



Hiawatishaw

Lièvre Agile

Informations Personnelles

Nom : <i>Hiwatichaw, Lièvre Agile</i>	Joueur : <i>Manu</i>	Création : <i>2003</i>
Race : <i>Humain, Indien Mohawk</i>	Genre : <i>Mâle</i>	Révision : <i>2018</i>
Classes : <i>Shaman</i>	Taille : <i>1,82m</i>	Langues : <i>Commun, Indien, Shaman</i>
Niveau : 9	Poids : <i>74 kg</i>	Année : <i>1058</i>
XP : <i>142.635</i>	Next : <i>250.000 (+10%)</i>	Dieu : <i>Nanabozho</i>
		Moralité : <i>Neutre Bon</i>

Caractéristiques

Force

9

Tou :	0	Deg :	0	Poids :	22,5 / 70 kg	Portes :	2/20	Barreaux :	1%
-------	----------	-------	----------	---------	---------------------	----------	-------------	------------	-----------

Dextérité

15

CA :	-1	Surprise :	0	Missile :	0
------	-----------	------------	----------	-----------	----------

Constitution

12 ¹¹⁺¹

PV :	0	Résurrection :	85%	Choc. Méta. :	80%
------	----------	----------------	------------	---------------	------------

Intelligence

16

Langues :	5	Compréhension :	65%	Nbre de Sorts :	11	Niv max :	7^{ème}
-----------	----------	-----------------	------------	-----------------	-----------	-----------	------------------------

Sagesse

18

Bonus Mag :	+4	Bonus de sorts :	<i>2 / 2 / 1 / 1</i>
-------------	-----------	------------------	----------------------

Charisme

14

Suivants :	7	Loyauté :	+3%	Réaction :	+3%
------------	----------	-----------	------------	------------	------------

Armure

CA Naturelle	10
Bracelets de CA 5	5
Bonus de Dex	-1
CA de face	4
CA de dos	5

Capacité Indiennes

Pistage Extérieur	80%*
Pistage Intérieur	70%*
Déplacement Silencieux	25%
Détection de bruit	20%
Se cacher dans l'ombre	25%
Trouver / Désamorcer pièges	15%
Surprendre	50%
Etre surpris	1/1d8
Détection du mal / mensonges	60%
Odorât développé	25%*
Course infatigable	60 km / 15"
Immunité au vertige	100%
Prévision du temps	3h+2h/Niv
Détection d'eau	100m/Niv

Sauvegardes

Paralyse / Poison / Mort Mag.	13
Baguettes / Bâtons / Bâtonnet	09
Petrification / Metamorphose	11
Souffles	13
Sorts	10
Gaz	-2
Sagesse	+4
Anneau	+1

Points de vie: 47

(6+6+3+5+4+6+3+5+4+5) (d6)

-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	20	30	40	50	60	70	80	90
100				200				

Capacités Shamaniques

Animal Totem	Lièvre
Course rapide (bottes de rapidité)	1/j 6T+ 1T/Niv
Chute maîtrisée	7m
Conscience Naturelle	5 à 10m
Conscience Spirituelle	20m

Combat

Armes	TACO	Bonus TOU				Dommages		Bonus Deg		
		Att/r	FOR/DEX	Abilities	Magie	P/M	Gde	FOR	Magie	Total
Arc	16	2				1d6	1d6			
Tomawak+1	15	1				1d8	1d8			
Poignard+2	14	1				1d4	1d4			

Objets portés

Sac Médecine Baluchon Malicieux : 1○ 2○ □□□□□□□□
Composantes diverses Herbes et plantes Calumet Tomawak Peau de Bison, Plumes de griffon Etui sacré
Père Peyotl (Boutons de cactus)
Huile Ethérée Potion de soins (1d4+4) x2 Rune totem : Marcher parmi les bêtes
Carquois en peau de Renard
Arc court Flèches légères (x20) Bâtonnet de tempête de glace

Objets prêts

Poignard +2 2 Haches +1 Calumet de la paix ESP - at will ○ Soins 2d4+9 ○ Souffle de Paix
Bottle of Containment
Potion extra-soins (3d8+3) x4 Potion Escalade Potion Respiration aquatique

Objets stockés

Trésor
10 Plumes de Griffons 22 434 Po 5000 Po en gemmes

Objets équipés

Anneaux :
MD : Anneau +1 MG :
Tête Bandeau avec 2 plumes (Wizardy N1 et N2)
Cou Amulette de non-detection
Corps Veste en peau + fourrure Broche bouclier (94ch) Amulette Turn undead (N8)
Jambes & Pieds Pantalon
Poussière d'apparition (4)
Chevillère de Marche des fluides (Anklet of Walking) Grelots aux chevilles (Protection contre le mal) Chausses pour assourdir les grelots Mocassins

Movement and Encumbrance

Encumbrance:	Unencumbered	Light	Moderate	Heavy	Severe
Weight (lbs):	0-45	46-69	70-93	94-117	118-140
Movement:	12	8	6	4	1
THACo:			-1	-2	-4
AC:				+1	+3

Currently carrying 48.30 pounds (Light Encumbrance, 8 Movement)

Spells

Class	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
Shaman	3+2	3+2	3+1	2+1	1				
Sphères autorisées :					Sphères accessibles via Mitotés				
-	Terres et Régions obscures				-	Feu et Eau			
-	Sonore et Silencieux				-	Haut et Bas			
-	Mouvant et Immobile								

Niveau I

Adresse (C 1T; R 0; D 3T/N.; A Créa.; S Nil)
 Agrandissement (C 1s; R 1''/2L; D 1t/L; A Spl; S Neg)
 Amitié avec les Animaux (C 1hr; R 10m; D Perm; A 1animal; S Neg)
 Aura Magique de Nystul (C 1r; R Tch; D 1 day/L; A Spl; S Spl)
 Cache (C 1s; R Tou; D 1H+1T/Niv; A 10m rad; S Nil)
 Chant de guerre (C 2R mini; R spé; D spé; A spé; S Nil)
 Croc-en-jambe (C 5s; R touch; D 1t/L; A 1obj long <3m; S Neg)
 Destruction d'eau (C 1r; R 1''; D Pmt; A 27cft; S Nil)
 Détection de la Magie (C 1r; R Tch; D 1t; A 1"x3"; S Nil)
 Feuille Morte (C 1/10 s; R 1''/L; D 1sr/L; A Spl; S Nil)
 Langages des Animaux (C 5s; R 0; D 2r/L; A 1Aniw/in3"; S Nil)
 Localisation d'Animaux (C 1r; R 100m+20m/L; D 1r/L; A path L7mx100m; S Nil)
 Message (C 1s; R 6''+1/L; D 5s+1/L; A 1/4'' path; S Nil)
 Mot de Libération (C 0s; 0; D Inst.; A Liens du Shaman; S Nil)
 Œil de l'aigle (C 2s; R 0; D 2T+1T/N.; A Les yeux du Shaman; S Nil)
 Poussée (C 1r; R 1''+1/L; D Inst; A Spl; S Spl)
 Peintures de l'ombre (C Spé; R Tou; D 1h/Niv; A : Spé; S Nil)
 Projectile Magique (C 1s; R 6''+ 1/L; D 1st; A Crt in 10' sq; S Nil)
 Ralentissement du Poison (C 1s; R Tch; D 1hr/L; A 1Crt; S Nil)
 Réparation (C 1s; R 3''; D Pmt; A 1 Obj; S Nil)
 Rumeur Illusoire (C 2s; R 6''+1/L; D 2r/L; A Hearing; S Spl)
 Sanctuaire (C 4s; R Tch; D 2r+1/L; A 1Crt; S Nil)
 Saut (C 1s; R Tch; D Spl; A 1 Crt; S Nil)
 Serviteur Invisible (C 1s; R 0; D 6t+1/L; A 3'' rad; S Nil)
 Silence sur 5 m (C 5s; R 12''; D 2r/L; A 30' sphere; S Spl)
 Ventriloquie (C 1s; R 1''/L; D 2r+1/L; A 1 Obj; S Nil)

