
 **Durée** : 2 tours
Portée : Le lanceur

Niveau 1

BOUCLIER

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].


 **Durée** : 6 tours
Portée : 1.8 m

Niveau 1

DISQUE FLOTTANT

Le lanceur invoque un disque de force circulaire, légèrement concave, qui le suit et transporte tout ce que l'on pose dessus.

- ▶ **Dimensions** : Le disque fait 90 cm de diamètre et 2,50 cm de profondeur au centre.
- ▶ **Charge** : Il peut transporter un 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.

 **Durée** : Voir description
Portée : 36 m

Niveau 1

CHARME-PERSONNE


Une créature humaine, semi-humaine ou un monstre humanoïde doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou se retrouver charmée 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 peut s'abstenir d'accomplir des actes contraires 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 : 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** : La créature effectue un jet de sauvegarde chaque mois.
- ▶ **INT 9-12** : La créature effectue un jet de sauvegarde chaque semaine.
- ▶ **INT 13-18** : La créature effectue un jet de sauvegarde chaque jour.

 **Durée** : Permanente
Portée : 3 m


Niveau 1

FERMETURE

Durée : 2d6 tours

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.

 **Durée** : 2 tours
Portée : 18 m

Niveau 1

DÉTECTION DE LA MAGIE

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

 **Durée** : 1 tour
Portée : Le lanceur

Niveau 1

LECTURE DE LA MAGIE

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 inscrits sur un objet ou une surface.
- ▶ **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.

LECTURE DES LANGUES

Durée : 2 tours
Portée : Le lanceur

Niveau 1

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.

PROTECTION CONTRE LE MAL

Durée : 6 tours
Portée : Le lanceur

Niveau 1

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.

LUMIÈRE

Durée : 6 tours +1 par niveau
Portée : 36 m

Niveau 1

Ce sort a trois usages :

1. **Invoquer une lumière magique :** Dans 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). À la manière de lumière, sa version réversible, ce sort peut servir à aveugler une créature ou à annuler le sort lumière.

SOMMEIL

Durée : 4d4 tours
Portée : 72 m

Niveau 1

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.

PROJECTILE MAGIQUE

Durée : 1 tour
Portée : 45 m

Niveau 1

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

- ▶ **Toucher :** Le projectile touche automatiquement (aucun jet d'attaque ou de sauvegarde n'est nécessaire).
- ▶ **Dégâts :** Le projectile inflige 1d6+1 points de dégâts.
- ▶ **Lanceurs de sorts de haut niveau :** Ils peuvent invoquer plus d'un projectile : deux projectiles supplémentaires par cinq niveaux d'expérience (c'est-à-dire trois projectiles entre le 6e et le 10e niveau, cinq projectiles entre le 11e et le 15e niveau, etc.). Chaque projectile peut affecter une cible différente.

VENTRILOUISME

Durée : 2 tours
Portée : 18 m

Niveau 1

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

DÉTECTION DE L'INVISIBLE

Durée : 6 tours
Portée : 3 m par niveau

Niveau 2

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

FORCES FANTASMAGORIQUES

Durée : Concentration
Portée : 72 m

Niveau 2

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

► **Types d'illusions**

1. **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.
2. **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.
3. **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 illusoirs** : 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.

DÉTECTION DU MAL

Durée : 6 tours
Portée : 18 m

Niveau 2

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 ».

IMAGE MIROIR

Durée : 6 tours
Portée : Le lanceur

Niveau 2

1d4 copies illusoirs 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.

ESP

Durée : 12 tours
Portée : 18 m

Niveau 2

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** : La perception des pensées est bloquée par une fine couche de plomb ou par une couche de pierre de 60 cm ou plus.

INVISIBILITÉ

Durée : Permanente
Portée : 72 m

Niveau 2

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.


 **Durée** : 6 tours +1 par niveau
Portée : Le lanceur

Niveau 2

LÉVITATION

Cet enchantement permet au lanceur de se déplacer verticalement 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 durant la lévitation.


 **Durée** : 1 round
Portée : 18 m

Niveau 2

OUVERTURE

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.


 **Durée** : 2 tours
Portée : 18m + 3 par niveau

Niveau 2

LOCALISATION D'OBJETS

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 particulier et connu du lanceur.
3. **Restrictions** : Ce sort ne peut pas être utilisé pour localiser des créatures.


 **Durée** : 48 tours
Portée : 3 m

Niveau 2

TOILE D'ARAIGNÉE

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** : cela dépend de la Force de la créature :
 - **Force humaine normale** : La créature se libère en 2d4 tours.
 - **Force augmentée magiquement au-dessus de 18** : La créature se libère en 4 rounds.
 - **Force de géant** : La créature se libère en 2 rounds.

 **Durée** : Permanente
Portée : 36 m

Niveau 2

LUMIÈRE ÉTERNELLE

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 (voir ci-dessous).

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.


