

DESIGNED FOR USE WITH

OLD-SCHOOL
ESSENTIALS

LIVRE DU MAGICIEN



Règles spécifiques au magicien et listes de sort

RÈGLES

CLASSE DE MAGICIEN

- ▶ **Caractéristique requise** : aucune
- ▶ **Caractéristique principale** : INT
- ▶ **Dés de vie** : 1d4
- ▶ **Niveau maximum** : 14
- ▶ **Armures** : aucune
- ▶ **Armes** : dagues
- ▶ **Langues** : langue d'alignement, commun

Les magiciens sont des aventuriers capables de lancer des sorts. Au fil de leur progression en expérience, les magiciens sont capables de lancer des sorts de plus en plus nombreux et puissants.

MAGIE ARCANIQUE

Recherches magiques : Quel que soit son niveau, un magicien peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin d'ajouter de nouveaux sorts dans leur grimoire ou d'inventer d'autres effets magiques. Au 9e niveau, il peut créer des objets magiques.

Lancer de sorts : Les magiciens possèdent des grimoires contenant les formules de leurs sorts. Le tableau de progression indique le nombre de sorts contenus dans le livre de sorts d'un magicien ; qui est aussi le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Au premier niveau, un magicien ne compte qu'un sort dans son livre.

Utilisation d'objets magiques : Les magiciens peuvent utiliser les parchemins correspondant aux sorts arcaniques. Ils peuvent aussi utiliser les objets magiques réservés aux lanceurs de sorts (par exemple, les baguettes magiques).

COMBAT

Les magiciens ne savent se battre qu'à la dague ; ils sont incapables de porter des armures ou d'utiliser des boucliers.

AU 1^{ER} NIVEAU

Un magicien peut construire une place forte, souvent une haute tour. 1d6 apprentis de niveau 1 à 3 viennent alors étudier auprès de lui.

NOMBRE DE SORTS DE MAGICIEN

| Niv. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | - | - | - | - | - |
| 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 4 | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 5 | 2 | 2 | 1 | - | - | - |
| 6 | 2 | 2 | 2 | - | - | - |
| 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - |
| 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | - | - |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 12 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |



PROGRESSION DU MAGICIEN

| Niv. | XP | DV | TACO | MP | B | PP | S | SSB |
|------|-----------|-------|---------|----|----|----|----|-----|
| 1 | 0 | 1d4 | 19 [0] | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 2 | 2 500 | 2d4 | 19 [0] | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 3 | 5 000 | 3d4 | 19 [0] | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 4 | 10 000 | 4d4 | 19 [0] | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 5 | 20 000 | 5d4 | 19 [0] | 13 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 6 | 40 000 | 6d4 | 17 [+2] | 11 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 7 | 80 000 | 7d4 | 17 [+2] | 11 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 8 | 150 000 | 8d4 | 17 [+2] | 11 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 9 | 300 000 | 9d4 | 17 [+2] | 11 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 10 | 450 000 | 9d4+1 | 17 [+2] | 11 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 11 | 600 000 | 9d4+2 | 14 [+5] | 8 | 9 | 8 | 11 | 8 |
| 12 | 750 000 | 9d4+3 | 14 [+5] | 8 | 9 | 8 | 11 | 8 |
| 13 | 900 000 | 9d4+4 | 14 [+5] | 8 | 9 | 8 | 11 | 8 |
| 14 | 1 050 000 | 9d4+5 | 14 [+5] | 8 | 9 | 8 | 11 | 8 |

* Les modificateurs de CON ne s'appliquent plus à partir du niveau 10.

Définitions des jets de sauvegarde :

MP : Mort ou Poison / **B** : Baguettes / **PP** : Paralysie ou Pétrification / **S** : Souffles / **SSB** : Sorts, Sceptres et Bâtons.

LA MAGIE

MÉMORISER SES SORTS

Du temps et du repos : Un personnage mémorise de nouveaux sorts après une nuit de sommeil ininterrompue. La mémorisation de tous les sorts que le personnage est capable de retenir est un processus qui prend une heure.

Sorts en double : Il est possible de mémoriser le même sort plus d'une fois, tant que le personnage est capable de retenir plusieurs sorts de ce niveau.

MÉMORISATION DES SORTS

Les lanceurs de sorts arcaniques mémorisent leurs sorts à partir de livres de sorts (grimoires) et sont donc limités dans leurs choix par le contenu de leur livre de sorts, qu'ils doivent avoir avec eux.

SORTS RÉVERSIBLES

Le personnage doit décider s'il mémorise un sort dans sa version normale ou inversée. S'il est capable de mémoriser plus d'un sort de ce niveau, il peut retenir les deux versions en même temps.

LANCER DE SORTS

Un sort mémorisé se lance en reproduisant avec soin une série de gestes des mains tout en prononçant des incantations mystiques.

Utilisation unique : Lorsqu'un sort est lancé, il s'efface de la mémoire du personnage et doit être mémorisé à nouveau.

Contraintes au lancer de sorts : Un lanceur de sort doit avoir les mains libres et être capable de parler pour que la magie opère. Par conséquent, il est impossible de lancer un sort lorsqu'on est ligoté, bâillonné, ou pris



RECHERCHES MAGIQUES

Les classes de lanceurs de sorts peuvent effectuer des recherches afin de créer de nouveaux sorts et objets magiques. Ce processus demande du temps, de l'argent et parfois des ingrédients rares et difficiles à trouver.

RISQUES D'ÉCHEC

Le succès de ces recherches n'est jamais garanti. La probabilité minimum d'échec de toute recherche magique est de 15%. Si la recherche échoue, l'investissement en temps et en argent est perdu.

CRÉATION DE NOUVEAUX SORTS

Le joueur décrit en détail le sort qu'il souhaite créer, ainsi que ses effets. L'arbitre décide alors s'il est possible de créer le sort et, dans l'affirmative, de son niveau.

RESTRICTIONS

Le personnage doit être capable de lancer des sorts du niveau de celui qu'il veut créer.

TEMPS ET COÛT

Effectuer des recherches pour un nouveau sort demande deux semaines de travail ainsi que 1 000 po par niveau du sort.

CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

Le joueur décrit en détail l'objet qu'il envisage de concevoir, ainsi que ses effets. L'arbitre décide si la création est possible et, si oui, détermine les matériaux requis.

RESTRICTIONS

Lanceurs de sorts divins : Ne peuvent créer que des objets utilisables par leur classe.

Lanceurs de sorts arcaniques : Peuvent créer tous types d'objets, à l'exception de ceux réservés aux lanceurs de sorts divins.

MATÉRIAUX

Créer un objet magique requiert souvent des composants rares, comme des gemmes de grande valeur

ou bien des ingrédients prélevés sur des animaux peu communs ou des monstres puissants. Il arrive fréquemment que le concepteur de l'objet doive partir à l'aventure pour acquérir ces matériaux.