Niveau II

Arbre (C 6s; R 0; D 6t+1/L; A le pretre; S Nil)
 Bouclier (C 1s; R 0; D 5r/L; A Spl; S Nil)
 Cécité (C 2s; R 30 yds + 10yds/l; D Spl; A 1 Crt; S Neg)
 Chant des révélations (C 2r; R 4m+0,5m/Niv; D 1T+3R/Niv; A spé; S Nil)
 Charme Personnes ou Mammifères (C 5s; R 80m; D Spe; A 1pers ou mam; S Neg)
 Charme-Serpents (C 5s; R 3''; D Spl; A hp inf Clc; S Nil)
 Clairaudience (C 3s; R Spl; D 1r/L; A 6'' rad; S Nil)
 Connaissance des Alignements (C 1r; R 1''; D 1t; A 1Crt/r; S Nil)
 Distorsion du Bois (C 5s; R 10m/L; D Perm; A Spe; S Spe)
 Enchevêtrement (C 4s; R 80m; D 1t; A cube 13m; S 1/2)
 Flou (C 2s; R 0; D 3r + 1r/l; A Cast; S Nil)
 Force (C 1t; R Tch; D 6t/L; A 1 Man; S Nil)
 Impact (C 2s; R 0; D 3r + 1r/l; A Cast; S Nil)
 Invisibilité (C 2s; R Tch; D Spl; A 1 Crt; S Nil)
 Lueur Féerique (C 4s; R 80m; D 4r/L; A 1m²/L in 13m rad; S Nil)
 Localisation de Plantes (C 1r; R 100m+20m/L; D 1r/L; A path L7mx100m; S Nil)
 Oubli (C 2s; R 3''; D Pmt; A 1r+1/3/L past in 2'' sq; S Neg)
 Paralysie (C 3s; R Touch; D 1r/L; A lanceur; S Nil)
 Peau d'Écorce (C 5s; R Touch; D 4r+1r/L; A crt touchée; S Nil)
 Peur (C 2s; R 1''; D 3-12r; A 1 Crt up to 5 HD/L; S Neg)
 Protection Contre les Projectiles Non-Magiques (C 3s; R Tch; D 1t/L; A 1 Crt; S Nil)
 Soins des Blessures (C 5s; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)
 Surdité (C 2s; R 60 yds; D Spl; A 1 Crt; S Neg)
 Toile d'Araignée (C 2s; R 1''/2L; D 2t/L; A Spl; S Neg or 1/2)

Niveau III

Chant du peuplier qui tremble sous le vent (C 1s; R 6m/niv; D le chant; A diam. 3m+1m/niv; S spé.)
 Clignotement (C 1s; R 0; D 1r/L; A MU; S Nil)
 Conjuración d'insectes (C 1r; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Nil)
 Conjuración de monstres I (C 3s; R 3''; D 1r+1/L; A Spl; S Nil)
 Cri de Libération (C 0s; 0; D Inst.; A Liens du Shaman; S Nil)
 Croissance Végétale (C 1r; R 160m; D Perm; A Spe; S Spe)
 Danse de la guerre (C 2T mini; R spé; D spé; A spé; S Nil)
 Délivrance de la Malédiction (C 6s; R Tch; D Pmt; A Spl; S Spl)
 Détection des Mensonges (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)
 Dissipation de la Magie (C 6s; R 6''; D Pmt; A 3"cube; S Nil)
 Force Spectrale (C 3s; R 60''+1''/L; D Spl; A Spl; S Spl)
 Guérison de la Cécité ou de la Surdité (C 1r; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)
 Guérison des Maladies (C 1t; R Tch; D Spl; A 1Crt; S Nil)
 Hâte (C 3s; R 6''; D 3r+1/L; A 1 Crt/L in 4'' sq; S Nil)
 Immobilisation des Personnes (C 3s; R 12''; D 2r/L; A 1-4 Men; S Neg)
 Langage des Plantes (C 1t; R 0; D 1r/L; A 10m rad; S Nil)
 Lenteur (C 3s; R 9''+1/L; D 3r+1/L; A 1 Crt/L in 4'' sq; S Nil)
 Marcher parmi les bêtes (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)
 Mort Simulée (C 2s; R Tch; D 1t+1r/L; A 1Man; S Nil)
 Neutralisation du Poison (C 7s; R Touch; D Perm; A crt touchée ou 30dm cube subst; S Nil)
 Peintures de guerre (C Spé; R Tou; D 1h/Niv; A : Spé; S Nil)
 Phytomorphose (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)
 Protection Contre le Mal, rayon de 3 mètres (C 3s; R Tch; D 2r/L; A 10' rad; S Nil)
 Protection Contre les Illusions (C 1r; R Touch; D 3d6r; A Spe; S Nil)
 Suggestion (C 3s; R 3''; D 6t+6/L; A 1 Crt; S Neg)

Niveau IV

Assassin Fantasmagique (C 4s; R 5''/l; D 1r/L; A 1 Crt; S Spl)
 Baluchon malicieux (C 5s; R 10yds; D 1r+1r/l; A 10''; S Nil)
 Charme-Monstre (C 4s; R 6''; D Spl; A Spl; S Neg)
 Clairvoyance (C 3s; R Spl; D 1r/L; A Sight; S Nil)
 Conjuración d'Ombres (C 5s; R 10yds; D 1r+1r/l; A 10''; S Nil)
 Conjuración de monstres II (C 4s; R 4''; D 3r+1/L; A Spl; S Nil)
 Création Mineure (C 1t; R Tch; D 1h/L; A Spl; S Nil)
 Dissipation de l'Épousement (C 4s; R Touch; D 3t/L; A 1d4pers; S Nil)
 Exorcisme
 Extension I (C 2s; R 0; D + 50 %; A 1 spell(1st-3rd); S Nil)
 Globe Mineur d'Invulnérabilité (C 4s; R 0; D 1r/L; A 1'' dia; S Nil)
 Gravure de Sommeil (C2s; R 50m; D 1r+1r/l; A 10''; S Nil)
 Invocation d'esprit animalier (C 6s; R 10m/L; D 1r/L; A Spe; S Nil)
 Langues (C 3s; R 0; D 1r/L; A 6'' dia; S Nil)
 Maladresse (C 4s; R 1''/L; D 1r/L; A 1 Crt; S 1/2)
 Message Mental (C 1s; R 1km/niv; D 2R+2R/niv; A 1créa./niv; S Nil)
 Métamorphose (C 3s; R 0; D 2t/L; A MU; S Nil)
 Œil de Magicien (C 1t; R 0; D 1r/L; A 1-3''/L; S Nil)
 Portes de la perception
 Possession Animale
 Rune-Totem (C2s; R 50m; D 1r+1r/l; A 10''; S Nil)
 Soins des Blessures (C Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
 Terrain Hallucimatoire (C 1t; R 2''/L; D Spl; A 1"x1''/L; S Nil)
 Terreur (C 4s; R 0; D Spl 1r/L; A Cone 6"x3''; S Neg)

