



Sorts de Druide du Manuel des Joueurs

Animation des plantes.....	3	Endurance aux énergies destructives	16	Piège à feu	28
Apaisement des animaux	3	Endurance de l'ours	16	Pierre magique	28
Appel de la foudre.....	3	Endurance de l'ours de groupe.....	16	Pierres acérées.....	29
Appel de la tempête	3	Éveil	16	Pierres commères	29
Assistance divine.....	3	Explosion de lumière.....	16	Prémonition	29
Attraction.....	3	Extinction des feux.....	17	Protection contre la mort.....	29
Aversion.....	4	Façonnage de la pierre.....	17	Protection contre les énergies destructives	29
Baie nourricière.....	4	Façonnage du bois	17	Purification de nourriture et d'eau..	30
Bâton à sort	4	Flammes	17	Rabougrissement des plantes	30
Bâton sylvanien.....	4	Fléau d'insectes.....	17	Ralentissement du poison.....	30
Bois de fer.....	4	Flétrissement végétal	18	Ramollissement de la terre et de la pierre	30
Bourrasque	5	Force de taureau.....	18	Rapetissement d'animal	30
Brume de dissimulation	5	Force de taureau de groupe	18	Rayon de soleil	31
Changement de forme	5	Forme d'arbre.....	18	Régénération	31
Charme-animal	6	Fusion dans la pierre.....	18	Réincarnation	31
Chêne animé.....	6	Germes de feu	18	Réparation.....	32
Collet	6	Glissement de terrain	19	Repérage	32
Colonne de feu	6	Gourdin magique	19	Répulsif	32
Communication avec les animaux ...	6	Grâce féline	19	Résistance	32
Communication avec les plantes	6	Grâce féline de groupe.....	19	Résistance aux énergies destructives	32
Communion avec la nature	7	Grand pas	20	Respiration aquatique.....	32
Contagion	7	Grand tertre	20	Restauration partielle.....	33
Contrôle de l'eau.....	7	Guérison des maladies	20	Rouille	33
Contrôle des plantes.....	7	Guérison suprême	20	Sagesse du hibou.....	33
Contrôle des vents.....	7	Illumination.....	20	Sagesse du hibou de groupe	33
Contrôle du climat.....	8	Immobilisation d'animal.....	20	Sanctification	33
Convocation d'alliés naturels I	8	Inversion de la gravité.....	20	Sanctification maléfique	34
Convocation d'alliés naturels II	8	Invisibilité pour les animaux.....	21	Saut.....	34
Convocation d'alliés naturels III	8	Lame de feu.....	21	Scrutation.....	34
Convocation d'alliés naturels IV	9	Lecture de la magie	21	Scrutation suprême.....	35
Convocation d'alliés naturels V.....	9	Liberté de mouvement	21	Soins importants	35
Convocation d'alliés naturels VI.....	9	Lueur féérique	21	Soins importants de groupe.....	35
Convocation d'alliés naturels VII.....	9	Lumière	21	Soins intensifs	35
Convocation d'alliés naturels VIII.....	9	Lumière du jour.....	22	Soins intensifs de groupe	35
Convocation d'alliés naturels IX.....	9	Marche dans les airs	22	Soins légers	35
Convocation d'alliés naturels	9	Messenger animal	22	Soins légers de groupe.....	35
Coquille antiplantes	10	Métal brûlant	22	Soins modérés.....	35
Coquille antivie.....	10	Métal gelé	23	Soins modérés de groupe	35
Création d'eau	10	Métamorphose animale.....	23	Soins superficiels.....	35
Croissance animale	10	Métamorphose funeste	24	Sphère de feu.....	35
Croissance d'épines	11	Morsure magique.....	24	Stimulant	36
Croissance végétale	11	Morsure magique suprême	24	Tempête de feu	36
Cyclone	11	Mort rampante.....	24	Tempête de grêle	36
Détection de la faune ou de la flore	12	Mot de rappel	24	Tempête de neige.....	36
Détection de la magie	12	Mur d'épines.....	25	Tempête vengeresse.....	36
Détection des collets et des fosses	12	Mur de feu.....	25	Transmutation de la boue en pierre	37
Détection du poison.....	13	Mur de pierre	25	Transmutation de la pierre en boue	37
Dissipation de la magie	13	Mur de vent.....	26	Transmutation du métal en bois	37
Dissipation suprême.....	14	Neutralisation du poison.....	26	Tremblement de terre.....	37
Distorsion du bois	14	Nuée d'élémentaires	26	Vent divin	38
Doigt de mort.....	14	Nuée grouillante.....	26	Vermine géante.....	38
Domination d'animal.....	14	Orientation.....	27	Vision lucide	39
Éloignement du bois.....	15	Passage sans trace	27	Voie végétale	39
Éloignement du métal et de la pierre	15	Pattes d'araignée	27	Voyage par les arbres	39
Empire végétal	15	Peau d'écorce	27		
Empoisonnement.....	15	Peau de pierre	27		
Enchevêtrement	16	Pénitence.....	27		

