La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait.

Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

### Coursier fantôme

Invocation (création)

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** 0 m

**Effet :** 1 équidé quasi réel

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de

niveau 12 possédera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).

**Niveau 8** : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

**Niveau 10** : il use de *marche sur l'onde* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

**Niveau 12** : il use de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.

**Niveau 14** : le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

### Cri

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 9 m

**Zone d'effet** : rayonnement en forme de cône

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

### Cri suprême

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 8

**Composantes** : V, G, F

**Portée** : 18 m

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.

**Focaliseur profane** : une petite orne en métal ou en ivoire.

### Déguisement

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le lanceur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une

créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

### Délivrance des malédictions

Abjuration

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature ou objet touché

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être créées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).

**Délivrance des malédictions** contre et dissipe *malédiction*.

### Déplacement

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipseante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.

**Composante matérielle** : un lambeau de cuir de bête éclipseante tanné et torsadé.

**Désespoir foudroyant**

Enchantement (coercition) [mental]  
**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 4  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : 9 m  
**Zone d'effet** : rayonnement en forme de cône  
**Durée** : 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule  
**Résistance à la magie** : oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.

*Désespoir foudroyant* contre et dissipe espoir.

*Composante matérielle* : un flacon rempli de larmes.

**Détection de l'invisibilité**

Divination  
**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 2  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle  
**Cible** : le jeteur de sorts  
**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

On peut user de *permanence* sur un sort de *détection de l'invisibilité*.

*Composantes matérielles* : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

**Détection de la magie**

Universel  
**Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m  
**Zone d'effet** : émanation en forme de cône  
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

*Premier round* : présence ou absence d'auras magiques.

*Deuxième round* : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

*Troisième round* : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

*Intensité de l'aura*. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

*Aura persistante*. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si *détection de la magie* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'user de *permanence* sur *détection de la magie*.

**Détection de la scrutation**

Divination  
**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : 12 m  
**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts  
**Durée** : 24 heures  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Sort ou objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3 <sup>e</sup> ou moins	4 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup> -9 <sup>e</sup>	10 <sup>e</sup> ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou moins	6-11	12-20	21 ou plus (artefact)

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.

Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant

dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.

*Composantes matérielles* : un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

### Détection de pensées

Divination [mental]

**Niveau** : Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,

**Composantes** : V, G, F/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m

**Zone d'effet** : émanation en forme de cône

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

*Premier round* : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).

*Deuxième round* : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

*Troisième round* : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

*Focaliseur profane* : une pièce de cuivre.

### Détection des passages secrets

Divination

**Niveau** : Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m

**Zone d'effet** : émanation en forme de cône

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :

*Premier round* : présence ou absence de passages secrets.

*Deuxième round* : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

*Chaque round supplémentaire* : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### Détection faussée

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

**Durée** : 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie, détection du Mal, détection du*

*mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées*, etc.).

### Discours captivant

Enchantement (charme) [langage, mental, son]

**Niveau** : Bard 2, Prê 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : nombre illimité de créatures

**Durée** : jusqu'à 1 heure

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort. Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récital) en huant le personnage. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir Coopération). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les railleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

### Dissimulation d'objet

Abjuration

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

**Durée** : 8 heures (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les *boules de cristal* et les différents sorts de scrutiny. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque

de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

**Composante matérielle profane** : un bout de peau de caméléon.

### Dissipation de la magie

Abjuration

**Niveau** : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible ou zone d'effet** : 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

**Note.** Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une *boule de feu* ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

*Dissipation de la magie* peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contersort.

**Dissipation ciblée.** Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond*) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

**Dissipation de zone.** Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on

procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de *dissipation de la magie* (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

**Contresort.** *Dissipation de la magie* peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

### Dissipation suprême

Abjuration

**Niveau :** Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

### Domination

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 humanoïde

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que "Viens ici", "Va là-bas", "Combats" ou "Ne bouge pas." Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Une fois l'ordre donné, la créature *dominée* s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie).

Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

*Protection contre le Mal* et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la *domination* proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

### Don des langues

Divination

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de *don des langues*.