Niveau V

Allométabolisme (C 4s; R 1''/2L; D Pmt; A 1 Cr; S Neg)
Chant de Libération (C 0s; 0; D Inst.; A Liens du Shaman; S Nil)
Conjuration d'un Élémentaire (C 1t; R 6''; D 1t/L; A Control 3''/L; S Nil)
Conjuration d'un Élémentaire de Terre (C 1t; R 40m; D 1t/L; A Spe; S Nil)
Croissance Animale * (C 8s; R 80m; D 2r/L; A max 8 animal in 7m sq; S Nil)
Débilité Mentale (C 5s; R 1''/L; D Pmt; A 1 Cr; S Neg)
Dissipation du Mal * (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Neg)
Enchantement d'un Objet (C 1d8+2 days; R Tch; D Spl; A 1 Obj; S Neg)
Façonnage de la Pierre (C 1r; R Tch; D Pmt; A 1 cuft/L; S Nil)
Fléau d'Insectes (C 1t; R 120m; D 2r/L; A nuage 60m dia x 20m haut; S Nil)
Harmonie avec la nature
Illusion Programmée (C 6s; R 10yds/l; D Spl; A Spl; S Spl)
Immobilisation des Monstres (C 5s; R 1''/2L; D 1t/L; A 1-4 Cr; S Neg)
Langages des Monstres (C 9s; R 30m; D 2r/L; A lanceur; S Nil)
Métépsychose (C 1r; R 1''/niv; D Spé.; A 1 Créa; S Spé)
Mur de Force (C 5s; R 3''; D 1t+1r/L; A 20' sq/L; S Nil)
Mur de Pierre (C 5s; R 1''/2L; D Pmt; A 3in/L+20sqft/L; S Nil)
Passe-Plantes (C 8s; R Touch; D Spe; A Spe; S Nil)
Pierres Commères (C 1t; R Touch; D 1t; A 0.75m cube stone; S Nil)
Transmutation de la Pierre en Boue (C 8s; R 160m; D Spe; A cube 7m/L; S Nil)
Télékinésie (C 5s; R 1''/L; D 2r+1/L; A 250 gpw/L; S Nil)
Téléportation (C 2s; R Tch; D Ist; A Spl; S Nil)

Niveau VI

Bulle Anti-Magie (C 1s; R 0; D 1t/L; A 1' dia/L; S Nil)
Charme-Plantes (C 1t; R 3''; D Pmt; A 3''x1''; S Neg)
Création Majeure (C 1t; R 10yds; D Spl; A Spl; S Nil)
Confusion (C 1r; R 80m; D 1r/L; A carré 13mx13m; S Spe)
Conjuration d'Animaux II (C 8s; R 60m/L; D Spe; A Spe; S Nil)
Coquille Anti-Animaux (C 1r; R 0; D 1t/L; A hemisphere 7m dia; S Nil)
Danse de l'élan noir (C 1r; R 10m/niv; D 24h; A 1 Cré/niv; S Oui)
Distorsion des Distances (C 6s; R 1''/L; D 1t/L; A 100 sq''/L; S Nil)
Extension II (C 4s; R 0; D + 50 %; A 1 spell (1st-4th); S Nil)
Incantation Mortelle (C 6; R 1''/niv3''; D Inst; A ½''/niv; S Nil)
Globe d'Invulnérabilité (C 1r; R 0; D 1r/L; A 1'' sphere; S Nil)
Holographie (C 6s; R 1''/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)
Mur d'Épines (C 9s; R 80m; D 1t/L; A cube 3m/L; S Nil)
Quête (C 4s; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)
Répulsion (C 6s; R 1''/L; D 1t/2L; A 1'' path; S Nil)
Semences de Feu (C 1r/sem; R Touch; D Spe; A spe; S 1/2)
Soins des Blessures (C 8s; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
Transport par les Plantes (C 4s; R Touch; D Spe; A Spe; S Nil)
Vision Véritable (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Nil)

Niveau VII

Conjuration d'Animaux III (C 9s; R 100m/L; D Spe; A Spe; S Nil)
Conjuration de monstres III (C 5r; R 5''; D 4r+1/L; A Spl; S Nil)
Conjuration Instantanée de Drawmij (C 1s; R Spl; D Ist; A 1 Obj; S Nil)
Désintégration (C 6s; R 1''/2L; D Pmt; A Spl; S Neg)
Disparition (C 2s; R Tch; D Spl; A 500 gpw/L or 3 cuft/L; S Nil)
Extension III (C 5s R 0 D + 100 %; or + 50 %; A 1 spell; S Nil)
Fatalité Rampante (C 1r; R 80m; D 4r/L; A Spe; S Nil)
Guérison * (C 1r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
Illusion Permanente (C 1t; R 1''/L; D 5r/L; A Spl; S Nil)
Invocation d'un tourbillon (C 1r R 150m D 3r; A diam 100mx30m; S Nil)
Mot de Pouvoir, étourdissement (C 1s; R 1''/2L; D Spl; A 1 Cr; S Nil)
Ordre de Libération (C 0s; 0; D Inst.; A Liens du Shaman; S Nil)
Réincarnation (C 1t; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
Restauration* (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
Souhait Mineur (see page 87 of Player's Handbook for guide)
Statue (C 7s; R Tch; D 6t/L; A 1 Cr; S Spl)
Vision (C 7s; R 0; D Spl; A Cast; S Nil)

Niveau VIII

Altération de la réalité (C spé; R infinie; D spé; A spé; S spé)
Antipathie/Sympathie (C 6t; R 3''; D 12t/L; A Spl; S Spl)
Charme de Masse (C 8s; R 1''/2L; D Spl; A Spl; S Neg)
Clone (C 1t+2-8 mounths prep; R Tch; D Pmt; A Spl; S Nil)
Conjuration de Monstres IV (C 6s; R 6''; D 5r+1/L; A Spl; S Nil)
Doigt de Mort (C 5s; R 60yds; D Pmt; A 1 Cr; S Neg)
Emprisonnement de l'âme (C 1s+prep; R 1''; D Pmt; A 1 Cr; S Neg)
Incantation de Mort (C 24h; R 30m/niv; D Perm.; A 1 Créa; S Nil)
Immunité de Serten contre les Sorts (C 1t/Crt; R Tch; D 1t/L; A Crts; S Spl)
Permanence (C 2r; R Spl; D Pmt; A 1 Spell; S Nil)
Pictogramme de protection (C 1r; R tou; D Spé.; A Spé.; S Nil)
Régénération (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
Symbole (C 8s; R Tch; D Triggered; A Spl; S Spl)
Transformation d'objets (C 1r; R ½''/niv; D Spé; A Spé; S Spé)

Niveau IX

Arrêt du Temps (C 9s; R 0; D 1-8s+1/2s/L; A 3'' sphere; S Nil)
Cacodémon (C Spe; R 10m; D Spe; A crt touchée; S Spe)
Conjuration de Monstre V (C 6s; R 7''; D 6r+1/L; A Spl; S Nil)
Esprit Impénétrable (C 1s; R 3''; D 1 day; A 1 Cr; S Nil)
Hétéromorphisme (C 9s; R 0; D 1t/L; A MU; S Nil)
Mot de Pouvoir, Mort (C 1s; R 1''/4L; D Pmt; A 2'' dia; S Nil)
Pictogramme d'immunité (C 1r; R Tou; D 2r/niv.; A Spé.; S Nil)
Résurrection (C 1t; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Niveau X

Conjuration de Monstres VI (C 8s; R 8''; D 7r+1/L; A Spl; S Nil)
Danse de l'ultime sagesse (C spé.; R 3m/niv; D Perm; A spé; S spé)
Seuil (C 9s; R 3''; D Spl; A Spl; S Nil)
Souhait (see page 94 Players Handbook for guide)
Stase Temporelle (C 9s; R 1''; D Pmt; A 1 Cr; S Nil)

Abilités Indiennes

Pistage Extérieur : 80% +4%/créature suivie au delà de la première -5% par tranche de 24h suivant la trace

Pistage Intérieur

Trace normale	: 10%/Niv
Trace passant par une porte ou un escalier	: 8%/Niv
Trace passant par trappe	: 5%/Niv
Trace passant par une cheminée ou porte dérobée	: 2%/Niv
Trace passant par une porte secrète	: 1%/Niv

Déplacement / Nage silencieux	: 25%
Entendre bruit	: 20%
Se cacher dans l'ombre	: 25%
Détecter désamorcer pièges	: 15% (pièges non mécaniques)

Etre Surpris	: 1/1d8
Surprendre	: 50%
Détection du mal et des mensonges	: 40% + 2%/Niv (+10% aux indiens bons)

Odorat développé : 30m de rayon, 60m sous le vent, 15m contre le vent

Chance de base	: 25%
Animaux connus	: +20%
Monstres connus	: +5%
Monstres inconnus	: -15%
Monstres ou animaux invisible	: -5%
Illusion de monstre ou d'animal	: -20% (ne pas sentir peut permettre de déceler l'illusion)

Prévision du temps	: 3h+2h/Niv
Détection de l'eau	: 100m/Niv
Malus de 2 aux JP / Gaz	
Privation d'odorat sur Nuage Puant	: 5d10 jours - 1 jour / point de constit.