Animation des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 7, Flore 7**Composantes** : V**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cibles** : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)**Durée** : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)**Jet de sauvegarde** : aucun**Résistance à la magie** : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre). Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif. Utilisez les caractéristiques des objets animés, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (sauf conditions particulières).

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).

Enchevêtrement. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtrement*. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cibles** : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres**Durée** : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)**Résistance à la magie** : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

Appel de la foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 3**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 round**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet** : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long**Durée** : 1 minute/niveau**Jet de sauvegarde** : Réflexes, 1/2 dégâts**Résistance à la magie** : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Appel de la tempête

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 5**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*appel de la foudre*, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

Assistance divine

Divination

Niveau : Dru 0, Prê 0**Composantes** : V, G**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature touchée**Durée** : 1 minute ou jusqu'à utilisation**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Attirance

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8**Composantes** : V, G, M**Temps d'incantation** : 1 heure**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)**Cible** : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet**Durée** : 2 heures/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)**Résistance à la magie** : oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les

êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irrésistible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le joueur de sorts.

Attraction contre et dissipe *aversion*.
Composantes matérielles : de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

Aversion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

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

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les "gobelinoïdes", ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrésistible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable

les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

Aversion contre et dissipe *attraction*.
Composante matérielle profane : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

Baie nourricière

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Bâton à sort

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : bâton en bois touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un *bâton à sort*, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.

Focaliseur : le bâton stockant le sort.

Bâton sylvanien

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : bâton touché

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvanien de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvanien. Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvanien se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvanien a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.

Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de 28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

Bois de fer

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute/500 g

Portée : 0 m

Cible : un objet en *bois de fer* pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *bois de fer* est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur

lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou *Artisanat* (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.

Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).

Composante matérielle : objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

Bourrasque

Évocation [air]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.

Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

La force de la bourrasque est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

On peut user de *permanence* sur *bourrasque*.

Brume de dissimulation

Invocation (création)

Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le joueur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par *bourrasque*, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Changement de forme

Transmutation

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV). Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux.

Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.

Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.

Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de *Déguisement*.

Focaliseur : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.

Chêne animé

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : arbre touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.

Chêne animé doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, "Attaque aussitôt quiconque pénètre dans la clairière sans dire "gui sacré", est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvanien (dans certains cas, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.).

Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

Collet

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roublard peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collet a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Colonne de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les*

énergies destructives (feu) ou *bouclier de feu* (bouclier froid).

Communication avec les animaux

Divination

Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

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.

Communion avec la nature

Divination

Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts). *Communion avec la nature* ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

Contagion

Nécromancie [Mal]

Niveau : Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la *contagion* pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vaseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrôle de l'eau

Transmutation [eau]

Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la quantité d'eau affectée.

Abaissement des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallépipède rectangle dont les côtés font jusqu'à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, *abaissement des eaux* fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.

Élévation des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) s'élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve

tout près d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe. Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.

Composantes matérielles profanes : une goutte d'eau (pour *élévation des eaux*) ou une pincée de poussière (pour *abaissement des eaux*).

Contrôle des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 8, Flore 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

Contrôle des vents

Transmutation [air]

Niveau : Air 5, Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m/niveau

Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du

sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).

Direction du vent. Le jeteur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.
- Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

Force du vent. Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.

Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.

S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.

Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.

Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.

Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

Contrôle du climat

Transmutation

Niveau : Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes (voir description)

Portée : 3 km

Zone d'effet : zone de 3 km centrée sur le jeteur de sorts (voir description)

Durée : 4d12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.