TEMPS ET COÛT

Copier les effets d'un sort : De nombreux objets magiques dupliquent les effets d'un sort existant. Concevoir un tel objet requiert une semaine de temps de jeu et 500 po par niveau du sort copié.

Objets à usages multiples : Pour un objet capable de répliquer l'effet d'un sort plus d'une fois (par exemple, une baguette à charges multiples), le coût en temps et en argent est multiplié par le nombre d'utilisations.

Autres objets : Pour les objets ne dupliquant pas exactement les effets d'un sort, l'arbitre doit faire preuve de bon sens. Plus un objet est puissant, plus il devrait être difficile à concevoir. En règle générale, la création d'un objet magique devrait coûter entre 10 000 et 100 000 po et nécessiter entre un mois et un an de temps de jeu. Quelques exemples : 20 flèches +1 (10 000 po, 1 mois), une armure de plates +1 (10 000 po, 6 mois), une boule de cristal (30 000 po, 6 mois), un anneau de rayons X (100 000 po, 1 an).

AUTRES RECHERCHES MAGIQUES

Un personnage peut également tenter de créer des effets magiques qui ne soient ni des sorts ni des objets. Par exemple, un clerc qui voudrait consacrer un site religieux, ou bien un magicien souhaitant créer un piège magique, une créature artificielle ou un portail.

Comme pour un objet magique, c'est à l'arbitre de décider du temps et des moyens financiers nécessaires. Il peut également demander les choses suivantes :

- ▶ Le lancement de certains sorts spécifiques
- ▶ Des ingrédients rares
- ▶ Dans certains cas, que le rituel soit répété à intervalles donnés pour maintenir l'effet magique



SORTS

NIVEAU 1

BOUCLIER

Durée : 2 tours

Portée : Le lanceur

Bouclier crée un champ de force invisible qui protège le lanceur.

- ▶ **Contre les attaques de projectiles** : La CA du lanceur est de 2 [17].
- ▶ **Contre les autres attaques** : La CA du lanceur est de 4 [15].

CHARME-PERSONNE

Durée : 1+ jours

Portée : 36 m

Une créature humanoïde doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou se retrouver charmée :

- ▶ **Amitié** : La cible considère le lanceur comme un ami digne de confiance, qu'elle défendra si nécessaire.
- ▶ **Ordres** : S'ils ont une langue en commun, la créature charmée obéira aux ordres du lanceur.
- ▶ **Nature de la cible** : La créature n'accomplit pas d'acte contraire à sa nature ou à son alignement.
- ▶ **Ordres suicidaires** : Les ordres suicidaires ou à l'évidence trop dangereux ne sont jamais suivis.

Restrictions : Les monstres humanoïdes de plus de 4+1 DV et les morts-vivants ne sont pas affectés.

Durée : Infinie, mais la cible effectue un jet de sauvegarde contre les sorts à intervalles réguliers, en fonction de son score d'INT. Si un jet réussit, le sort prend fin.

- ▶ **INT 3-8** : Chaque mois.
- ▶ **INT 9-12** : Chaque semaine.
- ▶ **INT 13-18** : Chaque jour.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Les objets, les lieux et les créatures enchantés émettent une lueur magique. Ce sort révèle aussi bien les enchantements temporaires que permanents.

DISQUE FLOTTANT

Durée : 6 tours

Portée : 1.8 m

Invoke un disque de force circulaire, légèrement concave, mobile et transportant ce que l'on pose dessus.

- ▶ **Dimensions** : Le disque fait 90 cm de diamètre et 2,50 cm de profondeur au centre.
- ▶ **Charge** : Maximum de 5 000 pièces (250 kg).
- ▶ **Déplacement** : Le disque flotte à la hauteur de la taille et demeure au même niveau, en se déplaçant horizontalement dans la distance indiquée par la portée du sort.
- ▶ **Fin** : Lorsque le disque disparaît à la fin du sort, tout ce qu'il transporte tombe au sol.

FERMETURE

Durée : 2d6 tours

Portée : 3 m

Ce sort bloque magiquement une porte, un portail, une fenêtre, ou tout autre type de passage fermé.

- ▶ **Ouverture par magie** : Le sort ouverture permet d'ouvrir instantanément le portail fermé.
- ▶ **Ouverture par la force** : Les créatures avec au moins 3 Dés de vie de plus que le lanceur de sorts peuvent ouvrir le portail bloqué au prix d'un round d'effort.



LECTURE DE LA MAGIE

Durée : 1 tour

Portée : Le lanceur

Grâce à lecture de la magie, le lanceur peut déchiffrer des runes et inscriptions magiques comme suit :

- ▶ **Parchemin** : Permet de comprendre l'inscription magique d'un parchemin contenant un sort arcanique. Le lanceur peut activer le parchemin quand il le souhaite à l'avenir.
- ▶ **Livre de sorts** : Permet de déchiffrer le livre de sorts d'un autre lanceur de sorts arcaniques.
- ▶ **Inscriptions magiques** : Permet de comprendre les runes et mots magiques.
- ▶ **Lectures multiples** : Une fois une inscription lue au moyen de lecture de la magie, le lanceur est ensuite capable de la déchiffrer sans avoir à nouveau recours au sort.

LUMIÈRE

Durée : 6 tours +1 par niveau

Portée : 36 m

Ce sort a trois usages :

1. **Invoquer une lumière magique** d'un rayon de 5 m. La lueur magique permet de lire, mais est moins vive que la lumière du jour. Le sort peut être lancé sur un objet, auquel cas la lumière se déplace avec lui.
2. **Aveugler une créature** : En lançant le sort directement sur ses yeux. Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle perd l'usage de la vue pour la durée du sort. Une créature aveuglée est incapable d'attaquer.
3. **Annuler les ténèbres** : Lumière peut annuler le sort ténèbres (voir ci-dessous)

INVERSÉ : TÉNÈBRES

Crée une zone d'obscurité magique dans un rayon de 5 m, privant toute créature de sa vue normale (mais pas d'une éventuelle infravision). Ce sort peut servir à aveugler une créature ou à annuler le sort lumière.

LECTURE DES LANGUES

Durée : 2 tours

Portée : Le lanceur

Pour la durée du sort, le lanceur est capable de lire toute langue, message codé, carte, ou autre type d'instructions écrites. Ce sort ne permet pas de parler les langues inconnues.

PROJECTILE MAGIQUE

Durée : 1 tour

Portée : 45 m

Par ce sort, le lanceur invoque sur une cible visible et à portée une flèche d'énergie lumineuse.