Abilités Shaman

TACO de Clerc, JP de magiciens

Le Shaman démarre au niveau 1 avec quelques sorts connus dans les sphères de son animal Totem.

A chaque montée de niveau, le Shaman apprend en rêve les sorts qui lui sont autorisés par le MDJ dans les sphères de son animal Totem.

En participant à des Mitotes, cérémonies entre Shaman, il peut apprendre des sorts d'autres sphères d'influences, à discrétion du MDJ.

L'animal Totem étant le lièvre, Hiawatishaw a droit aux sphères suivantes :

- Terres et Régions obscures
- Sonore et Silencieux
- Mouvant et Immobile

Les sphères suivantes ne lui seront accessibles qu'au travers de Mitotes :

- Feu et Eau
- Haut et Bas

1er niveau :

Chute maîtrisée de 5m

3ème niveau :

Le Shaman peut dire à quel point une plante ou un animal est en bonne santé. Il ou elle le fait en sentant la force de son esprit et détermine sa santé physique à partir de son apparence. Pour utiliser cette capacité, le Shaman doit se concentrer sur la cible visée pendant un round. La cible doit être visible et à moins de 10 mètres.

5ème niveau :

Le Shaman prend immédiatement conscience de la santé générale de toutes les plantes et de tous les animaux à moins de 5 mètres sans devoir se concentrer ou faire un effort particulier.

Il devient capable de préparer des potions de soins et des poisons.

8ème niveau :

Avec un test de sagesse réussi, le personnage peut sentir le niveau général d'activité spirituelle autour de lui. Il peut estimer à peu près combien d'esprits sont présents dans un rayon de 20 mètres, peut déterminer le type des esprits de la nature (esprits des arbres, esprits des airs ...) et si certains ne sont pas des esprits de la nature.

Chute maîtrisée de 7m

12ème niveau :

La connexion du Shaman avec le monde des esprits est maintenant si forte qu'il peut identifier l'emplacement et la nature de n'importe quel esprit à moins de 40 mètres de lui de manière automatique.

16ème niveau :

Chute maîtrisée de 10m

20ème niveau :

Chute maîtrisée de 15m

Interprétation des rêves :

Acrobatie: Le défi des forces naturelles; une situation précaire.

Animaux: Chacun a sa propre signification, qui est liée à ce qui est considéré comme leurs traits distinctifs;

Un lion représente le courage et la noblesse, le chat la ruse, le hibou la sagesse, la souris la timidité, le serpent la trahison, l'ours la force, le castor son ingéniosité, et ainsi de suite ...

Cendres: La destruction des choses matérielles et de la vie mortelle.

Baignade: Laver ou nettoyer; Purification rituelle.

Balance: Un jugement important, la nécessité d'une évaluation précise de la situation; un équilibre des contraires.

Artisanat: Acte de création, transformant les matières premières en beaux artefacts; Construire un état, une entreprise, etc.

Fruit: Fertilité, abondance; Résultat des actions précédentes.

Tombe: Décès, catastrophe ou deuil. Une tombe ouverte pourrait symboliser le danger de mort (peut-être un complot délibéré), une tombe fermée qui a déjà eu lieu.

Carrefour: Des décisions clés doivent être prises; Une séparation des chemins; le destin.

Noeuds: Lier et perdre; tenir en captivité, contraindre ou contrôler.

Lanterne: Une lumière dans les ténèbres, ouvrant la voie; le dernier espoir de succès.

Montagne: Un grand obstacle ou une lutte énorme; fermeté et constance; une force massive qui résiste au changement.

Route: Le cours de la vie, un voyage; Passer au-delà de la mort; Progression.

Faux: Coupure ou rassemblement

Semences: Potentiel et promesse; Un petit début d'où sortira quelque chose de grand.

Fil: La ligne du temps ou le destin; Un lien ténu ou fragile.

Roue: Progrès, mouvement en avant ou force puissante; Une roue qui tourne peut indiquer le temps qui passe ou la révolutions des saisons

Les Esprits

Plusieurs aptitudes de classe du Shaman affectent les esprits. Dans ce cadre, on considère que les « esprits » comprennent les créatures suivantes :

- Tous les morts-vivants intangibles
- Toutes les fées
- Tous les élémentaires
- Toutes les créatures sous forme astrale ou possédant un corps astral
- Toutes les créatures du sous-type esprit
- Les créatures spirituelles créées par des sorts

Selon la perception de l'univers du chaman, les élémentaires et les fées ne sont que des esprits de la nature et les morts-vivants intangibles sont les esprits des morts.

Niveau I

Adresse (C 1T; R 0; D 3T/N.; A Créa.; S Nil)

School : Altération

Niveau	1	Livre	Graal 20
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	3T / Niv	T.I	1
Zone d'effet	Tou	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort augmente la dextérité du récipiendaire de 1 point. Le Shaman a besoin de trois griffes de Lynx qui disparaissent. [TM](#)

Agrandissement (C 1s; R 1"/2L; D 1t/L; A Spl; S Neg)

School : Altération /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	5 rounds / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 créature ou 1 objet	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort provoque la croissance instantanée d'une créature ou d'un objet, augmentant sa taille et son poids. Il ne peut être dirigé que vers une seule créature, entité symbiotique ou communautaire, ou sur un seul objet dont le volume n'excède pas 0.3 mètre cubique par niveau du lanceur.

Pour être affecté, l'objet ou la créature doit être dans le champ de vision du lanceur. Sa taille augmente d'un maximum de 10% par niveau du magicien, cette valeur s'appliquant à la hauteur, la largeur et au poids. Le sort altère automatiquement toute possession portée par la victime du sort. Les victimes non-consentantes bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. Une réussite signifie que le sort n'a aucun effet. Si l'on ne dispose pas de suffisamment d'espace lors de la croissance, la créature ou l'objet atteint la taille maximum possible, défonçant les barrières fragiles (tissus, toiture de paille, etc.) sans briser les barrières plus solides. Il est impossible d'utiliser ce sort pour broyer une créature en la faisant grandir.

Les propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. La magie d'un objet reste la même, un poignard+1 reste un poignard +1, une baguette ayant la taille d'un bâton ne possède que ses fonctions normales, une potion géante doit toujours être bue en entier pour prendre effet, etc. Le poids, la masse et la résistance sont cependant affectés. Une table bloquant une porte serait ainsi plus lourde et donc plus efficace, une pierre lancée serait plus massive et causerait plus de dégâts, les chaînes seraient plus solides, les portes plus épaisses, une ficelle deviendrait une corde, et ainsi de suite. Les points de vie, la Classe d'Armure et les jets d'attaque des créatures ne changent pas. Par contre, leurs jets de dégât augmentent en fonction de la taille.

Exemple: Un guerrier a grandi à 160% de sa taille normale se bat avec une épée longue et obtient un 6 sur son dé de dégâts. Le nombre de points infligés par l'attaque est donc 10 (6x1.6=9.6 arrondi à l'entier supérieur). Les bonus dus à la Force, à la classe et à la magie ne sont pas altérés.