Contrôle du climat permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

Convocation d'alliés naturels I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

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

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide (ou le rôleur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

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 ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

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. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 2, Rôd 2

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

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

Convocation d'alliés naturels III

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 3, Rôd 3

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels 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 alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type). 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 d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels IV

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 4, Rôd 4

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels 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 alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels V

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 5

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels 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 alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels VI

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 6

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels 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 alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels VII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 7

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels VIII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 8

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7

ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels IX

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 9

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

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

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.

Convocation d'alliés naturels

Niveau 1

Aigle (animal)
Chouette (animal)
Marsouin* (animal)
Pieuvre* (animal)
Rat sanguinaire
Serpent venimeux, taille P (animal)
Singe (animal)

Niveau 2

Blaireau sanguinaire
Calmar* (animal)
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)
Élémentaire (au choix), taille P
Glouton (animal)
Hippogriffe
Ours noir (animal)
Requin, taille M* (animal)
Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3

Aigle géant [NB]
Belette sanguinaire
Gorille (animal)
Hibou géant [NB]
Lion
Loup sanguinaire
Requin, taille G* (animal)
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]

Serpent constricteur (animal)
Serpent venimeux, taille G (animal)
Thoqqua

Niveau 4

Arrawak, jeune
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille M
Félin marin*
Glouton sanguinaire
Gorille sanguinaire
Licorne [CB]
Requin, taille TG (animal)
Salamandre, flamion [NM]
Sanglier sanguinaire
Serpent venimeux, taille TG (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, jeune
Xorn, petit

Niveau 5

Arrawak, adulte
Élasmosaure* (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille G
Griffon
Jann (génie)
Lion sanguinaire
Nixe (esprit follet)
Orque épaulard (animal)
Ours polaire (animal)
Rhinocéros (animal)
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]
Serpent constricteur géant (animal)
Tojanida, adulte*

Niveau 6

Élémentaire (au choix), taille TG
Éléphant (animal)
Girallon
Mégaraptor (dinosaur)
Ours sanguinaire
Pieuvre géante* (animal)
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Salamandre commune [NM]
Baleine*
Xorn, moyen

Niveau 7

Arrawak, ancien
Cachalot* (animal)
Calmar géant* (animal)
Djinn (génie) [NB]
Élémentaire (au choix), noble
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Tigre sanguinaire
Traqueur invisible
Tricératops (dinosaur)
Tyrannosaure (dinosaur)
Xorn, grand

Niveau 8

Requin sanguinaire*
Rukh

Salamandre, noble [NM]
Tojanida, ancien

Niveau 9

Élémentaire, seigneur
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]
Licorne, destrier céleste
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible*]

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Coquille antiplantes

Abjuration

Niveau : Dru 4

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

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Coquille antivie

Abjuration

Niveau : Dru 6, Faune 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

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

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.

Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît

aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Création d'eau

Invocation (création) [eau]

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

Croissance animale

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subit un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale.

Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.

Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

Croissance d'épines

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérissé d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse

de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Croissance d'épines est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

Croissance végétale

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3, Flore 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Croissance végétale a des effets différents selon la version choisie.

Jungle. Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de

60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

Engrais. L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.

Croissance végétale contre *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Cyclone

Évocation [air]

Niveau : Air 8, Dru 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu'il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de son créateur. S'il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s'il revient à portée.)

Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le *cyclone* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut

demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l'endroit où il se trouve.

Détection de la faune ou de la flore

Divination

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné : *Premier round* : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

État. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante. 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.

On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

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,

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

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 des collets et des fosses

Divination

Niveau : Dru 1, Rôd 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 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre

instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre). Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorçés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges 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 : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.

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 du poison

Divination

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

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.

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.

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 contresort.

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.

Distorsion du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux.

On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre,

réparation intégrale ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

Doigt de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

Domination d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 3, Faune 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

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

Cible : 1 animal

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que "Cours", "Attaque" ou "Va chercher." Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.

Domination d'animal établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut

être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

Éloignement du bois

Transmutation

Niveau : Dru 6, Flore 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus imposants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans difficulté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer

l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*. Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du bois* cesse de fonctionner pour autant.