- ▶ **Toucher** : Automatique (aucun jet).
- ▶ **Dégâts** : 1d6+1
- ▶ **Haut niveau** : Lancement de deux projectiles supplémentaires par cinq niveaux d'expérience (i.e. 3 entre le 6e et le 10e niveau, 5 entre le 11e et le 15e niveau, etc.). Chaque projectile peut affecter une cible différente.

PROTECTION CONTRE LE MAL

Durée : 6 tours

Portée : Le lanceur

Ce sort protège le lanceur des attaques de créatures d'un autre alignement, comme suit :

- ▶ **Bonus** : Le lanceur reçoit un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde contre les attaques et les capacités spéciales des créatures affectées.
- ▶ **Attaques des créatures affectées** : Les attaques contre le lanceur se font avec un malus de -1 pour les créatures affectées.
- ▶ **Créatures enchantées, artificielles ou convoquées** : En outre, le sort empêche les créatures enchantées, artificielles ou convoquées d'attaquer le lanceur en mêlée (mais pas à distance). Si le lanceur attaque une telle créature en mêlée, la protection est levée – le lanceur conserve toutefois les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque indiqués ci-dessus.



SOMMEIL

Durée : 4d4 tours

Portée : 72 m

Ce sort provoque un sommeil magique chez toutes les types de créatures à l'exception des morts-vivants.

► **Cible:**

1. **Une créature unique :** Jusqu'à 4+1 DV.
 2. **Un groupe :** Un total de 2d8 Dés de vie de créatures ayant 4 DV ou moins chacune.
- **Coup de grâce :** Les créatures endormies par ce sort sont sans défense et peuvent être tuées instantanément avec une arme tranchante.
- **Réveil :** Une blessure ou même une gifle réveille une créature affectée.
- **Si le sort vise un groupe :** Pour les créatures de 4

DV ou moins, les règles suivantes s'appliquent :

- **Les faibles d'abord :** Les cibles ayant le moins de DV sont affectées en premier.
- **DV :** Les monstres de moins de 1 DV comptent comme ayant 1 DV, tandis que les bonus aux DV sont ignorés (par exemple, un monstre ayant 3+2 DV compte comme ayant 3 DV seulement).
- **Excédent :** Les Dés de vie qui ne sont pas suffisants pour affecter une créature sont perdus.

VENTRILOQUISME

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Le lanceur peut donner l'illusion que sa voix provient d'une direction ou d'une source (une statue, un animal...) à portée.

NIVEAU 2

DÉTECTION DE L'INVISIBLE

Durée : 6 tours

Portée : 3 m par niveau

Les créatures et les objets invisibles à portée sont révélés au lanceur.

DÉTECTION DU MAL

Durée : 6 tours

Portée : 18 m

Les objets enchantés à des fins maléfiques et les êtres vivants aux intentions mauvaises émettent une lueur magique.

- **Intentions seulement :** Ce sort ne permet pas de lire les pensées ; il ne donne qu'une impression générale des desseins maléfiques d'une personne.
- **Définition du mal :** En pratique, l'arbitre doit décider de ce qui est "maléfique". Notez que des objets potentiellement dangereux, comme les pièges, ne sont pas "mauvais".

ESP

Durée : 12 tours

Portée : 18 m

Ce sort accorde au lanceur la capacité de percevoir et de comprendre les pensées d'autres créatures vivantes.

- **Focalisation pendant 1 tour :** Pour détecter des pensées, le lanceur doit focaliser sa concentration dans une direction pendant un tour.
- **Après ce tour :** Le lanceur perçoit les pensées de toutes les créatures à portée dans cette direction.
- **Créatures multiples :** Si plusieurs créatures se trouvent à portée dans cette direction, leurs pensées se mêlent en une cacophonie déroutante. Le lanceur doit passer un tour de plus pour isoler les pensées de l'une des créatures.
- **Compréhension :** Le lanceur comprend toutes les pensées perçues, même s'il ne parle pas la langue de la créature concernée.
- **Obstructions :** Le sort est bloqué par une fine couche de plomb ou par une couche de pierre de 60 cm ou plus.



FORCES FANTASMATIQUES

Durée : Concentration

Portée : 72 m

Le lanceur fait apparaître une illusion de son choix à l'intérieur d'une zone de 6 m3.

► Types d'illusions

- **Un monstre illusoire** : Le lanceur peut lui ordonner d'attaquer. Il a alors une CA de 9 [10] et disparaît s'il est touché en combat.
- **Une attaque illusoire** : Par exemple, une avalanche, un éboulement de plafond, un projectile magique, etc. Les cibles qui réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts ne sont pas affectées.
- **Une scène** : Celle-ci peut changer l'apparence de la zone affectée ou faire apparaître quelque chose de nouveau. Si on la touche, la scène s'évapore.

► Conditions :

- **Concentration** : Elle est requise pour maintenir l'illusion. Si le lanceur se déplace ou perd sa concentration, le sort prend fin.
- **Monstres et attaques illusives** : Ces illusions peuvent sembler dangereuses, mais elles n'infligent pas de dégâts réels. Un personnage qui semble mourir est en fait inconscient, un personnage transformé en pierre est paralysé, etc. De tels effets durent 1d4 tours.
- **Illusions issues de l'imagination** : Si le lanceur crée l'illusion de quelque chose qu'il n'a jamais vu, l'arbitre pourra accorder à la cible un bonus aux jets de sauvegarde applicables.

IMAGE MIROIR

Durée : 6 tours

Portée : Le lanceur

1d4 copies illusives du lanceur apparaissent.

- **Comportement** : Les images miroirs ressemblent en tout point au lanceur et se comportent comme lui.
- **Attaques contre le lanceur** : Détruit une image illusoire, que l'attaque soit réussie ou non.

INVISIBILITÉ

Durée : Permanente

Portée : 72 m

Le lanceur, une autre créature, ou un objet à portée devient invisible.

► **Si lancé sur une créature** : Tout l'équipement que la créature porte devient également invisible (incluant son armure et ses vêtements). Les objets lâchés ou déposés par une créature invisible redeviennent visibles. Si la cible attaque ou lance un sort, l'invisibilité est rompue et le sort prend fin.

► **Si lancé sur un objet** : L'invisibilité est permanente.

► **Sources de lumière** : Une source lumineuse qui devient invisible (qu'elle fasse partie de l'équipement d'une créature ou soit un objet individuel) continue à projeter de la lumière.

LÉVITATION

Durée : 6 tours +1 par niveau

Portée : Le lanceur

Permet au lanceur de se déplacer dans les airs.

► **Verticalement** : Le lanceur se dirige mentalement vers le haut ou vers le bas et se déplace à une vitesse maximum de 6 m par round.

► **Horizontalement** : Le lanceur peut s'appuyer sur des objets solides pour se déplacer latéralement.

► **Poids** : La capacité de transport reste normale.