**Composante matérielle profane :** une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

### Double illusoire

Illusion (chimère, hallucination)

**Niveau :** Bard 5, Chance 6, Duperie 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible/effet :** le jeteur de sorts/1 double illusoire

**Durée :** 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)

**Résistance à la magie** : non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écarter l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite. Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, *l'invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

### Effacement

Transmutation

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 parchemin ou 2 pages

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les *runes explosives*, *glyphes de garde*, *sceaux du serpent* et autres *signatures*

*magiques*, mais pas les *symboles* ou les *textes illusoires*. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des *runes explosives*, un *glyphe de garde* ou un *sceau du serpent*, il les active accidentellement et en subit les effets.

### Effroi

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée** : 1 round/niveau ou 1 round (voir description de *frayeur*)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort est semblable à *frayeur*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

*Composante matérielle* : fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

### Espoir

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées

bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme. *Espoir* contre et dissipe *désespoir foudroyant*.

### État gazeux

Transmutation

**Niveau** : Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature tangible et consentante touchée

**Durée** : 2 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie Dispense de composantes matérielles, Incantation silencieuse et Incantation statique.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).



*Composantes matérielles profanes* : un morceau de gaze et une volute de fumée.

### Faux-semblant

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée** : 12 heures (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à *déguisement*, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.

Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

### Festin des héros

Invocation (création)

**Niveau** : Bard 6, Prê 6

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : festin nourrissant 1 créature/niveau

**Durée** : 1 heure + 12 heures (voir description)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écoëurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère

également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur.

Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

### Feuille morte

Transmutation

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action libre

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

**Durée** : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la *feuille morte* donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où *feuille morte* cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter *feuille morte* interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.

*Feuille morte* ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

### Flou

Illusion (chimère)

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).

*Détection de l'invisibilité* ne contre pas *flou*, mais *vision lucide*, si.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

### Force de taureau

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

*Composantes matérielles profanes* : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

**Fou rire de Tasha**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 2**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 créature (voir description)**Durée** : 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule**Résistance à la magie** : oui

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.

**Composante matérielle** : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

**Fracassement**

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens/Mag 2, Prê 2**Composantes** : V, G, M/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Zone d'effet ou cible** : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline**Durée** : instantanée**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)**Résistance à la magie** : oui (objet)

*Fracassement* génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine

(flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, *fracassement* inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

**Composante matérielle profane** : un éclat de mica.

**Frayeur**

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins**Durée** : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel**Résistance à la magie** : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round. Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

*Frayeur* contre et dissipe *regain d'assurance*.

**Grâce féline**

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature touchée**Durée** : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus

d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

**Composantes matérielles** : quelques poils de chat.

**Grâce féline de groupe**

Transmutation

**Niveau** : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cibles** : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

**Graisse**

Invocation (création)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible ou zone d'effet** : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté**Durée** : 1 round/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : voir description**Résistance à la magie** : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).

On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non). Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle

ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet *graisé*. Une créature portant une armure ou des vêtements *graisés* bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

**Composante matérielle** : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

### Hébétement

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 humanoïde de 4 DV ou moins

**Durée** : 1 round

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'*hébétement*. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

**Composante matérielle** : un peu de laine ou matière similaire.

### Hébétement de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible** : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à *hébétement*, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'*hébétement de monstre*.

### Héroïsme

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

### Héroïsme suprême

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 6

**Durée** : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *héroïsme*, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

### Hypnose

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet** : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres

**Durée** : 2d4 rounds (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train

de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question. Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

### Hypnose des animaux

Enchantement (coercition) [mental, son]

**Niveau** : Bard 2, Dru 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence

**Durée** : concentration

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadania lance *hypnose des animaux* sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.

Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

### Identification

Divination

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 heure

**Portée** : contact

**Cibles** : 1 objet touché

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant). *Identification* ne fonctionne pas sur les artefacts.

**Composante matérielle profane :** une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

### Illumination

Évocation [lumière]

**Niveau :** Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** rayonnement de lumière

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par *illumination*.