Éloignement du métal et de la pierre

Abjuration [terre]

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout comme *éloignement du bois*, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du métal et de la pierre*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du métal et de la pierre* cesse de fonctionner pour autant.

Empire végétal

Transmutation

Niveau : Dru 4, Flore 4, Rôd 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

Empoisonnement

Nécromancie

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de

lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

Enchevêtrement

Transmutation

Niveau : Dru 1, Flore 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

Note. Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

Endurance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à $+60^{\circ}$ sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

Endurance de l'ours

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

Endurance de l'ours de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 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 est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Éveil

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Cible : animal ou arbre touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le

nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveillé ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Explosion de lumière

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Explosion de lumière faire apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.

Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de

lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.

Explosion de lumière dissipe les sorts d'obscurité du 8^e niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

Extinction des feux

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

Durée : instantanée

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

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un sort de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une *baguette de boules de feu* ou une *épée de feu intense*. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'*extinction des feux*).

Façonnage de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage de la pierre* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

Façonnage du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage du bois* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou

encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Flammes

Évocation [feu]

Niveau : Dru 1, Feu 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flammes dans la paume du personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Fléau d'insectes

Invocation (convocation) [voir texte]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Flétrissement végétal

Nécromancie

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

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.

Force de taureau de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 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 est semblable à *force de taureau*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Forme d'arbre

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si *détection de la magie* révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à *forme d'arbre*, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Fusion dans la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact tenu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts). Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le tuant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passer-muraille* l'expulse sans le blesser.

Germes de feu

Invocation (création) [feu]

Niveau : Dru 6, Feu 6, Soleil 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.

Glands explosifs. Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du jeteur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamment automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple aspersion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Baies de houx explosives. La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamment aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.

Composantes matérielles : les glands ou baies de houx à enchanter.

Glissement de terrain

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Glissement de terrain fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).

Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.

Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.

Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

Composantes matérielles : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

Gourdin magique

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

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.

Grand pas

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

Composante matérielle : un peu de boue.

Grand tertre

Invocation (création)

Niveau : Dru 9, Flore 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)

Durée : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grand tertre crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun. Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.

Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

Guérison des maladies

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3, Prê 3, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

Note. La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

Guérison suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 7, Prê 6, Guérison 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Guérison suprême permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la *confusion*, la *débilité*, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébètement, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.

Par contre, *guérison suprême* ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

Contre un mort-vivant, *guérison suprême* agit comme *mise à mal*.

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*.

Immobilisation d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 2, Faune 2, Rôd 2

Composantes : V, G

Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte un animal.

Inversion de la gravité

Transmutation

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent " tombent " vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute. Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de

Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

Composantes matérielles profanes : de la magnétite et quelques copeaux de fer.

Invisibilité pour les animaux

Abjuration

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux animaux* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Lame de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux

matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

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 minerai ou du cristal.

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.

Lueur féérique

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2^e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *fou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la *lueur féérique* peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

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*.

Marche dans les airs

Transmutation

Niveau : Air 4, Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée (taille Gig maximum)

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, le sujet peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchaînés lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement. Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marche dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

Messager 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.

Métal brûlant

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Soleil 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal brûlant* augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet

tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu
1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3-5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal brûlant*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal brûlant* indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un *rayon de givre* (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, *métal brûlant* n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.

Métal brûlant contre et dissipe *métal gelé*.

Métal gelé

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal gelé* diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points

3-5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal gelé*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal gelé* indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un *mur de feu* (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, *métal gelé* n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

Métal gelé contre et dissipe *métal brûlant*.

Métamorphose animale

Transmutation

Niveau : Dru 8, Faune 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de

lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

Métamorphose funeste

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule; Volonté, partiel; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.

Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la *métamorphose*. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

Morsure magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant). Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique*.

Morsure magique suprême

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3

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

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage). Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique suprême*.

Mort rampante

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)

Effet : une nuée de mille-pattes par 2 niveaux

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition.

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le

personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

Mot de rappel

Invocation (téléportation)

Niveau : Dru 8, Prê 6

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Cible : le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes

Durée : instantanée

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

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

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté

(et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Mur d'épines

Invocation (création)

Niveau : Dru 5, Flore 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, – 1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement.