LOCALISATION D'OBJETS

Durée : 2 tours

Portée : 18m + 3 par niveau

Le lanceur peut percevoir la direction (mais pas la distance) d'un objet. Deux types d'objets peuvent être localisés :

1. **Objet générique** : Un objet générique (par exemple, un escalier, un autel, etc.). Dans ce cas, l'objet de ce type le plus proche est localisé.
2. **Objet spécifique** : Un objet connu du lanceur.
3. **Restrictions** : Ce sort ne peut pas être utilisé pour localiser des créatures.



LUMIÈRE ÉTERNELLE

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Ce sort a trois usages :

1. **Invoquer une lumière permanente** : Dans un rayon de 9 m. La lumière magique permet de lire, sans éclairer comme en plein jour pour autant. Le sort peut être lancé sur un objet, auquel cas la lumière se déplace avec ce dernier.
2. **Aveugler une créature** : En lançant ce sort sur ses yeux. Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle est aveuglée. Une créature aveuglée est incapable d'attaquer.
3. **Annuler les ténèbres** : Lumière éternelle annule le sort ténèbres éternelles.

INVERSÉ : TÉNÈBRES ÉTERNELLES

Crée une zone de ténèbres magiques dans un rayon de 9 m, empêchant à la fois la vision normale et l'infravision. Les sources de lumière à l'intérieur de la zone de ténèbres ne l'éclairent pas. À la manière de lumière éternelle, le sort peut aveugler une créature et annuler lumière éternelle.

VERROU MAGIQUE

Durée : Permanente

Portée : 3 m

Un verrou magique ferme une porte, un portail, un seuil ou tout objet muni d'une serrure.

- ▶ **Le lanceur** : Il ignore librement son propre verrou magique.
- ▶ **Sort d'ouverture** : Ce sort annule le Verrou Magique.
- ▶ **Magiciens de haut niveau** : Un lanceur ayant au moins 3 niveaux de plus que le lanceur de verrou magique peut passer sans encombre.

Le fait qu'un verrou magique soit ignoré ne met pas fin au sort.

TOILE D'ARAIGNÉE

Durée : 48 tours

Portée : 3 m

Toile d'araignée invoque une masse enchevêtrée de fibres aussi résistantes que collantes, qui bloque une zone de 3 m³.

- ▶ **Enchevêtrement** : Les créatures prises dans la toile d'araignée se retrouvent empêtrées au milieu de la masse gluante. Elles sont incapables de se déplacer, mais peuvent essayer de se libérer par la force (voir ci-dessous).
- ▶ **Inflammable** : Les filaments de la toile d'araignée brûlent en deux rounds si on y met le feu. Les créatures prises dans la toile en feu subissent 1d6 points de dégâts.
- ▶ **Se libérer de la toile** : le temps mis à se libérer dépend de la Force de la créature:
 - **Force humaine normale** : 2d4 tours.
 - **Force ≥ 18** : 4 rounds.
 - **Force de géant** : 2 rounds.

OUVERTURE

Durée : 1 round

Portée : 18 m

Le sort ouverture permet d'ouvrir les portes coincées, barrées ou verrouillées, les portails, les coffres, etc.

- ▶ **Portes fermées magiquement** : Elles sont affectées par ce sort (ex. fermeture, verrou magique).
- ▶ **Portes secrètes** : Le sort peut les ouvrir à condition que le lanceur soit conscient de leur existence.

NIVEAU 3

BOULE DE FEU

Durée : Instantanée

Portée : 72 m

Une flamme se dirige vers un point à portée et explose

en une sphère de 6 m de rayon.

- ▶ **Dégâts** : 1d6 par niveau du lanceur. Sauvegarde contre les sorts divise les dégâts par deux.



CLAIRVOYANCE

Durée : 12 tours

Portée : 18 m

Le lanceur gagne la capacité de voir à travers les yeux d'autres créatures vivantes.

- ▶ Le lanceur doit **focaliser sa concentration** dans une direction **pendant un tour**.
- ▶ Les **perceptions visuelles** d'une créature à portée dans cette direction sont communiquées au lanceur.
- ▶ Une fois le lien établi, le lanceur peut le **maintenir ou changer de cible**.
- ▶ **Bloquée** par le plomb ou 60 cm de pierre.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Durée : Instantanée

Portée : 36 m

Dissipation de la magie met fin aux sorts non-instantanés présents dans une zone de 6m³.

- ▶ **Niveau du lanceur** : Si le niveau du lanceur dont le sort doit être dissipé est supérieur au niveau du lanceur, il y a 5% de chances par différence de niveau que la tentative de dissipation échoue.
- ▶ **Objets magiques** : Ils ne sont pas affectés.

FOUDRE

Durée : Instantanée

Portée : 54 m

Un puissant éclair d'énergie électrique, de 18 m de long et de 1,50 m de large, est invoqué.

- ▶ **Dégâts** : 1d6 par niveau du lanceur. Sauvegarde contre les sorts divise les dégâts par deux.
- ▶ **Rebond** : Si la foudre frappe une barrière solide, elle est réfléchiée et parcourt le reste de sa longueur en direction du lanceur.

INFRAVISION

Durée : 1 jour

Portée : Toucher

La cible est capable de voir dans le noir sur une distance de 18m.

INVISIBILITÉ SUR 3 M

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Une créature ciblée et celles situées à une distance de 3m d'elle deviennent invisibles :

▶ **Zone** : La zone d'effet du sort se déplace avec la créature ciblée.

▶ **Quitter la zone** : Les créatures qui se déplacent à plus de 3m de la créature ciblée redeviennent visibles.

▶ **Entrée dans la zone** : Les créatures qui entrent dans la zone d'effet après le lancer du sort ne deviennent pas invisibles.

▶ **Équipement** : Tout équipement porté par la cible est également rendu invisible. Les objets lâchés ou déposés par une créature invisible redeviennent visibles. Les sources de lumière transportées sont invisibles, mais pas la lumière qu'elles projettent.

▶ **Briser l'invisibilité** : Si une cible affectée attaque ou lance un sort, son invisibilité est brisée.

PARALYSIE

Durée : 9 tours

Portée : 36 m

Ce sort paralyse un ou plusieurs humanoïdes qui ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts. Il peut être lancé de deux manières :

1. **Contre un individu** : Le jet de sauvegarde de la cible se fait avec un malus de -2.
2. **Sur un groupe** : Le sort affecte 1d4 individus au sein du groupe.

Restrictions : Les humanoïdes de plus de 4+1 DV et les morts-vivants sont immunisés.

PROTECTION CONTRE LE MAL (3M)

Durée : 12 tours

Portée : Lanceur

Ce sort protège le lanceur et ses alliés sur 3 m des attaques de créatures d'un autre alignement.

▶ **Bonus** : +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques et les capacités spéciales des créatures affectées.