### Image accomplie

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Durée :** concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

### Image imparfaite

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Durée :** concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également

quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

### Image miroir

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle (voir description)

**Cible :** le joueur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter

toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

### Image permanente

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6

**Effet :** chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.

**Composantes matérielles :** un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

### Image prédéterminée

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 5

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings. **Composantes matérielles :** un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

### Image programmée

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6

**Effet :** chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.

C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi

générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).

**Composantes matérielles** : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

### Image silencieuse

Illusion (chimère)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée** : concentration

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

**Focaliseur** : un bout de toison de mouton.

### Immobilisation de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6

**Composantes** : V, G, M/FD

**Cible** : 1 créature vivante

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.

**Composante matérielle profane** : une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

### Immobilisation de personne

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2

**Composantes** : V, G, F/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible** : 1 humanoïde

**Durée** : 1 round/niveau (T) (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

**Focaliseur profane** : un petit morceau de fer droit.

### Invisibilité

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 2, Duperie 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle ou contact

**Cible** : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler

derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme "attaque" tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que *bénédictio*n, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*invisibilité* affectant des objets.

**Composantes matérielles profanes** : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

### Invisibilité suprême

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G

**Cible** : le jeteur de sort ou la créature touchée

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

### Lecture de la magie

Divination

**Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts  
**Durée** : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. *Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* sur un test d'Art de la magie (DD 13), un *glyphe de garde divin* (Art de la magie, DD 16) et un *symbole* (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort)). On peut user de *permanence* sur un sort de *lecture de la magie*.  
**Focaliseur** : un prisme taillé dans du minéral ou du cristal.

### Lenteur

Transmutation  
**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cibles** : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres  
**Durée** : 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule  
**Résistance à la magie** : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut. Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.  
**Composante matérielle** : une goutte de mélasse.

### Leurre

Illusion (hallucination)  
**Niveau** : Bard 5, Duperie 5, Ens/Mag 5  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon  
**Durée** : 1 heure/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.  
**Composante matérielle** : un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

### Liberté de mouvement

Abjuration  
**Niveau** : Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4  
**Composantes** : V, G, M, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle ou contact  
**Cible** : le jeteur de sorts ou créature touchée  
**Durée** : 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.  
 Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps

(il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.

**Composante matérielle** : une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

### Localisation d'objet

Divination  
**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3, Voyage 2  
**Composantes** : V, G, F/FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Zone d'effet** : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts  
**Durée** : 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que "la chevalière du baron Vulden") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).  
**Localisation d'objet** est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.  
**Focaliseur profane** : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

### Localisation de créature

Divination  
**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4  
**Composantes** : V, G, M  
**Durée** : 10 minutes/niveau  
 Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue. Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à

condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétection*, *double illusoire* et *métamorphose*.

**Composante matérielle** : quelques poils de chien de chasse.

### Lueur d'arc-en-ciel

Illusion (mirage) [mental]

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée** : concentration + 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur.

D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise,

etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence.

*Lueur arc-en-ciel* reste sans effet sur les créatures aveugles.

**Composante verbale** : magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

**Composante matérielle** : un peu de phosphore.

**Focaliseur** : un prisme en cristal.

### Lueurs hypnotiques

Illusion (mirage) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V (Bard uniquement), G, M (voir description)

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

**Durée** : concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplant les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort. Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

**Composante matérielle** : un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplie d'un gaz phosphorescent.

### Lumière

Évocation [lumière]

**Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

**Composantes** : V, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : objet touché

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La *lumière* n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres magiques*.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

**Composante matérielle** : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

### Lumière du jour

Évocation [lumière]

**Niveau** : Bard 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : objet touché

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

*Lumière du jour* cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de *ténèbres magiques* de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des *ténèbres magiques*.

*Lumière du jour* contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme *ténèbres*.

### Lumières dansantes

Évocation [lumière]

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m

**Durée** : 1 minute (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les *lumières dansantes* doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *lumières dansantes*.

### Magie des ombres

Illusion (ombre)

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : voir description

**Effet** : voir description

**Durée** : voir description

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une évocation d'ensorceleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4<sup>e</sup> niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).