On progresse très lentement à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si

elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le *mur d'épines* à vitesse normale, sans subir de dégâts. Il est possible de se tailler un passage dans un *mur d'épines* sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.

Malgré les apparences, un *mur d'épines* n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

Mur de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Feu 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de feu opaque long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.

Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subit au moins 20 points de

dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

Mur de pierre

Invocation (création) [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 5, Terre 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.

Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de

1,50 mètre de côté a 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un petit morceau de granit.

Mur de vent

Évocation [air]

Niveau : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son

choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un *mur de vent* de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

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 dm³/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 d'élémentaires

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine.

Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

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 empliée 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.).

Passage sans trace

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

Pattes d'araignée

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

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)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

Composantes matérielles : une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

Peau d'écorce

Transmutation

Niveau : Dru 2, Flore 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12.

L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Peau de pierre

Abjuration

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet. *Composantes matérielles* : un peu de granit et 250 po de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

Pénitence

Abjuration

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, F, FD, PX

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désireux faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des jeteurs de sorts assignent d'abord une *quête* à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.

Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie : *Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique*. Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.

Récupération du statut de paladin. Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

Récupération des pouvoirs magiques. Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.

Rédemption ou tentation. Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement).

Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une

créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il ce soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

Note. En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un personnage). Cette utilisation de *pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

Composante matérielle : de l'encens que l'on fait brûler.

Focaliseur : en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.

Coût en points d'expérience : 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

Piège à feu

Abjuration [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le *piège à feu*. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.).

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un *piège à feu* ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

Déblocage n'affecte pas le *piège à feu*, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une *dissipation de la magie* ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de *piège à feu* sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

Note. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un *piège à feu* de druide, et 29 pour la version profane.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

Pierre magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés

Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation

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

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

Pierres acérées

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 4, Terre 4**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Zone d'effet** : 1 carré de 6 m de côté/niveau**Durée** : 1 heure/niveau (T)**Jet de sauvegarde** : Réflexes, partiel**Résistance à la magie** : oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocaillieux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet. Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 1d8 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Pierres acérées est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*).

Pierres commères

Divination

Niveau : Dru 6**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 10 minutes**Portée** : personnelle**Zone d'effet** : le joueur de sorts**Durée** : 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des

descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

Prémonition

Divination

Niveau : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9**Composantes** : V, G, M/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : personnelle ou contact**Cible** : voir description**Durée** : 10 minutes/niveau**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : non ou oui (inoffensif)

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roublard s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écarter sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA).

Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

Composante matérielle : une plume de colibri.

Protection contre la mort

Nécromancie

Niveau : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature vivante touchée**Durée** : 1 minutes/niveau**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de *blessure* ou de *contact glacial*).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

Protection contre les énergies destructives

Abjuration

Niveau : Chance 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Protection 3, Rôd 2**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature touchée**Durée** : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

Note. *Protection contre les énergies destructives* remplace *résistance aux énergies destructives* (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si

un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de l'autre sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Purification de nourriture et d'eau

Transmutation

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par *purification de nourriture et d'eau*. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

Note. 30 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.

Rabougrissement des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux versions différentes : *Taille*. La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir

des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.

Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

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.

Ramollissement de la terre et de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 2, Terre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste

sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

Rapetissement d'animal

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les

attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille

Rayon de soleil

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 7, Soleil 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne partant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.

Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.

Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

Régénération

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 7, Prê 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds entiers

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête

pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).

Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

Réincarnation

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte.

Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on

applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.

Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, on peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieures et autres morts-vivants. Enfin, *réincarnation* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

1d100	Incarnation	For	Dex	Con
01	Gobelours	+4	+2	+2
02-13	Nain	+0	+0	+2
14-25	Elfe	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	0+	+2
27-38	Gnome	-2	+0	+2
39-42	Gobelin	-2	+2	+0
43-52	Demi-elfe	+0	+0	+0
53-62	Demi-orque	+2	+0	+0
63-74	Halfelin	-2	+2	+0
75-89	Humain	+0	+0	+0
90-93	Kobold	-4	+2	-2
94	Homme-lézard	+2	+0	+2
95-98	Orque	+4	+0	+2
99	Troglodyte	+0	-2	+4
100	Autre	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme.

Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

Composantes matérielles : des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

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, reforcer 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 immanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

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.