Le sort inverse, Rapetissement, annule les effets du sort d'agrandissement ou bien rapetisse un objet, une créature. Ceux-ci perdent 10% de leur taille originelle par niveau du magicien jusqu'à un minimum de 10% de celle-ci. Après cette limite, la diminution se produit au taux de 5 centimètres par niveau jusqu'à la taille de 5 centimètres, ensuite elle passe à 5 millimètres par niveau, la victime pouvant disparaître dans les néants.

Exemple: Un géant de 3 mètres réduit par un magicien de niveau 16 serait tout

d'abord amené à la taille de 30 centimètres en dix étapes (soit 10% de 3 mètres), ensuite en cinq étapes il serait réduit à la taille de 5 cm pour finalement perdre 5mm dans la dernière des 16 étapes. Sa taille finale serait donc de 45mm! Un objet en cours de rapetissement pourra détruire des matériaux moins solides fixés sur lui, mais ne continuera à décroître que s'il ne risque pas lui-même d'être abîmé. Les créatures non consentantes bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de limaille de fer. [TM](#)

Amitié avec les Animaux (C 1hr; R 10m; D Perm; A 1animal; S Neg)

Ecole : (Enchantement / Charme) / Sphere : (Animale /)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	1 heure
Zone d'effet	1 animal	Sauvegarde	Annule

Description : Grâce à ce sort, le prêtre peut montrer à tout animal semi-Intelligent ou d'Intelligence animale (Intelligence de 1-4) qu'il désire son amitié. Si l'animal ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les Sorts immédiatement après le début du sort, il se tient tranquille jusqu'à la fin de l'incantation. Par la suite, il s'attache aux pas du prêtre. Le sort ne fonctionne que si ce dernier désire réellement être l'ami de l'animal. S'il a d'autres motifs, l'animal les ressent toujours (ex: il a l'intention de manger l'animal, de l'envoyer en avant pour déclencher des pièges, etc....).

Le prêtre peut enseigner trois tâches ou tours spécifiques à l'animal, par point d'Intelligence de celui-ci. Les tâches typiques sont de celles que l'on apprend à un chien ou animal familier similaire, elles ne peuvent donc être complexes. Chaque tour demande un entraînement d'une semaine et tous doivent être enseignés dans les trois mois qui suivent l'acquisition de la créature. Durant cette période, celle-ci ne fera aucun mal au prêtre, mais si elle est laissée seule pendant plus d'une semaine elle retrouvera son état naturel et agira en conséquence.

Le prêtre peut utiliser ce sort pour attirer un maximum de 2 Dés de Vie d'animaux par niveau d'expérience qu'il possède. Ce nombre est également celui des Dés de Vie d'animaux totaux pouvant être attirés et entraînés en même temps: jamais plus de deux fois le niveau du prêtre. Seuls les animaux dépourvus d'alignement peuvent être attirés, apprivoisés et entraînés.

Les éléments matériels sont le symbole religieux du prêtre et un peu de nourriture appréciée par l'animal. [TM](#)

Aura Magique de Nystul (C 1r; R Tch; D 1 day/L; A Spl; S Spl)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 jour / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	spéciale

Description :

Grâce à ce sort, tout objet ne pesant pas plus de 3 kilos par niveau du magicien reçoit une aura discernable par quiconque utilisant un mode de détection magique. Le magicien peut spécifier le type de magie détecté (altération, conjuration, etc.), masquant ainsi la véritable aura de l'objet, s'il en possède une, à moins que celle-ci ne soit exceptionnellement puissante (tel une relique).

Si l'objet portant l'Aura Magique de Nystul fait l'objet d'un sort d'identification ou est testé de manière similaire, l'inquisiteur aura 50% des chances de reconnaître la nature illusoire de l'aura. Dans le cas contraire, celle-ci est considérée comme réelle et aucun test ne pourra révéler la véritable nature magique de l'objet.

L'élément de ce sort est un petit carré de soie préalablement passé sur l'objet recevant l'aura. [TM](#)

Cache (C 1s; R Tou; D 1H+1T/Niv; A 10m rad; S Nil)

School : Illusion

Niveau	1	Livre	Graal 20
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	1T /Niv.	T.I	4 segment
Zone d'effet	rayon de 10 mètres	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort permet à la créature touchée de se confondre avec son environnement (contre les parois d'une caverne, au milieu des feuillages, dans l'eau d'une rivière, ...) en se rendant indétectable à tous les moyens non-magiques, à condition de rester immobile. Tous les 3 niveaux une créature supplémentaire peut être affectée. La composante matérielle est un peu de l'élément dans lequel se fondre (Feuille, Terre glaise, Eau ...). [TM](#)

Chant de guerre (C 2R mini; R spé; D spé; A spé; S Nil)

School : Conjuraton

Niveau	3	Livre	Graal 20
Portée	a l'écoute	Composantes	V,S
Durée	Spé.	T.I	Spé.
Zone d'effet	Les créatures écoutant	Sauvegarde	Non

Description :

En tapant du pied rythmiquement et en chantant, le shaman insuffle à ses compagnons du courage comme les sorts de clercs "Apaisement" et "Bénédiction". Le sort fonctionne tant que le Shaman chante et est entendu par ses compagnons, et jusqu'à 2 fois le temps passé à chanter après s'être arrêté. Ainsi, un Shaman entamant un chant de guerre pendant 2R octroierai des bonus pendant 6R (2R + 2x2R).

+1 au moral; +5 contre la peur; +1 aux jets d'attaques

Ces bonus peuvent se cumuler avec ceux accordés lors d'une Danse de la Guerre. [TM](#)

Croc-en-jambe (C 5s; R touch; D 1t/L; A 1obj long <3m; S Neg)

Ecole : (Enchantement / Charme)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	1 tour / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 objet 3m	Sauvegarde	Annule

Description : Ce sort doit être invoqué sur un objet normal - une tige de plante grimpante, un bâton, une gaffe, une corde ou objet similaire. Celui-ci s'élève alors légèrement au-dessus du sol, pour faire tomber la plupart des créatures passant au-dessus de lui, si elles manquent leur jet de sauvegarde contre les Sorts. Notez que seules des créatures qui passent d'elles-mêmes au-dessus de l'objet enchanté peuvent être ainsi gênées. Un morceau de corde long d'un mètre ne pourrait par exemple faire tomber qu'une seule créature de taille humaine. Les créatures se déplaçant très rapidement (en courant) lorsqu'elles subissent le croc-en-jambe reçoivent 1 point de dégât et sont étourdies pour 1d4+1 rounds si elles tombent sur une surface très dure (s'il s'agit de terre battue ou autre matériau tendre, elles ne sont étourdies que pour le reste du round). Les créatures de très grande taille, comme les éléphants, ne sont pas affectées par le Croc-en-jambe.

L'objet continuera à faire tomber toutes les créatures passant au-dessus de lui, y compris le prêtre, jusqu'à l'expiration du sort. Une créature connaissant la présence de l'objet et de son potentiel bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de sauvegarde. L'objet a 80% de chances de passer inaperçu, à moins d'employer un moyen de détection des pièges magiques, ou que l'incantation ait été observée. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau. [TM](#)

Destruction d'eau (C 1r; R 1"; D Pmt; A 27cuft; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Eau)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	30m	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	T.I	1 R
Zone d'effet	1m ³	Sauvegarde	Non

Description : Lorsque le prêtre invoque ce sort, il peut faire disparaître un maximum de seize litres d'eau par niveau d'expérience qu'il possède (un prêtre de niveau 2 détruit jusqu'à 32 litres d'eau, un prêtre de niveau 3 jusqu'à 48, etc.) sans production de vapeur, de brume, de brouillard ou de condensation. Il est possible de détruire de l'eau dans une zone allant du minimum requis pour contenir le liquide jusqu'à 1 mètre cubique.

Le sort requiert une pincée de poussière pour la destruction.