Les sorts qui infligent des dégâts, comme *éclair*, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, *magie des ombres* ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de *magie des ombres* (5<sup>e</sup>) et non de celui du sort copié.

Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel *bourrasque*) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

### Manipulation à distance

Transmutation

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

**Durée** : concentration

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

### Manipulation des sons

Transmutation

**Niveau** : Bard 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer ceux qui existent (rendre un groupe d'aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d'un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.

Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l'impression qu'il prononce le mot de commande d'un objet quand il ignore ce dernier.

Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l'exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

### Mauvais œil

Nécromancie [Mal]

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : 1 round/3 niveaux (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule

**Résistance à la magie** : oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

DV	Effets
10 ou plus	Fièvre
5-9	Terreur, fièvre
4 ou moins	Sommeil, terreur, fièvre

Ces effets sont cumulatifs et concourants.

*Fièvre*. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de - aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de



lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.

**Terreur.** La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.

**Sommeil.** Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de *sommeil* et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

### Message

Transmutation [langage]

**Niveau :** Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** 1 créature/niveau

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un *silence* d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort

transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

**Note.** Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

**Focaliseur :** un petit bout de fil de cuivre.

### Messenger animal

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Rôd 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 animal de taille TP

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux).

Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messenger part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

**Composante matérielle :** un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

### Mirage

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Zone d'effet :** 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

### Mission

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 4

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins

**Durée :** 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant immanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.

Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, "Attends ici" ou "Défends ce site contre toute attaque"), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle

soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa *mission* pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa *mission*.

Les sorts suivants mettent un terme à *mission* (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

### Modification d'apparence

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les

attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la

couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

### Modification de mémoire

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 4

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round (voir description)

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : permanente

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

- Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme*, *quête* ou *suggestion*.
- Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un

passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).

- Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou implante). Si le barde est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons.

### Mythes et légendes

Divination

**Niveau** : Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G, M, F

**Temps d'incantation** : voir description

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de *mythes et légendes*). Enfin, si le personnage a seulement

entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du personnage s'empli des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés "légendaires", de même que les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.

Voici quelques exemples :

À propos d'une hache magique que le personnage a en main : "Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l'arme lorsque le mot sacré *Rudnogg* franchira ses lèvres."

À propos d'un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : "Vanashon s'est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits." (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)

Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : "L'ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abattirent en une nuit et un jour." (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau *mythes et légendes*, avec un meilleur résultat).

**Composante matérielle** : encens (250 po minimum).

**Focaliseur** : quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

### Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature ou objet (30 dm<sup>3</sup>/niveau) touché

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif, objet)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, *neutralisation du poison* prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.

La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à *retardement du poison*, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

**Composante matérielle profane** : un peu de charbon.

### Nuée grouillante

Invocation (convocation)

**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées

**Durée** : concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer

de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

*Composante matérielle profane* : un carré de tissu rouge.

### Orientation

Divination

**Niveau** : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 3 rounds

**Portée** : personnelle ou contact

**Cible** : le jeteur de sorts ou la créature touchée

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l'endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d'un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s'y trouverait. Il permettra donc de sortir d'un labyrinthe, mais pas de se rendre dans "une forêt où vit un dragon vert" ou à la trésorerie où est empilée une véritable "montagne de pièces de platine". La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l'incantation.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyphe de garde*). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l'accompagne de sortir d'un *dédale* en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s'ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).

*Focaliseur* : un jeu d'objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d'ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

### Ouverture/fermeture

Transmutation

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

*Focaliseur* : une clef en laiton.

### Page secrète

Transmutation

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible** : page touchée (0,3 m<sup>2</sup> maximum)

**Durée** : permanente

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la *page secrète*.

*Compréhension des langages* ne suffit pas à révéler le contenu de la *page secrète*. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la *page secrète*. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détection de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais

il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La *page secrète* peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

*Composantes matérielles* : quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

### Porte dimensionnelle

Invocation [téléportation]

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4, Voyage 4

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles** : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : "300 mètres plus bas", "vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres"). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale) ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage.