Résistance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1**Composantes** : V, G, FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cible** : créature touchée**Durée** : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.

Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur *protection contre les énergies destructives* (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de ce sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Respiration aquatique

Transmutation

Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3**Composantes** : V, G, M/FD**Temps d'incantation** : 1 action simple**Portée** : contact**Cibles** : créatures vivantes touchées**Durée** : 2 heures/niveau (voir description)**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

Restauration partielle

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme *rayon affaiblissant*) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Rouille

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se troue en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un *mur de fer*), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, *rouille* ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du

nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.

Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.

Note. Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

Rouille inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

Sagesse du hibou

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 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 sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de *sagesse du hibou* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Sagesse du hibou de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 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 *sagesse du hibou*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sanctification

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Mal*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de -4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification* sont les suivants : *aide*, *ancrage dimensionnelle*, *bénédiction*, *détection de la magie*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du*

jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

Sanctification maléfique

Évocation [Mal]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malfaisance de -4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malfaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédictio*n, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans

la zone d'effet ou, au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification maléfique* sont les suivants : *aide*, *anc*re *dimensionnelle*, *bénédictio*n, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du jour*, *protection contre la mort*, *protection contre les énergies destructives*, *regain d'assurance*, *rejet de l'invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *silence*, *ténèbres*, *ténèbres profondes et zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification maléfique contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

Saut

Transmutation

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, M

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

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

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*.

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 importants de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, 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 intensifs de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

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).

Soins modérés de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Soins superficiels

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Sphère de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son

contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

Stimulant

Transmutation

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

Tempête de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 7, Prê 8, Feu 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le joueur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

Tempête de grêle

Évocation [froid]

Niveau : Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)

Durée : 1 round entier

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la *tempête de grêle*. En outre, tous les déplacements terrestres y sont réduits de moitié. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête de neige

Invocation (création) [froid]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).

La *tempête de neige* éteint torches et feux de petite taille.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête vengeresse

Invocation (conjurateur)

Niveau : Dru 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : nuage de 108 m de rayon

Durée : concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdis pendant 1d4x10 minutes.

Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration

contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

Transmutation de la boue en pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est permanente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.

Transmutation de la boue en pierre contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.

Composante matérielle profane : un peu de sable, de chaux et d'eau.

Transmutation de la pierre en boue

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout

en leur infligeant un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round.

Si *transmutation de la pierre en boue* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur 1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce que *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

Composante matérielle profane : un peu d'eau et d'argile.

Transmutation du métal en bois

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

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

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (-2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

Miracle, souhait et *souhait limité* sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale. Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

Tremblement de terre

Évocation [terre]

Niveau : Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon (F)

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentent de faire appel à leur magie

doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :

Grotte, caverne ou tunnel. Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). **Tremblement de terre** jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

Falaise. Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).

Terrain dégagé. Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, tuant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.

Bâtiment. La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

Lac, marais ou cours d'eau. Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée

indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.

Immobilisé sous les gravats. Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

Vent divin

Transmutation [air]

Niveau : Dru 7, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun et Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.

Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.

Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

Vermine géante

Transmutation

Niveau : Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes (" Attaquez ", " Défendez-moi ", " Arrêtez-vous ", etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

Si on le désire, on peut étendre les effets de ce sort à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

Niveau de lanceur de sorts	Taille de la vermine
9 ^e ou moins	Moyenne
10 ^e -13 ^e	Grande
14 ^e -17 ^e	Très grande
18 ^e -19 ^e	Gigantesque
20 ^e ou plus	Colossale

Vision lucide

Divination

Niveau : Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5

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 (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X ; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percevoir à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*). **Composante matérielle** : un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

Voie végétale

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

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

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'engouffrer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la direction et la distance qui l'intéressent ("Un chêne situé à 150 kilomètres au nord") et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

Voie végétale ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvaniens ou les tertres errants.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

Voyage par les arbres

Invocation (téléportation)

Niveau : Dru 5, Rôd 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

Espèce d'arbre	Portée du déplacement
Chêne, frêne, if	900 mètres
Orme, tilleul	600 mètres
Autre arbre à feuilles caduques	450 mètres
Conifère	300 mètres
Tout autre arbre	150 mètres

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se

cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.