Notez qu'on ne peut détruire de l'eau au sein d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre et 30 décimètres cubiques d'eau représente environ 30 kilos. [TM](#)

Détection de la Magie (C 1r; R Tch; D 1t; A 1"x3"; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Générale /)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	S,M
Durée	1 tour	T.I	1 round
Zone d'effet	passage de 3 mètres de large	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque ce sort est invoqué, le prêtre détecte des radiations magiques dans un chemin large de 3 mètres et long d'un maximum de 30 mètres dans la direction à laquelle il fait face. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie (vague, faible, modérée, forte, impressionnante). Le Shaman a 10% de chances par niveau de détecter la sphère à laquelle appartient la magie, mais contrairement à la version pour magicien de ce sort on ne peut connaître le type de magie mis en oeuvre (altération, conjuration, etc.). Le Shaman peut pivoter sur lui-même balayant un arc de 60° par round.

Le Shaman doit utiliser son Calumet, et souffler la fumée sur les zones à détecter. [TM](#)

Feuille Morte (C 1/10 s; R 1"/L; D 1sr/L; A Spl; S Nil)

School : Altération /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V
Durée	1 round / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsque ce sort est utilisé, les créatures ou objets affectés voient leur masse réduite à celle d'une feuille de papyrus. Leur vitesse de chute est instantanément réduite à 1 mètre par seconde (60 mètres par round) et aucun dégât n'est infligé lors de l'impact avec le sol si le sort est encore en oeuvre. Lorsqu'il expire, la vitesse de chute normale est retrouvée. Le sort peut être utilisé sur le magicien ou tout autre objet, créature se trouvant à portée et se prolonge durant un round par niveau du magicien. Le sort Feuille Morte affecte un ou plusieurs objets (créatures) se trouvant dans un cube de 3 mètres d'arête, tant que leurs poids combiné n'excède pas 100 kg + 100 kg par niveau du magicien.

Par exemple, Shadow, un magicien de niveau 2 dispose de la puissance suivante: Portée 20, Durée 2 rounds, Poids 300 kg. Un guerrier tombant de plus de 500 mètres recevant le sort Feuille Morte à 200 mètres du sol, tombera 120 mètres tranquillement (2 rounds à 60 m/rounds) pour ensuite finir sa chute à vitesse normale, la chute totale sera de 80 m, ce qui lui restait à parcourir (200-120=80). Ce sort ne fonctionne que sur les objets en chute libre; ceux qui volent et ceux qui sont propulsés (tel que projectiles) demeurent innaffectés par ce sort. Il n'a aucun effet sur un coup d'épée ou sur la charge d'une créature. Ce sort peut être combiné efficacement avec d'autres sorts, tel Rafale. [TM](#)

Langages des Animaux (C 5s; R 0; D 2r/L; A 1Aniw/in3"; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Animale / Divination)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	2 rounds / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 animal se trouvant dans un rayon de 10 m	Sauvegarde	Aucun

Description : Ce sort permet au prêtre de comprendre et de communiquer avec tout animal à sang froid ou chaud, normal ou géant, n'étant pas dénué d'esprit. Il est possible de poser des questions et de recevoir des réponses, bien que la bonne-volonté et la coopération de l'animal ne soit pas assurées. De plus, il est probable que les créatures méfiantes et rusées fassent des réponses courtes, évasives, alors que les plus stupides se perdront en commentaires sans intérêt. Si l'animal est amical, ou d'un alignement proche de celui du prêtre, il est possible qu'il fasse à celui-ci une faveur ou lui rende un service.

Cette possibilité est déterminée par le MD. Notez que ce sort diffère de Langages des Monstres en ce qu'il ne permet la communication qu'avec des animaux normaux ou géants, singes, ours, chats, chiens, éléphants, et ainsi de suite, mais non Fantastiques. [TM](#)

Localisation d'Animaux (C 1r; R 100m+20m/L; D 1r/L; A path

L7mx1100m; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Animale / Végétale)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	100 m + 20 m / niv	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	7m x100 m	Sauvegarde	Aucune

Description : Le prêtre peut déterminer la direction dans laquelle se trouve un type d'animal désiré, ainsi que la distance l'en séparant. Faisant face à une direction, il évoque mentalement l'animal ou la plante, puis sait s'il a la possibilité d'en trouver à portée. Si c'est le cas, la distance exacte et le nombre d'individus approximatif sont appris. Durant chaque round, le prêtre ne peut se tourner que vers une seule direction - et donc ne balayer qu'un passage large de 7 mètres. Le sort dure un round par niveau d'expérience du prêtre, sa longueur étant de 100 mètres plus 20 mètres par niveau d'expérience.

Si le MD le désire, certains prêtres ne pourront localiser que les animaux étroitement associés à leurs croyances.

Bien que les chances exactes de localiser un type spécifique d'animal dépendent des circonstances et de la nature de l'endroit, la fréquence générale du sujet désiré peut être utilisée comme base: Commun = 50%, peu commun = 30%, rare = 15%, très rare = 5%. Les résultats de ce sort sont toujours déterminés par le MD.

Le Shaman utilise son Calumet en mélangeant un peu de terre locale à son tabac. Bien que non représentatives pour les autres observateurs, les bouffées de fumées prennent la forme des animaux détectés, et s'engagent dans leurs direction. [TM](#)

Message (C 1s; R 6"+1/L; D 5s+1/L; A 1/4" path; S Nil)

School : Altération /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	5 rounds / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsque ce sort est lancé, le magicien peut chuchoter des messages et recevoir des réponses en minimisant ses chances d'être entendu.

Au moment de l'invocation, il désigne du doigt, en secret ou ouvertement, chaque créature devant être incluse dans l'effet du sort, jusqu'à un maximum d'une créature par niveau. Quand le magicien chuchote, le message se transmet en ligne droite à toutes les créatures concernées se trouvant à moins de 10 mètres, plus 3 mètres par niveau du magicien. Celles-ci peuvent alors chuchoter une réponse qui sera entendu par le magicien. Notez que celui-ci et les bénéficiaires de son sort ne doivent être séparés par aucun obstacle physique. Le message doit être formulé en un langage que parle le magicien et pour être compris, un langage reconnu des créatures visées. Ce sort est principalement utilisé pour tenir de rapides conciliabules privés lorsque son magicien ne désire pas être entendu.

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de cuivre fin. [TM](#)

Mot de Libération (C 0s; 0; D Inst; A Liens du Shaman; S Nil)

School : Abjuration

Niveau	1	Livre	Graal 20
Portée	0	Composantes	V
Durée	Inst.	T.I	1
Zone d'effet	Liens du Shaman	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort permet au Shaman de se libérer de toutes entraves non magiques, non métalliques et non vivantes.

En prononçant juste une syllabe, les liens se dénouent, le bois d'un pilori se dilate... laissant ainsi le Shaman libre de ses mouvements. [TM](#)

Oeil de l'aigle (C 2s; R 0; D 2T+1T/N.; A Les yeux du Shaman; S Nil)

School : Altération

Niveau	1	Livre	Graal 20
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv.	T.I	1R.
Zone d'effet	Yeux de la cible	Sauvegarde	Non

Description :

En lançant ce sort, le Shaman diminue la distance apparente qui sépare le récipiendaire de ce qu'il veut observer en augmentant sa vision de $2x+1x/Niv$. Le Shaman doit brûler de l'encens et orienter la fumée dans les yeux à altérer. [TM](#)

Poussée (C 1r; R 1"+1/L; D Inst; A Spl; S Spl)

School : Conjuraton /

Niveau	1	Livre	UA - Unearthed Arcanna
Portée	3 mètres + 2,25 mètres/niveau	Composantes	V,S,M
Durée	instantanée	T.I	1 segment
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	annule

Description :

En prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la poussée n'est pas grande, 15 cm/kg et par niveau du magicien, mais elle peut faire bouger de petits objets sur 30 cm dans la direction opposée au magicien, elle peut faire tomber un objet ou faire perdre l'équilibre à une créature. La masse de cette dernière ne doit pas dépasser la force de la poussée par un facteur de plus de 50. Une poussée employée sur un objet tenu par une créature fait que la force exercée en pieds/livres sera soustraite de la probabilité de toucher l'adversaire ou sera rajoutée aux jets de sauvegarde contre la magie quand le sort est lancé.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poudre mélangée au tabac du Shaman. Le Shaman fume son calumet et souffle ensuite en direction de l'objet visé. [TM](#)

Peintures de l'ombre (C Spé; R Tou; D 1h/Niv; A : Spé; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Tou	Composantes	V,S
Durée	1h/Niv	T.I	1 T / Rune
Zone d'effet	1 peinture / Niv	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le Shaman peut, en utilisant les pigments adéquat, dessiner jusqu'à un pictogramme / Niv sur des créatures consentantes.