 **Durée** : Permanente
Portée : 3 m

Niveau 2

VERROU MAGIQUE

Un verrou magique ferme une porte, un portail, un seuil ou tout objet muni d'une serrure. Le sort est permanent, mais peut être ignoré comme suit :


- ▶ **Le lanceur** : Il ignore librement son propre verrou magique.
- ▶ **Sort d'ouverture** : Ce sort permet de passer.
- ▶ **Magiciens de haut niveau** : Un lanceur ayant au moins 3 niveaux de plus que le lanceur de verrou magique peut passer sans encombre.
- ▶ **Temporaire** : Le fait qu'un verrou magique soit ignoré ne met pas fin au sort.

 **Durée** : Instantanée
Portée : 72 m **Niveau**
3

BOULE DE FEU

Une flamme se dirige vers un point à portée et explose en une sphère de 6 m de rayon.


- ▶ **Dégâts** : Les créatures prises dans la boule de feu subissent 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur, un jet de sauvegarde contre les sorts réussi divisant les dégâts par deux.

 **Durée** : Instantanée
Portée : 54 m **Niveau**
3

FOUDRE

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


- ▶ **Dégâts** : Les créatures touchées par la foudre subissent 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur, un jet de sauvegarde contre les sorts réussi divisant les dégâts par deux.
- ▶ **Rebond** : Si la foudre frappe une barrière solide avant d'avoir atteint sa pleine longueur, elle est réfléchiée et parcourt le reste de sa longueur en direction du lanceur.

 **Durée** : 12 tours
Portée : 18 m **Niveau**
3

CLAIRVOYANCE


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

- ▶ **Focalisation pendant 1 tour** : Pour établir un lien avec une créature, le lanceur doit focaliser sa concentration dans une direction pendant un tour.
- ▶ **Après ce tour** : Les perceptions visuelles d'une créature à portée dans cette direction sont communiquées au lanceur.
- ▶ **Permutation** : Une fois le lien établi, le lanceur peut le maintenir ou changer de cible.
- ▶ **Obstructions** : La perception des pensées est bloquée par une fine couche de plomb ou par une couche de pierre de 60 cm ou plus.

 **Durée** : 1 jour
Portée : Toucher **Niveau**
3

INFRAVISION


La cible est capable grâce à l'infravision de voir dans le noir sur une distance de 18 m.

 **Durée** : Instantanée
Portée : 36 m **Niveau**
3

DISSIPATION DE LA MAGIE

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


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

 **Durée** : Permanente
Portée : 36 m **Niveau**
3

INVISIBILITÉ SUR 3 M

Une créature choisie et toutes les créatures à une distance de 3 m d'elle deviennent invisibles.

- ▶ **Zone** : La zone d'effet du sort de 3 m de rayon se déplace avec la créature choisie.
- ▶ **Quitter la zone** : Les créatures qui se déplacent à plus de 3 m de la créature choisie 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.


 **Durée** : 9 tours
Portée : 36 m **Niveau**
3

PARALYSIE

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

- Contre un individu** : Le jet de sauvegarde de la cible se fait avec un malus de - 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.

 **Durée** : 3 tours
Portée : 72 m **Niveau**
3

RAPIDITÉ

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.

 **Durée** : 12 tours
Portée : Lanceur **Niveau**
3

PROTECTION VS MAL (3M)

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


- ▶ **Bonus** : Ceux qui sont protégés reçoivent un bonus de +1 à leurs 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 convoquées** : En outre, le 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 - ceux qui sont protégés conservent toutefois les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque indiqués ci-dessus.

 **Durée** : 1 jour
Portée : 9 m **Niveau**
3

RESPIRATION AQUATIQUE


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.

 **Durée** : 12 tours
Portée : 9 m **Niveau**
3

PROTECTION VS PROJECTILES

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).

 **Durée** : Voir description
Portée : Toucher **Niveau**
3

VOL

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.

ALLOMÉTAMORPHOSE

Durée : Permanente
Portée : 18 m

Niveau 4

Une cible vivante se métamorphose en un autre type de créature, choisie par le lanceur :

- ▶ **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.

CONFUSION

Durée : 12 rounds
Portée : 36 m

Niveau 4

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

- ▶ **Cibles de 2+1 DV ou plus :** Elles peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts chaque round pour résister à l'effet du sort, agissant librement ce round-ci en cas de réussite.
- ▶ **Cibles de 2 DV ou moins :** Elles ne peuvent pas effectuer de jet de sauvegarde.
- ▶ **Comportement :** Effectuez à chaque round un jet sur le tableau suivant pour chaque cible afin de voir ce qu'elle fait ce round-ci :

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

AUTOMÉTAMORPHOSE

Durée : 6 tours +1 par niveau
Portée : Le lanceur

Niveau 4

Le lanceur se métamorphose en un autre type de 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 ses probabilités d'attaques.
- ▶ **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.

DÉSENVOÛTEMENT

Durée : Permanente
Portée : Toucher

Niveau 4

Désenvoûtement 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 :** La forme exacte et les effets de l'envoûtement sont déterminés par le lanceur.
- ▶ **Effets les plus graves possibles :** Un malus de -2 aux jets de sauvegarde, de -4 aux jets d'attaque, réduction d'une caractéristique de 50 %.
- ▶ **Envoûtements multiples :** Peuvent affecter une créature tant que les effets de ces envoûtements sont différents.
- ▶ **Décision de l'arbitre :** L'arbitre doit décider des effets de ce sort et peut retourner les envoûtements trop puissants sur le lanceur !