S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage

et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

### Poussière scintillante

Invocation (création)

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (uniquement la cécité)

**Résistance à la magie** : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.

**Composante matérielle** : un peu de mica réduit en poudre.

### Prestidigitation

Universel

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 3 m

**Cible, effet ou zone d'effet** : voir description

**Durée** : 1 heure

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi

chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre jeteur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont inmanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par *prestidigitation* sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de *prestidigitation* pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

### Projection d'image

Illusion (ombre)

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : 1 sosie d'ombre

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.

Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses

oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.

S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la *projection d'image* comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.

Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, *projection d'image* s'interrompt aussitôt.

**Composante matérielle** : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

### Pyrotechnie

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cible** : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)

**Durée** : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, *pyrotechnie* transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.

**Feu d'artifice**. Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussi

permet d'éviter cette cécité temporaire.

**Nuage de fumée.** D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

**Composante matérielle :** une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

### Quête

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Cible :** 1 créature vivante

**Jet de sauvegarde :** aucun

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoinrir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa *quête*. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la *quête*.

*Délivrance des malédictions* peut mettre un terme à *quête*, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que le donneur de *quête*. *Annulation d'enchantement* est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.

*Quête* est le terme universellement accepté par les mages, les ensorceleurs et les bardes, mais les

prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de *croisade*.

### Rage

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée :** concentration + 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

### Ralentissement du poison

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

### Rapidité

Transmutation

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une *arme de rapidité*. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de *rapidité* ne sont pas cumulatifs. *Rapidité* contre et dissipe *lenteur*.

**Composante matérielle :** un copeau de racine de réglisse.

### Refuge de Leomund

Invocation (création)

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M, F (voir description)

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** structure de 6 m de côté

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à

partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.

Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).

La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des *verrous du mage* tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.

L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.

**Composantes matérielles** : une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs échardes de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

**Focaliseur** : le focaliseur nécessaire pour *alarme* (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

### Regain d'assurance

Abjuration

**Niveau** : Bard 1, Prê 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : 10 minutes (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de *terreur*, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de *regain d'assurance*.

*Regain d'assurance* contre et dissipe *frayeur*.

### Réparation

Transmutation

**Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 3 m

**Cible** : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif, objet)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc., mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*). Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, forger un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation*

rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus. Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

### Repérage

Divination

**Niveau** : Bard 0, Dru 0

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend inmanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

### Repli expéditif

Transmutation

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence Saut).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

### Répulsif

Abjuration

**Niveau** : Bard 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 3

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 3 m

**Zone d'effet** : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante

pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

### Résistance

Abjuration

**Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 minute

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de *permanence* sur un sort de *résistance*.

*Composante matérielle profane* : une cape miniature.

### Résonance

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 6

**Composantes** : V, G, F

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible ou zone d'effet** : un édifice

**Durée** : jusqu'à 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.

*Résonance* ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.  
*Focaliseur* : un diapason.

### Ruse du renard

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de *ruse du renard* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

*Composantes matérielles profanes* : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

### Sceau du serpent

Invocation (création) [force]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible** : livre ou texte touché

**Durée** : permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Réflexes, annule

**Résistance à la magie** : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces

extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et *détection de la magie* révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, *dissipation de la magie* fait disparaître un *sceau du serpent*. *Effacement* aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer *sceau du serpent* avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple *page secrète*.

*Composantes matérielles* : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

### Scrutation

Divination (scrutation)

**Niveau** : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

**Composantes** : V, G, M/FD, F

**Temps d'incantation** : 1 heure

**Portée** : voir description

**Effet** : capteur magique

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

Connaissance	DD
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	-5

\* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous)



Lien	Bonus au jet de Volonté
Esquisse ou portrait	-5
Possession matérielle ou vêtement	-4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	-10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.

Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.

**Composantes matérielles profanes** : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.

**Focaliseur profane** : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.

**Focaliseur divin (prêtre)** : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po.

**Focaliseur divin (druide)** : un bassin naturel.

### Scrutation suprême

Divination (scrutation)

**Niveau** : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Durée** : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des*

*langues*, *lecture de la magie* et *message*.