Ces pictogrammes permettent les effets suivants choisis au moment du dessin :

- Mouvement Silencieux : +50%
- Dissimulation dans l'ombre : +50%

Les effets des pictogrammes du même type ne sont pas cumulatifs.

Une même créature peut donc au maximum recevoir un bonus de 50% à la fois sur ses jets de mouvements silencieux et de dissimulation dans l'ombre.

Les runes doivent être dessinées sur les bras et jambes pour le mouvement silencieux, et sur le torse et le dos pour la dissimulation dans l'ombre.

[TM](#)

Projectile Magique (C 1s; R 6"+ 1/L; D Ist; A Crt in 10' sq; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	instantanée	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 créature ou plus dans un cube de 3 mètres d'arête	Sauvegarde	aucune

Description :

L'utilisation du sort crée un maximum de cinq projectiles d'énergie magique qui

jaillissent des doigts du magicien et frappent inmanquablement leur cible, y compris des créatures ennemies engagées dans un combat. Pour être touchée, la créature visée doit cependant être vue ou détectée de façon magique. Une couverture presque totale, comme celle fournie par une meurtrière, pourra rendre le sort inefficace. De même, le magicien doit être capable d'identifier sa cible il ne peut ordonner à un projectile magique de "frapper le commandant de la légion", à moins qu'il puisse le distinguer du reste des soldats. Il est impossible de sélectionner une partie spécifique du corps de la victime. Les objets inanimés (serrures, etc.) ne peuvent être endommagés par le sort et toute tentative aboutira à la perte des projectiles.

Contre les créatures, chaque projectile inflige 1 d4 + 1 points de dégât. Chaque fois qu'il franchit deux niveaux d'expérience, le magicien gagne un projectile il en dispose donc de deux au niveau trois, de trois au niveau 5, de quatre au niveau 7 et du maximum de cinq au niveau 9 et plus.

Si ses capacités lui permettent de lancer plusieurs projectiles, il peut les diriger à son gré sur une ou plusieurs créatures différentes. [TM](#)

Ralentissement du Poison (C 1s; R Tch; D 1hr/L; A 1Crt; S Nil)

Ecole : (Nécromancie)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	S,M
Durée	1 heure / niveau	T.I	1 R
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque ce sort est invoqué sur un individu empoisonné, il ralentit grandement les effets du venin - à condition d'être invoqué avant que celui-ci n'ait réellement commencé ses ravages. (Cette période, appelée temps de réaction, est connu du MD). Bien que ce sort ne neutralise pas le venin, il l'empêche de causer des dégâts substantiels à la victime durant toute sa durée, dans l'espoir que ce délai permette un traitement plus définitif.

Le Shaman fait fumer son calumet à la victime en saupoudrant de l'ail dans le foyer. Si la victime est inconsciente, le Shaman peut souffler la fumée dans la bouche de la victime. [TM](#)

Réparation (C 1s; R 3"; D Pmt; A 1 Obj; S Nil)

School : Altération /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	permanente	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 objet	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort répare de petites cassures ou déchirures d'un objet. Il pourra résoudre un anneau, un maillon de chaîne, un médaillon ou une fine dague brisée, à condition qu'une seule cassure existe. Les objets en bois ou en céramique brisés en plusieurs endroits peuvent être réassemblés sans marques ou traces de bris. Un trou dans un sac ou une gourde sera totalement bouché par ce sort.

Réparation ne peut réparer les objets magiques. Un jour après l'utilisation, la magie fait que les joints disparaissent et l'effet ne peut plus en être dissipé. Le volume maximum pouvant être réparé par le magicien est de 30 décimètres cubiques par niveau.

Les éléments matériels de ce sort sont deux petits aimants de n'importe quel type (le plus courant étant la magnétite) ou deux copeaux métalliques. [TM](#)

Rumeur Illusoire (C 2s; R 6"+1/L; D 2r/L; A Hearing; S Spl)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds / niveau	T.I	1 segment
Zone	portée de l'ouïe	Sauvegarde	spéciale

d'effet			
Description :			
Lorsque ce sort est utilisé, le magicien fait surgir un certain volume de son, à la distance désirée (dans la limite de sa portée), qui, à son gré, semble reculer, approcher ou rester sur place. Le volume créé est proportionnel au niveau du magicien.			
Au niveau 1, le magicien créera un bruit équivalent à celui produit par au maximum quatre hommes. Chaque niveau supplémentaire ajoute un volume similaire, si bien qu'au niveau 2, le magicien peut créer l'équivalent sonore de huit hommes, etc. Il est possible de simuler ainsi paroles, chants, cris, pas ou course. L'illusion auditive créée peut être constituée de virtuellement n'importe quel type de son, mais le volume de celui-ci doit correspondre au niveau du magicien. Une horde de rats courant et couinant représente environ le même volume que huit hommes chargeant en criant. Le rugissement d'un lion est aussi bruyant que 16 hommes, alors que celui d'un dragon ne vaut pas moins que les sons émis par 24 hommes.			
Tout personnage affirmant qu'il ne croit pas au son bénéficie d'un jet de sauvegarde. S'il réussit, il entend alors un son ténu et de toute évidence faux, émanant de la direction du magicien. Notez que ce sort peut augmenter l'efficacité d'une Force Fantasmagique.			
L'élément matériel du sort est un brin de laine ou un petit morceau de cire. TM			

Sanctuaire (C 4s; R Tch; D 2r+1/L; A 1Crt; S Nil)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Charme / Protection)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds + 1 round / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque le prêtre invoque un sanctuaire, tout adversaire se préparant à le frapper, ou à l'attaquer directement de tout autre manière, doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, il n'est pas affecté le moins du monde par le sort. En cas d'échec, il perd la trace de la créature protégée et l'ignore totalement pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne tentent pas d'attaquer le sujet ne sont pas affectés. Notez que ce sort n'empêche pas l'opération de sorts offensifs de zone (Boule de Feu, Tempête de Glace, etc.). Le sujet protégé ne peut entreprendre aucune action offensive directe sans briser le sort, mais il lui est cependant possible par exemple de soigner les blessures, de chanter un cantique, d'invoquer une lumière dans les environs (mais pas sur un adversaire!), et ainsi de suite.