▶ **Attaques des créatures affectées** : Les attaques contre ceux qui sont protégés se font avec un malus de -1 pour les créatures affectées.

▶ **Créatures enchantées, artificielles ou convoqués** : Ce sort empêche de telles créatures d'attaquer en mêlée ceux qui sont protégés (mais pas à distance). Si une personne protégée attaque une telle créature en mêlée, la protection est levée. Les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque sont conservés.



PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES

Durée : 12 tours

Portée : 9 m

Une cible unique à portée gagne une immunité complète contre les petits projectiles non-magiques (aucune protection n'est donc accordée contre les jets de roche ou les flèches enchantées).

RAPIDITÉ

Durée : 3 tours

Portée : 72 m

Jusqu'à 24 créatures dans une zone de 18 m de diamètre sont enchantées afin d'être capables de se déplacer et d'agir deux fois plus vite que la normale :

- ▶ **Déplacement** : Le déplacement (DP) maximum des cibles est doublé.
- ▶ **Attaques** : Les cibles peuvent doubler leur nombre d'attaque par rounds.
- ▶ **Sorts** : Le nombre de sorts que la cible peut lancer par round n'est pas doublé.
- ▶ **Dispositifs magiques** : L'utilisation de dispositifs magiques comme les baguettes n'est pas doublée.

RESPIRATION AQUATIQUE

Durée : 1 jour

Portée : 9 m

La cible peut respirer sous l'eau librement à l'aide de ce sort.

▶ **Respiration** : Le sort n'empêche pas la créature de respirer l'air.

▶ **Nage** : Aucune capacité additionnelle de nage n'est accordée par le sort.

VOL

Durée : Voir description

Portée : Toucher

La cible gagne la capacité de voler dans les airs.

▶ **Durée** : 1d6 tours + 1 par niveau.

▶ **Déplacement** : Jusqu'à 108 m (36 m).

▶ **Déplacement libre** : Il est possible de se déplacer dans n'importe quelle direction, incluant la capacité de léviter et d'effectuer un vol stationnaire.

NIVEAU 4

ALLOMÉTAMORPHOSE

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Une cible vivante se métamorphose :

- ▶ **DV** : Le sort échoue si la nouvelle forme a plus du double de DV que la cible.
- ▶ **Points de vie** : La cible conserve son nombre de points de vie.
- ▶ **Capacité** : La cible devient réellement la nouvelle forme : toutes les capacités spéciales sont acquises, ainsi que le comportement, les tendances et l'intelligence.
- ▶ **Individu particulier** : Le sort ne peut pas dupliquer un individu particulier.
- ▶ **Retour** : Si la cible meurt, elle retourne à sa forme originelle.
- ▶ **Cible non consentante** : Elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour annuler l'effet.

AUTOMÉTAMORPHOSE

Durée : 6 tours +1 par niveau

Portée : Le lanceur

Le lanceur se métamorphose en une autre créature :

- ▶ **DV** : La nouvelle forme ne doit pas avoir un nombre de Dés de vie supérieur au niveau du lanceur.
- ▶ **Statistiques** : Le lanceur conserve son intelligence, ses points de vie, ses sauvegardes, ainsi que son TACO.
- ▶ **Capacités physiques** : Celles de la nouvelle forme (c'est-à-dire la Force, les formes d'attaques physiques, les modes de déplacement, etc.) sont acquises.
- ▶ **Capacités spéciales non physique** : Celles de la nouvelle forme (c'est-à-dire les immunités, les souffles, les lancers de sorts) ne sont pas acquises.
- ▶ **Lancer de sorts** : Métamorphosé, le lanceur est incapable de lancer des sorts.
- ▶ **Individu particulier** : Le sort ne peut pas dupliquer un individu particulier.
- ▶ **Retour** : Si le lanceur métamorphosé meurt, il retourne à sa forme originelle.



CHARME-MONSTRE

Durée : Voir description

Portée : 36 m

Le sort place un enchantement sur 3d6 créatures de 3DV ou moins, ou sur une unique créature de plus de 3DV. La créature doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmé comme suit :

- ▶ **Amitié** : La cible considère le lanceur comme un allié et un ami digne de confiance, qu'elle défendra si nécessaire.
- ▶ **Ordres** : S'ils ont une langue en commun, le lanceur peut donner des ordres à la créature charmée, qui obéira.
- ▶ **Nature de la cible** : La créature ignore les ordres contraires à sa nature ou à son alignement.
- ▶ **Ordres suicidaires** : Les ordres suicidaires ou à l'évidence trop dangereux ne sont jamais suivis.

Restrictions : Morts-vivants sont immunisés.

Durée : Le charme dure indéfiniment, mais la cible effectue un jet de sauvegarde contre les sorts à intervalles réguliers, en fonction de son score d'INT. Lorsque l'un de ces jets réussit, le sort prend fin.

- ▶ **INT 3-8** : Un jet de sauvegarde chaque mois.
- ▶ **INT 9-12** : Un jet de sauvegarde chaque semaine.
- ▶ **INT 13-18** : Un jet de sauvegarde chaque jour.

CONFUSION

Durée : 12 rounds

Portée : 36 m

Ce sort rend confuses 3d6 cibles dans un rayon de 18m, incapables de décider de leur action par elles-mêmes.

- ▶ **Cibles de 2+1 DV ou plus** : Sauvegarde contre les sorts chaque round pour résister.
- ▶ **Cibles de 2 DV ou moins** : Sauvegarde impossible.
- ▶ **Comportement** : Pour chaque round et chaque cible, le tableau suivant indique son comportement :

| 2d6 | Comportement |
|------|-------------------------------|
| 2-5 | Attaque le groupe du lanceur |
| 6-8 | Aucune action |
| 9-12 | Attaque le groupe de la cible |

DÉSENOUËTEMENT

Durée : Permanente

Portée : Toucher

Désenouïement ôte instantanément l'envoûtement d'une créature. Ce sort peut permettre à un personnage de se débarrasser d'un objet magique maudit.

INVERSÉ : ENVOÛTEMENT

Place un effet nocif sur une créature, si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

- ▶ **Effets** : Déterminés par le lanceur.
- ▶ **Effets les plus graves possibles** : -2 aux jets de sauvegarde, -4 aux jets d'attaque, caractéristique -50%.
- ▶ **Envoûtements multiples** : Si différents.
- ▶ **Décision de l'arbitre** : L'arbitre doit décider des effets de ce sort et peut retourner les envoûtements trop puissants sur le lanceur !

EMBROUSSAILLEMENT

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Les plantes se trouvant dans la zone affectée grossissent et envahissent la zone, devenant une jungle épineuse entremêlée.

- ▶ **Zone** : De taille maximale de 270 m².
- ▶ **Passage** : Seules les très grandes créatures peuvent forcer le passage.