CHARME-MONSTRE

Durée : Voir description
Portée : 36 m

Niveau 4

Le sort place un enchantement sur 3d6 créatures de 3 DV ou moins, ou sur une unique créature de plus de 3 DV. 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 peut s'abstenir d'accomplir des actes 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 :** La créature effectue un jet de sauvegarde chaque mois.
- ▶ **INT 9-12 :** La créature effectue un jet de sauvegarde chaque semaine.
- ▶ **INT 13-18 :** La créature effectue un jet de sauvegarde chaque jour.


EMBOUSSAILLEMENT

Durée : Permanente
Portée : 36 m

Niveau 4

Ce sort fait pousser une robuste végétation naturelle dans une zone à portée. Les plantes se trouvant dans la zone affectée grossissent et envahissent la zone, devenant une jungle épineuse entremêlée.


- ▶ **Zone :** Une zone d'une taille maximale de 270 m² – choisie par le lanceur – est affectée (par exemple, 45 m x 6 m, 30 m x 9 m, etc.).
- ▶ **Passage :** Seules les très grandes créatures peuvent forcer le passage.

 **Durée** : Concentration
Portée : 18 m **Niveau**
4

MUR DE FEU

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


- ▶ **Taille** : Le mur peut être de n'importe quelle taille, et de toute forme et dimension choisies par le lanceur, jusqu'à 108 m². Par exemple, il peut être droit ou recourbé en un cercle protecteur.
- ▶ **Localisation** : Le mur ne peut être invoqué sur des objets présents.
- ▶ **Monstres de moins de 4 DV** : Ils sont incapables de traverser le mur de feu.
- ▶ **Monstres de 4 DV ou plus** : Ils peuvent traverser le mur, mais subissent 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.

 **Durée** : Permanente
Portée : 72 m **Niveau**
4

PHYTOMORPHOSE

Une troupe de créatures de la taille d'un humain, se trouvant dans une zone de 72 m de diamètre, est cachée par une illusion et prend l'apparence d'un ensemble d'arbres ou d'un verger.

- ▶ **Traverser** : Une fois l'illusion en place, même les créatures traversant les cibles cachées sont trompées.
- ▶ **Cibles quittant la zone affectée** : Elles cessent d'être dissimulées par l'illusion.
- ▶ **Annulation** : Le lanceur peut dissiper l'illusion dans son ensemble à tout moment.

 **Durée** : 12 tours
Portée : 36 m **Niveau**
4

MUR DE GLACE

Un mur de glace immobile et translucide jaillit à portée.

- ▶ **Taille** : Le mur peut être de n'importe quelle taille, et de toute forme et dimension choisies par le lanceur, jusqu'à 108 m². Par exemple, il peut être droit ou recourbé en un cercle protecteur.
- ▶ **Localisation** : Le mur doit reposer sur une surface solide et ne peut être invoqué sur des objets présents.
- ▶ **Monstres de moins de 4 DV** : Ils sont incapables de traverser le mur de glace.
- ▶ **Monstres de 4 DV ou plus** : Ils peuvent traverser le mur, mais subissent 1d6 points de dégâts. Le mur inflige le double de points de dégâts aux créatures utilisant le feu ou y étant accoutumées.

 **Durée** : 1 round
Portée : 3 m **Niveau**
4

PORTE DIMENSIONNELLE

Le lanceur ou une unique créature est instantanément transféré à un endroit situé à une distance maximale de 108 m. La destination peut être choisie de deux manières :

1. **Endroit connu** : Un endroit à portée connu du lanceur.
2. **Endroit inconnu** : Spécifié par une série d'indications (par exemple, 36 m nord, 48 m est, 24 m plus haut), la somme ne pouvant excéder 108 m.

Conditions : Il faut prendre en compte :


- ▶ **Si la destination est occupée** : Par un corps solide, le sort échoue.
- ▶ **Si la cible est non consentante** : Elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts afin de résister à la téléportation.

 **Durée** : 6 tours
Portée : 72 m **Niveau**
4

ŒIL DE MAGICIEN

Un œil de magicien invisible est invoqué, permettant au lanceur de voir à distance.

- ▶ **Déplacement** : L'œil peut être guidé pour se déplacer à portée jusqu'à 36 m par tour.
- ▶ **Voir à travers l'œil** : En se concentrant, le lanceur peut voir à travers l'œil.
- ▶ **Types de vision** : L'œil de magicien accorde la vision normale et l'infravision.
- ▶ **Barrières** : Les barrières solides bloquent son déplacement, mais il peut passer à travers les trous ou des espaces aussi petits que 3 cm de diamètre.

 **Durée** : Jusqu'à être touché
Portée : 72 m **Niveau**
4

TERRAIN HALLUCINATOIRE

Terrain hallucinatoire invoque un type de terrain illusoire (par exemple, une colline, une forêt, un marais, etc.), ou dissimule un type de terrain existant.