### Serviteur invisible

Invocation (création)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

**Durée** : 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Le *serviteur invisible* est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

**Composante matérielle** : un bout de ficelle et un peu de bois.

### Silence

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 2, Prê 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)

**Résistance à la magie** : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. *Silence* peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'*injonction*, le chant d'une harpie, un *cor de dévastation*, etc.

### Soins importants

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### Soins intensifs

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

**Soins légers**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

**Soins légers de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

**Soins modérés**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

**Sommeil**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.

*Sommeil* reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

*Composante matérielle* : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

**Sommeil profond**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

**Songe**

Illusion (fantasme)[mental]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : illimitée

**Cible** : créature vivante touchée

**Durée** : voir description

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Le personnage, ou un messenger qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le jeteur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messenger entre en transe, apparaît dans les rêves du

destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messenger n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messenger réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.

Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messenger a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messenger est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève.

Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de *songe*.

Tant que le messenger est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

**Son imaginaire**

Illusion (chimère)

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : sons illusoires

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou

crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire. À noter que *son imaginaire* permet d'augmenter fortement l'efficacité d'*image silencieuse*.  
**Composante matérielle** : un peu de cire ou de laine brute.

### Sphère d'invisibilité

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

**Zone d'effet** : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

### Splendeur de l'aigle

Transmutation

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du

Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

**Composantes matérielles profanes** : quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

### Splendeur de l'aigle de groupe

Transmutation

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *splendeur de l'aigle*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

### Suggestion

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature vivante

**Durée** : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La *suggestion*, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également

possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.

Si la *suggestion* est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.).

**Composantes matérielles** : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

### Suggestion de groupe

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 6

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même *suggestion* s'applique à toutes les cibles.

### Ténèbres

Évocation [obscurité]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

**Composantes** : V, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : objet touché

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de *ténèbres*. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par *ténèbres*.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de *ténèbres* sont bloqués tant que le cache reste en place.

*Ténèbres* contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

**Composantes matérielles profanes** : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

### Terrain hallucinatoire

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet** : 1 cube de 9 m de côté/niveau (F)

**Durée** : 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocailleux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.

**Composantes matérielles profanes** : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

### Terreur

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 9 m

**Zone d'effet** : rayonnement en forme de cône

**Durée** : 1 round/niveau ou 1 round (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel

**Résistance à la magie** : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. S'ils réussissent

un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.

**Composante matérielle** : un cœur de poulet ou une plume blanche.

### Texte illusoire

Illusion (fantasme)[mental]

**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 minute ou plus (voir description)

**Portée** : contact

**Cible** : 1 objet touché de 5 kg maximum

**Durée** : 1 jour/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le *texte illusoire* semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un *texte illusoire*.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : "Ferme le livre et va-t-en", "Oublie l'existence de cet ouvrage", etc. En cas de *dissipation de la magie* réussie, le *texte illusoire* disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : *vision lucide* (qui permet de percer le *texte illusoire*) et *lecture de la magie* ou *compréhension des langages*.

Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

**Composante matérielle** : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

### Traversée des ombres

Illusion (ombre)

**Niveau** : Bard 5, Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cibles** : jusqu'à 1 créature touchée/niveau

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisses. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.

La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.

En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).

*Traversée des ombres* permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.

Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est

également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

### Vent de murmures

Transmutation [air]

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 1,5 km/niveau

**Zone d'effet** : étendue de 3 m de rayon

**Durée** : 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le *vent de murmures* se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le *vent de murmures* ne "communiqué" avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que *bouche magique*, *vent de murmures* ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

### Ventriloquie

Illusion (chimère)

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : sons intelligibles (paroles le plus souvent)

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie** : non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

**Focaliseur** : parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

### Voile

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 6, Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles** : 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : concentration + 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvanien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le jeteur de sorts doit réussir un test de Déguisement s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.

Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant). En cas d'interaction avec le *voile*, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas,

la résistance à la magie reste inefficace.

### Zone de silence

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 4

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : personnelle

**Zone d'effet** : émanation de 1,50 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de Détection visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la *zone de silence*.