MUR DE FEU

Durée : Concentration

Portée : 18 m

Un rideau immobile et opaque d'un feu violet chatoyant jaillit à portée.

- ▶ **Taille** : Toute taille, forme et dimension choisies par le lanceur, jusqu'à 108 m².
- ▶ **Localisation** : Ne peut être invoqué sur des objets présents.
- ▶ **Monstres (3DV ou moins)** : Ils sont incapables de traverser le mur.
- ▶ **Monstres (4 DV ou plus)** : Traverser le mur leur inflige 1d6 points de dégâts. Le mur inflige le double de dégâts aux morts-vivants et aux créatures utilisant le froid ou y étant accoutumées.
- ▶ **Concentration** : Le mur perdure tant que le lanceur reste concentré et immobile.



NIVEAU 5

CONTACT DES PLANS SUPÉRIEURS

Durée : Une conversation

Portée : Le lanceur

Permet d'interroger des êtres d'un autre monde sur n'importe quel sujet.

- ▶ **Plan :** du 3e au 12e.
- ▶ **Nombre de questions :** numéro du plan.
- ▶ **Limite d'utilisation :** une fois par semaine.

| Plan | # Q | Ne sait pas | Vérité | Folie |
|------|-----|-------------|--------|-------|
| 3e | 3 | 75% | 50% | 5% |
| 4e | 4 | 70% | 55% | 10% |
| 5e | 5 | 65% | 60% | 15% |
| 6e | 6 | 60% | 65% | 20% |
| 7e | 7 | 50% | 70% | 25% |
| 8e | 8 | 40% | 75% | 30% |
| 9e | 9 | 30% | 80% | 35% |
| 10e | 10 | 20% | 85% | 40% |
| 11e | 11 | 10% | 90% | 45% |
| 12e | 12 | 5% | 95% | 50% |

DÉBILITÉ MENTALE

Durée : Permanente

Portée : 72 m

Un lanceur de sorts arcanique doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (malus de -4) ou devenir incapable de raisonner ou de lancer des sorts.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAL

Durée : Permanente

Portée : 72 m

Un élémental (air, terre, feu, eau) possédant 16 DV est convoqué afin d'exécuter les ordres du mage.

- ▶ **Matériaux :** Grand volume de l'élément approprié.
- ▶ **Concentration** nécessaire pour diriger l'élémental.
- ▶ **Annulation :** Tant que l'élémental est contrôlé, le lanceur peut le renvoyer sur son plan d'origine.
- ▶ **Interruption :** Si le lanceur se déplace à plus de la moitié de sa vitesse ou perd sa concentration, le contrôle sur l'élémental est rompu, le libérant pour attaquer le lanceur et ses alliés.
- ▶ **Dissipation :** via dissipation de la magie ou du mal.
- ▶ **Restrictions :** Une fois par plan et par jour.

MÉTÉMPYCOSE

Durée : Spécial

Portée : Le lanceur

Le corps du lanceur entre dans une transe comateuse tandis que sa force vitale est transférée dans un réceptacle (tout objet inanimé à moins de 9 m).

De là, le lanceur de sorts peut tenter de posséder les corps d'autres créatures.

Si le lanceur se trouve dans le réceptacle :

- ▶ **Possession :** Le lanceur peut tenter de posséder le corps d'une autre créature dans un rayon de 36 m. La victime peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à la possession.
- ▶ **Retour :** À n'importe quel moment, le lanceur peut choisir de retourner dans son propre corps, mettant ainsi fin au sort.
- ▶ **Si le réceptacle est détruit :** Le lanceur meurt.
- ▶ **Si le corps du lanceur est détruit :** Sa force vitale est bloquée dans le réceptacle.

Si le lanceur possède une victime :

- ▶ **Contrôle :** Le lanceur acquiert un contrôle total sur le corps de la victime, mais cette dernière n'est pas pour autant en mesure de lancer des sorts.
- ▶ **Si le réceptacle est détruit :** Fin du sort et la force vitale du lanceur reste piégée dans le corps possédé.
- ▶ **Si la victime possédée est tuée :** La force vitale du lanceur retourne dans le réceptacle.
- ▶ **Dissipation :** Dissiper le mal oblige la force vitale du lanceur à retourner dans le réceptacle.
- ▶ **Si le corps du lanceur est détruit :** Sa force vitale est bloquée dans le corps de la créature possédée.

MUR DE PIERRE

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Un mur de roche solide apparaît.

- ▶ **Taille :** Le mur peut être de la forme souhaitée par le lanceur et a un volume de 27 m³ (par exemple, un mur de 60 cm d'épaisseur, 15 m de long et 3 m de haut).
- ▶ **Localisation :** Le mur doit reposer sur une surface solide et ne peut être invoqué sur des objets présents.



TÉLÉKINÉSIE

Durée : 6 rounds

Portée : 36 m

En se concentrant, le lanceur est capable de déplacer des objets ou des créatures par le seul pouvoir de la pensée.

- ▶ **Poids** : Jusqu'à 200 pièces par niveau de lanceur.
- ▶ **Déplacement** : La cible peut être déplacée jusqu'à 6 m par round, dans la direction souhaitée par le lanceur (y compris verticalement).
- ▶ **Sauvegarde** : sauvegarde contre les sorts annule.
- ▶ **Concentration** : Si la concentration du lanceur est brisée, la cible retombe.

NÉCRO-ANIMATION

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Ce sort transforme les os ou les corps de créatures mortes en squelettes ou zombies morts-vivants :

- ▶ **Obéissants** : Ils obéissent aux ordres du lanceur.
- ▶ **Capacités spéciales** : Incapables d'utiliser les capacités spéciales qu'ils possédaient vivants (y compris lancer des sorts).
- ▶ **Durée** : Jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'un sort dissipation de la magie soit lancé sur eux.
- ▶ **Nombre** : Ce sort anime un nombre de Dés de vie de morts-vivants égal au niveau du lanceur :
 - **Squelettes** : CA 7 [12] et DV égaux à ceux que la créature avait lorsqu'elle était en vie.
 - **Zombies** : CA 8 [11] et 1 DV en plus par rapport à ceux qu'elle avait lorsqu'elle était en vie.
 - **Personnages classés** : Les niveaux de classe ne sont pas comptabilisés comme des DV : un guerrier de 5e niveau réanimé aurait 2 DV (1 DV car humain normal, +1 si réanimé en zombie).

PASSE-MURAILLE

Durée : 3 tours

Portée : 9 m

Un trou de 1,50 m de diamètre s'ouvre temporairement dans la roche ou la pierre solide, formant un passage pouvant atteindre 3 m de profondeur.

NUAGE LÉTALE

Durée : 6 tours

Portée : 9 m

Un brouillard toxique jaillit du bout des doigts du lanceur.