- ▶ **Zone** : L'illusion doit être entièrement comprise dans la portée du sort.
- ▶ **Toucher** : Si l'illusion est touchée par un être intelligent, le sort est annulé.

CONTACT DES PLANS SUPÉRIEURS

Durée : Une conversation
Portée : Le lanceur

Niveau 5

Un canal de communication est ouvert sur un plan d'existence supérieur, permettant au lanceur d'interroger des êtres puissants d'un autre monde sur n'importe quel sujet.

- **Plan :** du 3e au 12e.
- **Questions :** autant que le 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%

MÉTÉMPYCOSE

Durée : Spécial
Portée : Le lanceur

Niveau 5

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 :** Le sort prend fin 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.

DÉBILITÉ MENTALE

Durée : Permanente
Portée : 72 m

Niveau 5

Un lanceur de sorts arcaniques (par exemple un magicien ou un elfe) à portée doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de -4) ou devenir un imbécile, incapable de penser clairement ou de lancer des sorts.

MUR DE PIERRE

Durée : Permanente
Portée : 18 m

Niveau 5

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.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAL

Durée : Permanente
Portée : 72 m

Niveau 5

Un élémental - être formé de matière élémentaire pure - possédant 16 DV est convoqué à partir d'un plan élémentaire choisi par le lanceur (air, terre, feu, eau) afin d'exécuter ses ordres.

- **Matériaux :** La convocation nécessite un grand volume de l'élément approprié.
- **Concentration :** Elle est nécessaire pour diriger un élémental.
- **Annulation :** Tant que dure le contrôle sur l'élémental, le lanceur peut dissiper le sort à n'importe quel moment, renvoyant alors l'élémental sur son plan d'origine.
- **Interruption :** Si le lanceur se déplace à plus de la moitié de sa vitesse ou si sa concentration est perturbée, le contrôle qu'il a sur l'élémental prend fin. Ce dernier retrouve son libre arbitre et tente immédiatement de tuer le lanceur et tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.
- **Dissipation :** Un élémental convoqué peut être chassé en utilisant dissipation de la magie ou dissipation du mal.
- **Restrictions :** Le lanceur peut convoquer tout au plus un élémental de chaque plan sur une journée donnée.

NÉCRO-ANIMATION

Durée : Permanente
Portée : 18 m

Niveau 5

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

- **Obéissants :** Ils obéissent aux ordres du lanceur des sorts.
- **Capacités spéciales :** Ils sont incapables d'utiliser les capacités spéciales qu'ils possédaient dans la vie (y compris celle de lancer des sorts).
- **Durée :** Ils restent animés 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 zombies ou de squelettes 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 :** Si un PJ ou un PNJ ayant des niveaux dans une classe est réanimé par ce sort, les niveaux ne sont pas comptabilisés comme des DV. Par exemple, le cadavre réanimé d'un guerrier de 5e niveau aurait 2 DV (1 DV en tant qu'humain normal, +1 pour avoir été réanimé en zombie).

Nuage létal

Durée : 6 tours
Portée : 9 m

Niveau 5

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.

Télékinésie

Durée : 6 rounds
Portée : 36 m

Niveau 5

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

- **Poids :** Un poids allant jusqu'à 200 pièces par niveau de lanceur peut être ciblé.
- **Déplacement :** La cible peut être déplacée jusqu'à 6 m par round, dans la direction souhaitée par le lanceur (y compris verticalement).
- **Sauvegarde :** Si une créature est ciblée, elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts afin de résister au sort.
- **Concentration :** Si la concentration du lanceur est brisée, la cible retombe.

Paralysie des monstres

Durée : 6 tours +1 par niveau
Portée : 36 m

Niveau 5

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.

Téléportation

Durée : Instantanée
Portée : 3 m

Niveau 5

Le lanceur ou une créature choisie disparaît et réapparaît à un endroit choisi par le lanceur.

- **Équipement :** La cible est téléportée avec tout son équipement, jusqu'à sa charge maximale.
- **Cible réticente :** jet de sauvegarde contre les sorts.
- **Destination :** La destination doit être :
 - connue du lanceur.
 - un espace libre 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 × 3 m au-dessus. Si occupé par de la matière solide, la cible meurt immédiatement. Sinon, elle tombe de cette hauteur.
- **Trop bas :** dans le sol et mort instantanée.
- **Connaissance de la destination :**
 - **Faible :** Un endroit où le lanceur s'est rendu une ou deux fois, qu'il a vu par scrutation magique ou dont il a entendu parler.
 - **Moyenne :** Un endroit où le lanceur s'est souvent rendu ou qu'il a étudié par scrutation pendant plusieurs semaines.
 - **Exacte :** Un endroit dont le lanceur a fait une étude détaillée et en personne.

Passeraille

Durée : 3 tours
Portée : 9 m

Niveau 5

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.

Pierre en boue

Durée : 3d6 jours
Portée : 36 m

Niveau 5

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 :** Toutes les créatures passant dans la boue voient leur vitesse de déplacement réduite de 90 %.

INVERSÉ : TRANSFORMATION DE BOUE EN PIERRE

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

ABAISSMENT DES EAUX

Durée : 10 tours
Portée : 72 m

Niveau 6

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.

CONTRÔLE DU CLIMAT

Durée : Concentration
Portée : 240 m

Niveau 6

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.
- ▶ **Tornado** : Le lanceur peut diriger la tornade haute de 7,20m et large de 1,80m. CA 0 [19], DV 12* (54 pv), Att 1 x 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

BULLE ANTI-MAGIE

Durée : 12 tours
Portée : Le lanceur

Niveau 6

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

Niveau 6

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

Niveau 6

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 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 x 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

Niveau 6

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.

HOLOGRAPHIE

Durée : 6 tours
Portée : 72 m

Niveau 6

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.

RÉINCARNATION

Durée : Permanente
Portée : Devant le lanceur

Niveau 6

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	Tinignis
6	Magicien
7	Voleur
8	Monstre
9-10	Même classe

INCANTATION MORTELLE

Durée : Instantanée
Portée : 72 m

Niveau 6

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.

SÉPARATION DES EAUX

Durée : 6 tours
Portée : 36 m

Niveau 6

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.

QUÊTE MAGIQUE

Durée : Permanente
Portée : 9 m

Niveau 6

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.

PIERRE EN CHAIR

Durée : Permanente
Portée : 36 m

Niveau 6

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.





► **Durée** : 2 tours
 ► **Portée** : Toucher

Niveau
1

ANÉANTISSEMENT DE LA PEUR

La cible est calmée et débarrassée de sa peur. Une peur causée par la magie n'est dissipée que si la cible réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Le jet se fait avec un bonus de +1 par niveau du lanceur.

INVERSÉ : PEUR

Force une cible à une distance maximum de 36 m à s'enfuir pour la durée du sort, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts.



► **Durée** : 2 tours
 ► **Portée** : 18 m

Niveau
1

DÉTECTION DE LA MAGIE

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



► **Durée** : 6 tours
 ► **Portée** : 36 m

Niveau
1

DÉTECTION DU MAL

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 ».



► **Durée** : Instantanée
 ► **Portée** : Toucher

Niveau
1

GUÉRISON

GUÉRISON DES BLESSURES LÉGÈRES

Ce sort a deux usages :

1. **Guérir une cible vivante** : Restaure 1d6+1 points de vie. Les points de vie de la créature ne peuvent pas dépasser son total maximum habituel.
2. **Guérir la paralysie** : Les effets paralysants sont annulés.

INVERSÉ : BLESSURES LÉGÈRES

Inflige 1d6+1 points de dégâts à une créature touchée. En combat, un jet d'attaque de mêlée est nécessaire.



► **Durée** : 12 tours
 ► **Portée** : 36 m

Niveau
1

LUMIÈRE

Ce sort a trois usages :

1. **Invoquer une lumière magique** : Dans 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). À la manière de lumière, sa version réversible, ce sort peut servir à aveugler une créature ou à annuler le sort lumière.



► **Durée** : 12 tours
 ► **Portée** : La lanceur

Niveau
1

PROTECTION CONTRE LE MAL

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 invoquées** : En outre, le sort empêche les créatures enchantées, artificielles ou invoquées 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.



- ▶ **Durée** : Permanent
- ▶ **Portée** : 3 m

Niveau
1

CATION DE L'EAU ET DES ALIMENTS

Ce sort rend la nourriture et l'eau consommables, quel que fût leur état initial : gâtée, pourrie, empoisonnée, ou contaminée d'une façon quelconque. Le sort affecte l'un des volumes suivants :

- ▶ **Boisson** : 6 litres de boisson.
- ▶ **Rations** : Une ration de route (standard ou conserve).
- ▶ **Nourritures périssables** : Suffisamment de nourriture périssable pour 12 personnes de taille humaine.



- ▶ **Durée** : 1d4+1 rounds/tours
- ▶ **Portée** : 18 m

Niveau
2

CHARME-SERPENTS

Un ou plusieurs serpents cessent d'être hostiles. Ils se dressent et ondulent, mais n'attaquent pas.

- ▶ **DV affectés** : Le sort charme un nombre de serpents dont le total de Dés de vie ne dépasse pas le niveau du lanceur. Par exemple, un lanceur de 7e niveau peut affecter 7 DV de serpents, ce qui équivaut à sept serpents de 1 DV chacun, ou un serpent de 3 DV et quatre serpents de 1 DV, ou toute autre combinaison.
- ▶ **Durée** : Si le sort est lancé sur des serpents déjà en train d'attaquer, il dure 1d4+1 rounds. Autrement, le sort dure 1d4+1 tours.



- ▶ **Durée** : 6 tours
- ▶ **Portée** : 9 m

Niveau
1

RÉSISTANCE AU FROID

Toutes les créatures à portée sont protégées contre le froid comme suit :

- ▶ **Froid normal** : Les créatures ne sont pas affectées par les températures froides non magiques.
- ▶ **Bonus de sauvegarde** : Elles reçoivent un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques magiques et les souffles basés sur le froid.
- ▶ **Dégâts de froid** : Ils sont réduits de 1 point par dé de dégâts lancé (chaque dé inflige un minimum de 1 point de dégâts).