- ▶ **Zone** : Le brouillard remplit une zone de 9 m de diamètre.
- ▶ **Déplacement** : Le brouillard se déplace de 18 m par tour (6 m par round), entraîné par le vent (ou loin du lanceur de sorts, lorsqu'il n'y a pas de vent).
- ▶ **Tombée** : Le brouillard étant plus lourd que l'air, il s'enfonce vers le niveau le plus bas du terrain, remplissant même les tanières ou les avens.
- ▶ **Dégâts** : Toutes les créatures en contact avec les vapeurs subissent 1 point de dégâts par round de contact.
- ▶ **Créatures de moins de 5 DV** : Elles doivent également effectuer un jet de sauvegarde contre la mort (une fois par round de contact) ou mourir.

PARALYSIE DES MONSTRES

Durée : 6 tours +1 par niveau

Portée : 36 m

Ce sort paralyse une ou plusieurs créatures qui ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts. Il peut être lancé de deux manières :

1. **Sur un individu** : Le jet de sauvegarde de la cible se fait avec un malus de - 2.
2. **Sur un groupe** : Le sort affecte 1d4 individus au sein du groupe.

Restrictions : Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.

PIERRE EN BOUE

Durée : 3d6 jours

Portée : 36 m

TRANSFORMATION DE PIERRE EN BOUE

Ce sort transforme un volume de jusqu'à 270 m² de pierre en boue de 3 m de profondeur.

Déplacement : Vitesse réduite de 90%.

INVERSÉ : TRANSFORMATION DE BOUE EN PIERRE

Transforme un volume identique de boue en pierre. Cette altération est permanente.



TÉLÉPORTATION

Durée : Instantanée

Portée : 3m

La cible disparaît et réapparaît à un endroit choisi par le lanceur.

- ▶ **Équipement** : téléporté avec la cible.
- ▶ **Cible réticente** : jet de sauvegarde contre les sorts.
- ▶ **Destination** : La destination doit être :
 - connue du lanceur.
 - un espace **libre** et **au niveau du sol**.

Il n'est pas possible de téléporter intentionnellement la cible dans les airs ou dans une matière solide.

RÉSULTAT DE LA TÉLÉPORTATION

| Connaissance | Niveau du sol | Trop haut | Trop bas |
|--------------|---------------|-----------|----------|
| Faible | 01-50 | 51-75 | 76-00 |
| Moyenne | 01-80 | 81-90 | 91-00 |
| Exacte | 01-95 | 96-99 | 0 |

▶ **Niveau du sol** : destination souhaitée.

▶ **Trop haut** : 1d10 x 3 m au-dessus.

Si occupé par de la matière solide, la cible meurt. Sinon, elle tombe de cette hauteur.

▶ **Trop bas** : dans le sol et mort instantanée.

▶ **Connaissance de la destination** :

- **Faible** : Le lanceur s'y est rendu une ou deux fois, il l'a vu par scrutation ou il en a entendu parler.
- **Moyenne** : Le lanceur s'y est souvent rendu ou il l'a étudié plusieurs semaines par scrutation.
- **Exacte** : Le lanceur a fait une étude détaillée et en personne.

NIVEAU 6

ABAISSÉMENT DES EAUX

Durée : 10 tours

Portée : 72 m

Ce sort réduit de moitié la profondeur d'une étendue d'eau pour la durée du sort. Une superficie allant jusqu'à 912 m² peut être affectée.

BULLE ANTI-MAGIE

Durée : 12 tours

Portée : Le lanceur

Une barrière anti-magie est créée autour du lanceur.

- ▶ **Bloque la magie** : Aucun sort ou effet de sort ne peut passer au travers de cette barrière, que ce soit depuis l'intérieur ou depuis l'extérieur.
- ▶ **Annulation** : Le lanceur peut mettre fin à ce sort à tout moment avant la fin normale du sort.

DÉSINTÉGRATION

Durée : Instantanée

Portée : 18 m

La forme matérielle d'une créature ou d'un objet non magique est instantanément et définitivement détruite.

- ▶ **Si une créature est ciblée** : Elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre la mort pour résister à la désintégration.
- ▶ **Exemples d'objets** : Les objets suivants peuvent être ciblés : un arbre, un navire, une section de 3 m de mur.



CHASSEUR INVISIBLE

Durée : Une mission **Portée : Devant le lanceur**

Un chasseur invisible (voir ci-dessous) est convoqué en présence du lanceur et lui est lié par magie pour accomplir une mission de son choix.

- ▶ **Formulation** : Le lanceur doit faire attention à la manière dont il formule la mission. Les chasseurs invisibles sont fourbes et, à moins que la mission assignée ne puisse être facilement et rapidement accomplie, ils suivront à la lettre les ordres tout en en déformant l'intention.
- ▶ **Durée** : La créature est liée et tenue de tenter la mission jusqu'à ce qu'elle réussisse ou soit détruite.
- ▶ **Bannissement** : Le sort dissipation du mal bannira un chasseur invisible, mettant fin au sort.

Chasseur invisible

Créatures magiques très intelligentes convoquées depuis un autre plan d'existence afin d'effectuer des tâches pour de puissants magiciens.

CA 3 [16], **DV** 8* (36 pv), **Att** 1 CE coup (4d4), **TACO** 12 [+7], **DP** 36 m (12 m), **Sv** MP 8 B 9 PP 10 S 10 SSB 12 (G8), **MI** 12, **AI** Neutre, **XP** 1 200, **NA** 1 (1), **TT** Aucun

- ▶ **Pistage** : Sans défaillance.
- ▶ **Surprise** : 5-sur-6 chances, sauf si la cible peut détecter l'invisibilité.
- ▶ **Si tué** : Il retourne dans son plan d'origine.

GLISSEMENT DE TERRAIN

Durée : 6 tours **Portée : 72 m**

La terre (mais pas la pierre) à portée est réorganisée selon les souhaits du lanceur.

- ▶ **Déplacement** : Le lanceur peut déplacer la terre dans la zone jusqu'à une vitesse de 18 m par tour.
- ▶ **Excavations** : La portée du sort s'étend également vers le bas, ce qui permet d'effectuer des excavations.

CONTRÔLE DU CLIMAT

Durée : Concentration **Portée : 240 m**

En se concentrant (aucun mouvement n'est autorisé), le lanceur modifie le climat autour de lui pour provoquer l'un des effets suivants. Ce sort ne fonctionne qu'en extérieur.