- ▶ **Durée** : 2 tours
- ▶ **Portée** : 9 m

Niveau
2

DÉTECTION DES PIÈGES

Les objets et les zones piégés à portée émettent une lueur bleutée.

- ▶ **Pièges mécaniques et magiques** : Les deux types de pièges sont détectés.
- ▶ **Aucune connaissance** : Le lanceur du sort n'apprend rien ni sur la nature de piège ni sur le moyen de le désamorcer.



- ▶ **Durée** : 6 tours
- ▶ **Portée** : 18 m

Niveau
2

BÉNÉDICTION

Ce sort peut être utilisé dans l'une des deux situations suivantes :

1. **Combat** : Les alliés situés dans une zone de 6 m² et qui ne sont pas encore engagés en mêlée reçoivent un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1, ainsi qu'un bonus de +1 à leur moral.
2. **Rituel** : À la discrétion de l'arbitre, le sort bénédiction peut faire partie de certains rituels de purification ou de consécration.

INVERSÉ : MALÉDICTION

Ce sort entraîne un malus de -1 aux jets de moral, ainsi qu'aux jets d'attaques et de dégâts dans une zone de 6m². Un jet de sauvegarde contre les sorts est permis pour résister à malédiction.



- ▶ **Durée** : 6 tours
- ▶ **Portée** : 9 m

Niveau
2

LANGAGE ANIMAL

Lorsque le sort est lancé, le lanceur peut communiquer avec un type d'animal à portée.

- ▶ **Type d'animal** : Le sort fonctionne sur les animaux ordinaires tout comme leurs versions géantes.
- ▶ **Questions** : Le lanceur peut poser des questions aux animaux du type choisi et recevoir d'eux des réponses. Mais le sort ne les rend pas plus amicaux ou coopératifs (un jet de réaction peut être nécessaire).
- ▶ **Services** : Si l'animal est amical envers le lanceur, il peut lui accorder une faveur ou un service.



▶ **Durée** : 9 tours
▶ **Portée** : 54 m

Niveau
2

PARALYSIE

Ce sort paralyse les humains, semi-humains et monstres humanoïdes 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 humanoïdes de plus de 4+1 DV et les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.



▶ **Durée** : 12 tours
▶ **Portée** : 54 m

Niveau
2

SILENCE SUR 5M

Une zone dans un rayon de 5 m devient absolument silencieuse.

- ▶ **À l'intérieur de la zone** : Tous les sons sont stoppés. Il est impossible de se parler ou de lancer des sorts.
- ▶ **Bruits extérieurs à la zone** : Les créatures à l'intérieur entendent les bruits provenant de l'extérieur de la zone.
- ▶ **Lancé sur une créature** : Silence sur 5 m peut être lancé sur une créature, qui doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle rate, la zone de silence se déplace avec la cible. Si elle réussit, le sort reste fixe et la créature peut s'en extraire.



▶ **Durée** : 1 round
▶ **Portée** : 3 m

Niveau
2

PERCEPTION DES ALIGNEMENTS

Le lanceur connaît immédiatement l'alignement d'un personnage, d'un monstre, d'un objet ou d'un lieu à portée. La plupart des objets et des lieux sont dépourvus d'alignement, mais les objets magiques et les lieux saints peuvent en avoir un.



▶ **Durée** : 2 tours
▶ **Portée** : 9 m


Niveau
2

RÉSISTANCE AU FEU

Ce sort accorde à une créature une résistance surnaturelle au feu, comme suit :

- ▶ **Chaleur normale** : Les créatures ne sont pas affectées par la chaleur ou le feu non magiques.
- ▶ **Bonus de sauvegarde** : La créature reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques magiques ou les souffles basés sur le feu.
- ▶ **Dégâts de feu** : Ils sont réduits de 1 point par dé de dégâts lancé (chaque dé inflige un minimum de 1 point de dégâts).




 **Durée** : 1 tour
Portée : 9 m Niveau 3

CONTRECROUP

Enchante une arme :

- ▶ **Dégâts** : Elle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.
- ▶ **Considérée comme magique** : Elle est capable de blesser les monstres qui ne peuvent être blessés que par des armes magiques.


 **Durée** : 6 tours
Portée : 36 m Niveau 3

LOCALISATION D'OBJETS

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 spécifique que le lanceur doit pouvoir visualiser sous tous ses aspects.

Restrictions : Ce sort ne peut pas être utilisé pour localiser des créatures.


 **Durée** : 12 tours
Portée : 36 m Niveau 3

CROISSANCE ANIMALE

Un animal normal, non-magique, voit sa taille et sa force doublées après que ce sort ait été lancé sur lui.

- ▶ **Dégâts** : Les dégâts infligés par l'animal sont doublés.
- ▶ **Chargement** : Le poids que l'animal peut transporter sur lui est doublé.

Restrictions : Ce sort peut être utilisé sur les versions géantes d'animaux normaux, mais les animaux intelligents et les monstres fantastiques sont immunisés.