- ▶ **Calme** : Élimine les intempéries, même si les effets secondaires demeurent.
- ▶ **Chaleur extrême** : Dessèche la neige ou la boue. Vitesses de déplacement divisées par deux.
- ▶ **Brouillard** : La visibilité tombe à 6 m. Vitesses de déplacement divisées par deux. Possibilité de se perdre.
- ▶ **Vents violents** : Projectiles et vol impossibles. Vitesses de déplacement divisées par deux. La visibilité tombe à 6 m en zone sablonneuse. la vitesse de navigation +50%, si avec le vent.
- ▶ **Pluie** : Malus de -2 aux attaques de projectiles. Boue en 3 tours : 50% vitesse de déplacement.
- ▶ **Neige** : La visibilité tombe à 6 m. Vitesses de déplacement divisées par deux. Les plans d'eau peuvent geler et boue après fonte.
- ▶ **Tornade** : Le lanceur peut diriger la tornade haute de 7,20m et large de 1,80m.
 - **CA** 0 [19], **DV** 12* (54 pv), **Att** 1 CE coup (2d8), **TACO** 10 [+9], **DP** 108 m (36 m) vol, **Sv** MP 6 B 7 PP 8 S 8 SSB 10 (12), **MI** 10, **AI** Neutre, **XP** 1 900, **NA** 1 (1), **TT** Aucun
 - **Tourbillon** : Les créatures ayant moins de 2 DV sont balayées (jet de sauvegarde contre la mort).
 - **Immunité aux dégâts normaux** : Ne peut être blessée que par des attaques magiques.
 - **Néfastes aux créatures volantes** : +1d8 de dégâts



HOLOGRAPHIE

Durée : 6 tours

Portée : 72 m

Une copie illusoire du lanceur apparaît à portée.

- ▶ **Double** : L'image est une duplication exacte du lanceur, que l'on ne peut différencier qu'au toucher.
- ▶ **Lancer de sorts ultérieurs** : Ils semblent provenir de l'image. Cependant, les cibles doivent toujours être visibles pour le lanceur.
- ▶ **Sorts et projectiles** : L'image ne semble pas affectée par les sorts ou les projectiles.
- ▶ **Mêlée ou toucher** : Si l'image est touchée ou frappée en mêlée, elle disparaît.

INCANTATION MORTELLE

Durée : Instantanée

Portée : 72 m

Jusqu'à 4d8 DV de créatures dans une zone de 18 m³ doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir instantanément.

Restrictions : Les morts-vivants et les créatures ayant plus de 7 Dés de vie ne sont pas affectés.

PIERRE EN CHAIR

Durée : Permanente

Portée : 36 m

TRANSMUTATION DE PIERRE EN CHAIR

Ce sort transforme la pierre en chair vivante. Il est particulièrement utile pour redonner vie à une créature pétrifiée et rendre à son équipement son état normal.

INVERSÉ : TRANSMUTATION DE CHAIR EN PIERRE

Transforme une créature en statue, y compris tout l'équipement et tous les objets qu'elle porte actuellement. Un jet de sauvegarde contre la paralysie est autorisé pour résister à la transformation.

QUÊTE MAGIQUE

Durée : Permanente

Portée : 9 m

Le lanceur ordonne à une cible d'effectuer ou d'éviter d'effectuer une action spécifique.

- ▶ **Exemples** : Apporter un objet spécifique au lanceur, manger ou boire sans retenue, garder une chose secrète.
- ▶ **Tâches impossibles ou mortelles** : La quête magique prescrite ne doit pas être impossible ou directement mortelle – si une telle quête magique est lancée, le sort se affecte le lanceur à la place.
- ▶ **Jet de sauvegarde** : La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts, pour éviter de succomber à l'effet du sort.
- ▶ **Si le jet de sauvegarde échoue** : La cible doit suivre la ligne de conduite stipulée ou subir des malus croissants (et éventuellement fatals) déterminés par l'arbitre. Par exemple : malus à l'attaque, réductions de caractéristiques, incapacité à mémoriser les sorts, tourments physiques et faiblesse, etc.

INVERSÉ : ACCOMPLISSEMENT MAGIQUE

Peut dissiper un sort de quête magique actif et tout malus encouru. Si le niveau du lanceur de la quête magique à annuler est d'un niveau plus élevé que le personnage qui lance l'inversion, il y a un risque que cette dernière n'ait aucun effet. La probabilité d'échec est de 5 % par niveau de différence entre le lanceur et celui qui essaye d'annuler la quête.

SÉPARATION DES EAUX

Durée : 6 tours

Portée : 36 m

Le lanceur crée un chemin de 3 m de large et de 36 m maximum de long à travers une étendue d'eau, comme un étang, un lac ou une autre masse. Le lanceur peut annuler l'effet du sort avant la fin de la durée.



RÉINCARNATION

Durée : Permanente **Portée :** Devant le lanceur

Un personnage mort revient à la vie sous une nouvelle forme physique qui se manifeste en présence du lanceur. Le nouveau corps du personnage n'est pas nécessairement le même que l'original.

► **Classe de personnage :** Le personnage a un niveau d'expérience de 1d6 (ou au maximum le même niveau que le personnage avait atteint avant sa mort). Le personnage réincarné peut continuer à acquérir de l'expérience et à progresser normalement dans sa nouvelle classe.

► **Monstre :** Le type doit être déterminé par l'arbitre. Le monstre doit être au moins partiellement intelligent, ne pas avoir plus de Dés de vie que le niveau du personnage en cours de réincarnation (au plus 6 DV) et être du même alignement. Les monstres ne peuvent pas gagner d'expérience ou progresser en niveau.

| Dé | Réincarnation |
|--------|---------------|
| 1 | Clerc |
| 2 | Nain |
| 3 | Elfe |
| 4 | Guerrier |
| 5 | Tinigens |
| 6 | Magicien |
| 7 | Voleur |
| 8 | Monstre |
| 9 - 10 | Même classe |

| Monstres Loyaux | | |
|-----------------|------------------|----|
| d6 | Réincarnation | DV |
| 1 | Gnome | 1 |
| 2 | Néandertalien | 2 |
| 3 | Pégase | 2 |
| 4 | Chien esquivreur | 4 |
| 5 | Licorne | 4 |
| 6 | Roc, petit | 6 |

| Monstres Neutres | | |
|------------------|------------------------|----|
| d6 | Réincarnation | DV |
| 1 | Pixie ou Esprit follet | 1 |
| 2 | Homme-lézard | 2 |
| 3 | Babouin des rochers | 2 |
| 4 | Gorille blanc | 4 |
| 5 | Centaure | 4 |
| 6 | Ours-garou | 6 |

| Monstres Chaotiques | | |
|---------------------|---------------|----|
| d6 | Réincarnation | DV |
| 1 | Gobelin | 1 |
| 2 | Hobgobelin | 1 |
| 3 | Kobold | 1 |
| 4 | Orque | 1 |
| 5 | Gnoll | 2 |
| 6 | Gobelours | 3 |
| 7 | Rat-garou | 3 |
| 8 | Ogre | 4 |
| 9 | Loup-garou | 4 |
| 10 | Minotaure | 6 |