 **Durée** : Permanente
Portée : 36 m Niveau 3

LUMIÈRE ÉTERNELLE

Ce sort à trois usages :

1. **Invoquer une lumière permanente** : Dans un rayon de 9 m. La lumière magique éclaire comme en plein jour (les créatures qui subissent des malus durant le jour sont affectées). 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 (voir ci-dessous).

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.


 **Durée** : Instantané
Portée : Toucher Niveau 3

DÉSENVOÛTEMENT

Désenvoûtement 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** : La forme exacte et les effets de l'envoûtement sont déterminés par le lanceur.
- ▶ **Effets les plus graves possibles** : Un malus de -2 aux jets de sauvegarde, de -4 aux jets d'attaque, réduction d'une caractéristique de 50 %.
- ▶ **Envoûtements multiples** : Peuvent affecter une créature tant que les effets de ces envoûtements sont différents.
- ▶ **Décision de l'arbitre** : L'arbitre doit décider des effets de ce sort et peut retourner les envoûtements trop puissants sur le lanceur !
- ▶ **Durée** : Permanent

 **Durée** : Instantanée
Portée : 9 m Niveau 3

GUÉRISON DES MALADIES

Ce sort à deux usages :

1. **Guérir une cible de toute maladie** : Incluant celles ayant une origine magique.
2. **Tuer un limon vert** : Ce monstre est tué instantanément.

INVERSÉ : CONTAMINATION
Inflige une terrible et foudroyante maladie à une victime, si celle-ci rate son jet de sauvegarde contre les sorts. La maladie possède les effets suivants :

- ▶ **Mort** : Sous 2d12 jours.
- ▶ **Malus à l'attaque** : -2 aux jets d'attaque.
- ▶ **Guérison naturelle** : Prend deux fois plus de temps.
- ▶ **Guérison magique** : Est complètement inefficace.
- ▶ **Remède** : Cette contamination peut être soignée grâce au sort guérison des maladies



- ▶ **Durée** : Permanente
- ▶ **Portée** : Toucher

Niveau
4

AQUAGÈNE

Ce sort crée une fontaine magique qui surgit du sol ou d'un mur.

- ▶ **Volume** : La fontaine produit environ 220 litres d'eau – suffisamment pour assouvir la soif de 12 humains et de 12 montures pour une journée.
- ▶ **Lanceurs de sorts de haut niveau** : Si le lanceur est au-delà du niveau 8, l'eau assouvit la soif de 12 humains et 12 montures supplémentaires pour chaque niveau au-dessus du 8e.



- ▶ **Durée** : Instantanée
- ▶ **Portée** : Le lanceur ou une créature touchée

Niveau
4

GUÉRISON DES BLESSURES GRAVES

Le toucher du lanceur restaure 2d6+2 points de vie à une cible vivante. Les points de vie de la cible ne peuvent pas dépasser son total maximum habituel.

INVERSÉ : BLESSURE GRAVE
Inflige 2d6+2 points de dégâts à une créature touchée. En combat, un jet d'attaque de mêlée est nécessaire.



- ▶ **Durée** : 6 tours
- ▶ **Portée** : 36 m

Niveau
4

BÂTONS À SERPENTS

2d8 bouts de bois sont miraculeusement transformés en serpents qui répondent aux ordres du lanceur.

- ▶ **Retour** : S'ils sont tués ou à la fin du sort, les serpents retournent à leur forme originelle de bouts de bois.



- ▶ **Durée** : 3 tours
- ▶ **Portée** : 9 m

Niveau
4

LANGAGE DES PLANTES

Ce sort à deux usages :

1. **Plantes normales** : La communication avec les plantes naturelles. Le lanceur peut poser des questions, recevoir des réponses et quémander de simples faveurs. Les plantes peuvent accepter si la requête est à leur portée. Par exemple, une large zone de plantes rampantes peut s'écarter pour créer un chemin libre permettant au lanceur et à ses alliés de traverser.
2. **Plantes monstrueuses** : La communication avec les monstres végétaux ou basés sur les plantes.



- ▶ **Durée** : Instantanée
- ▶ **Portée** : Toucher

Niveau
4

CONTRE-POISON

Ce sort a deux usages :

1. **Personnages** : Le sort neutralise les effets d'un poison sur un personnage. Le personnage décédé par empoisonnement peut être ramené à la vie si contre-poison est lancé dans les 10 rounds suivant sa mort.
2. **Objets** : Le sort retire le poison d'un objet.




- ▶ **Durée** : 12 tours
- ▶ **Portée** : 3m

Niveau
4

PROTECTION CONTRE LE MAL (3M)

Ce sort protège le lanceur et ses alliés dans un rayon de 3m contre toute attaque provenant de créatures d'un autre alignement, comme suit :

- ▶ **Bonus** : Ceux qui sont protégés reçoivent un bonus de +1 à leurs 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 convoquées** : En outre, le 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 – ceux qui sont protégés conservent toutefois les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque indiqués ci-dessus.

 **Niveau 5**

Durée : 3 tours
Portée : Le lanceur

COMMUNION

Le lanceur en appelle aux puissances divines pour acquérir des connaissances.

- **Questions :** Le lanceur peut poser trois questions par sort lancé. Une fois par an, le lanceur peut à la place poser six questions.
- **Réponses :** Chaque question reçoit comme réponse un simple « oui » ou « non ».
- **Usage limité :** Communion ne peut être lancé qu'une fois par semaine. Si l'arbitre sent que ce sort est surutilisé, son usage peut être limité à une fois par mois.

 **Niveau 5**


Durée : 1 jour
Portée : 144 m

FLÉAU D'INSECTES

Lancé au-dessus du sol, le sort invoque un essaim d'insectes volants de 18 m de diamètre, possédant les caractéristiques suivantes :

- **Déplacement :** 6 m par round. Tant que l'essaim est à portée, le lanceur peut diriger ses déplacements.
- **Vision :** L'obscurité règne à l'intérieur de l'essaim.
- **Créatures de 2 DV ou moins :** Si elles sont prises à l'intérieur de l'essaim, elles sont chassées.
- **Concentration :** Si le lanceur se déplace ou perd sa concentration, l'essaim se dissipe, mettant fin au sort.

Restrictions : Le sort n'a aucun effet s'il est lancé sous terre.

 **Niveau 5**

Durée : Permanente
Portée : Devant le lanceur

CRÉATION DE NOURRITURE

Invoque de la nourriture de nulle part.

- **Volume :** La nourriture est suffisante pour 12 humains et 12 montures pour une journée.
- **Lanceurs de sorts de haut niveau :** Si le lanceur est au-delà du niveau 8, de la nourriture pour 12 humains et 12 montures supplémentaires est invoquée pour chaque niveau au-dessus du 8e.

 **Niveau 5**

Durée : Permanent
Portée : 9 m

QUÊTE

Le lanceur impose à une cible unique d'effectuer une quête ou une tâche spécifique.

- **Exemples :** Secourir un prisonnier, tuer un monstre spécifique, apporter un objet magique au lanceur ou effectuer un pèlerinage vers un lieu saint.
- **Quête suicidaire :** La quête prescrite ne doit évidemment pas être manifestement suicidaire.
- **Jet de sauvegarde :** La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle réussit, quête n'a alors aucun effet.
- **Refus :** La cible doit entreprendre la quête ou elle subit une malédiction (conformément au sort envoûtement, la nature exacte de la malédiction étant laissée à l'appréciation de l'arbitre).
- **Accomplissement :** Une fois la tâche accomplie, le sort prend fin.

INVERSÉ : ANNULLATION DE QUÊTE

Peut dissiper les effets d'un sort quête. Si la personne ayant lancé le sort quête est d'un niveau supérieur à celle lançant le sort annulation de quête, il est possible que ce dernier n'ait aucun effet. Les chances d'échec sont de 5% par niveau de différence entre les deux lanceurs.

 **Niveau 5**

Durée : 1 tour
Portée : 9 m

DISSIPATION DU MAL

(description)
Ce sort a trois usages :

1. **Protection :** En restant concentré et immobile, les monstres enchantés et mort-vivants à portée peuvent être bannis ou détruits. Chaque monstre peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour annuler le bannissement ou la destruction. Si le jet réussit, le monstre fuit la zone affectée.
2. **Cibler un seul monstre :** Bannit ou détruit instantanément un monstre enchanté ou mort-vivant à portée. Le monstre peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de -2) pour annuler le bannissement ou la destruction. Si le jet réussit, le monstre fuit la zone affectée.
3. **Désenvoûtement :** Dissipe instantanément l'empreinte qu'un objet maudit possède sur une cible vivante à portée.

 **Niveau 5**

Durée : Instantanée
Portée : 36 m

RAPPEL À LA VIE

Ce sort a deux usages :

1. **Résurrection :** Cible un humain ou semi-humain récemment décédé. Voir description.
2. **Destruction des morts-vivants :** Un unique monstre mort-vivant est détruit, s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

Ressusciter : Lorsque le sort est utilisé pour une résurrection, les conditions suivantes s'appliquent :

- **Limite de temps :** Le lanceur peut rappeler à la vie une personne qui est morte depuis un nombre de jours maximum égal à 4 jours par niveau du lanceur au-dessus du 7e niveau. Par exemple, un lanceur de 10e niveau peut rappeler à la vie un personnage mort depuis 12 jours maximum (3 niveaux au-dessus du 7e x 4 jours).
- **"Faiblesse" :** Revenir d'entre les morts est une épreuve. Tant que la cible ne s'est pas reposée durant deux semaines pleines dans un lit, elle possède seulement 1 point de vie, se meut à la moitié de son déplacement, ne peut porter d'objets lourds, ne peut attaquer, lancer de sorts, ou utiliser des capacités de classes. Cette période de faiblesse ne peut pas être réduite grâce à des soins magiques.

INVERSÉ : DOIGT DE MORT

Dirige un rayon de magie mortelle sur une cible unique. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde contre la mort, elle meurt instantanément. Notez que lancer le sort doigt de mort est un acte chaotique, qui ne peut être utilisé par des personnages loyaux qu'en cas de situation absolument désespérée.