Les éléments du sort comprennent le symbole religieux du prêtre et un petit miroir d'argent. [TM](#)

Saut (C 1s; R Tch; D Spl; A 1 Crt; S Nil)

School : Altération /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1d3 rounds + 1 round / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune

Description : L'individu touché pendant l'incantation acquiert le pouvoir de sauter une fois par round pendant la durée du sort. Les sauts ont une longueur maximum de 10 mètres en avant ou en hauteur et de 3 mètres en arrière. Les sauts horizontaux, en avant ou en arrière, ne décrivent qu'un arc très faible, environ 60 centimètres de hauteur pour 3 mètres de longueur du saut. Le sort de Saut ne garantit pas la sécurité de l'atterrissage ou de la réception à l'autre bout. L'élément matériel est une patte arrière de sauterelle devant être brisée par le magicien pendant l'incantation. [TM](#)

Serviteur Invisible (C 1s; R 0; D 6t+1/L; A 3" rad; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure + 1 tour / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	rayon de 10 mètres	Sauvegarde	aucune

Description : Le Serviteur Invisible est une force informe et dénuée d'esprit, utilisée pour ramener des objets, ouvrir des portes non coincées et offrir des sièges, ainsi que pour des fonctions de nettoyage ou de réparations. Il n'est guère fort mais obéit toujours scrupuleusement au magicien. Il ne peut poursuivre qu'une seule activité à la fois et ne peut déplacer que des objets légers, porter un maximum de 10 kg, ou pousser et tirer 20 kg sur une surface lisse. Il ne lui est possible d'ouvrir que des objets, tiroirs, couvercles etc., non magiques. Le serviteur invisible ne peut combattre ni être tué, car il s'agit d'une force et non d'une créature. Il peut être dissipé magiquement ou éliminé après avoir reçu 6 points de dégât par des sorts affectant une zone, des souffles ou attaques similaires. Si son créateur tente de l'envoyer au delà du rayon autorisé, le sort prend fin immédiatement. Les éléments matériels sont un bout de ficelle et un morceau de bois. [TM](#)

Silence sur 5 m (C 5s; R 12"; D 2r/L; A 30' sphere; S Spl)

Ecole : (Altération)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	120 mètres	Composantes	V,S
Durée	2 rounds / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	sphère de 5 mètres de rayon	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés, toute conversation impossible, les sorts ne peuvent être invoqués (du moins ceux qui possèdent une composante verbale, si cette règle optionnelle est utilisée), et aucun bruit, quel qu'il soit, ne pénètre dans la zone ni n'en émane. L'effet peut être invoqué dans l'air ou sur un objet et demeure stationnaire à moins d'avoir été posé sur un objet ou une créature mobile. Si cette dernière est non-consentante elle bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, le sort est centré à environ 30 centimètres en arrière, par rapport à la position qu'elle occupait au moment de l'incantation. Ce sort est une défense efficace contre les attaques basées sur le son, telles que le chant des harpies, une Trompe de Destruction, etc [TM](#)

Ventriloquie (C 1s; R 1"/L; D 2r+1/L; A 1 Obj; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau, maximum 90 mètres	Composantes	V,M
Durée	4 rounds + 1 round / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 créature ou 1 objet	Sauvegarde	spéciale

Description : Ce sort permet au magicien de faire jaillir sa voix (ou celle de quelqu'un d'autre) ou un son similaire d'un endroit inhabituel, tel une autre créature, une statue, derrière une porte, au bout d'un passage, etc. Le magicien peut parler dans tout langage qu'il connaît ou produire tout son qu'il sait normalement émettre. Toute personne réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -2 détecte la supercherie. Si le sort est lancé en conjonction avec d'autres illusions, le MD pourra décider d'augmenter les pénalités ou d'interdire un jet de sauvegarde indépendant pour ce sort, compte tenu de sa contribution à l'effet total des illusions combinées. L'élément matériel est un parchemin roulé pour former un petit cône. [TM](#)

Niveau II

Arbre (C 6s; R 0; D 6t+1t/L; A le prêtre; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	6 tours + 1 tour / niveau	T.I	6 segments
Zone d'effet	le prêtre	Sauvegarde	aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre peut prendre la forme soit d'un arbuste ou d'un petit arbre vivant, soit d'un grand tronc d'arbre mort n'ayant plus quelques branches. Bien que l'examen le plus attentif ne puisse révéler que ce végétal est en fait une personne, il s'agit véritablement d'un arbuste ou d'un arbre pour tous les tests normaux, le prêtre peut observer tout ce qui se déroule autour de lui, comme s'il était sous sa forme normale. La Classe d'Armure et les points de vie du végétal sont ceux du prêtre. Celui-ci peut annuler le sort à tout moment, reprenant instantanément sa forme normale, et se trouvant apte à accomplir n'importe quelle action lui étant normalement possible (y compris invoquer des sorts).

Notez que les vêtements du prêtre et l'équipement qu'il porte se transforment avec lui.

Les éléments matériels sont le symbole religieux du prêtre et une brindille provenant d'un arbre [TM](#)

Bouclier (C 1s; R 0; D 5r/L; A Spl; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	5 rounds / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsque ce sort est évoqué, une barrière invisible apparaît devant le magicien. Ce bouclier annule totalement les attaques par projectiles magiques, fournit une CA 2 face aux projectiles lancés à la main (hachettes, fléchettes, javelots, épieux, etc.), une CA 3 face aux petits projectiles lancés mécaniquement (flèches, carreaux, pierres de fronde, aiguilles de manicomore, etc.), finalement une CA 4 face à toute autre attaque. Le bouclier ajoute également un bonus de +1 aux jets de sauvegarde du magicien.

Notez que tous ces bénéfices ne s'appliquent que si l'attaque provient de l'avant du magicien, là où le bouclier peut s'interposer. [TM](#)

Cécité (C 2s; R 30 yds + 10yds/l; D Spl; A 1 Crt; S Neg)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	2 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	annule

Description :

Le sort de cécité rend la victime aveugle, ne distinguant plus qu'un voile gris devant ses yeux. Les différents sorts de soins ne guérissent pas cette affliction et seule une dissipation de la magie ou le magicien peut annuler la cécité, si la victime a raté son jet de sauvegarde contre les Sorts. Une créature aveuglée souffre d'une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque, et ses adversaires ont un bonus du +4 sur les leurs contre la victime. [TM](#)

Chant des révélations (C 2r; R 4m+0,5m/Niv; D 1T+3R/Niv; A spé; S Nil)

School : Abjuration

Niveau	2	Livre	Graal 20
Portée	4m+0,5m/Niv	Composantes	V,S,M
Durée	1T+3R/Niv	T.I	2R
Zone d'effet	Champs visuel de 3m de large	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort permet de détecter les illusions et l'invisibilité comme les sorts de détection du même nom. En plus du chant rituel le sort exige que l'on brûle de l'encens et que le Shaman chasse la fumée vers les lieux soumis à la détection avec un éventail. La fumée contourne les éléments invisibles et traverse les illusions. [TM](#)

Charme Personnes ou Mammifères (C 5s; R 80m; D Spe; A 1pers ou mam; S Neg)

Ecole : (Enchantement / Charme) / Sphere : (Animale /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 personne ou mammifère	Sauvegarde	Annule

Description : Ce sort n'affecte qu'une seule personne ou mammifère. Si le sort réussit la créature affectée considère ensuite le prêtre comme un ami et allié fidèle, devant être écouté et protégé. Le terme personne inclut tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde, de taille humaine ou plus petit : notamment dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixies, orques, pixies, troglodytes et autres. Il est donc possible de charmer un guerrier de niveau 10, mais pas un ogre.

Le sort ne permet pas au prêtre de contrôler la créature charmée comme un automate, mais chacune de ses paroles, chacun de ses actes, sera interprété de la manière la plus favorable possible. Une créature charmée refuserait par exemple de se suicider, mais pourrait accepter de retenir un dragon rouge enragé "pendant juste un round ou deux" si le prêtre l'assurait que seul cet acte pourrait sauver sa vie - à condition que la créature charmée considère qu'elle ait des chances raisonnables de survivre à l'exécution de ce plan.

La créature charmée verra ses priorités changer en regard de celles du prêtre, mais pas sa personnalité ni son alignement. Exiger qu'il abaisse toutes ses défenses, qu'il abandonne un objet précieux, ou même qu'il dépense une charge d'un objet précieux (notamment envers d'anciens associés ou alliés) peut entraîner un jet de sauvegarde immédiat pour voir si le charme est brisé. Toute demande peut être rejetée, si ce rejet correspond au personnage et s'il ne blesse pas le prêtre. L'estime qu'a la créature charmée pour le prêtre ne s'étend pas forcément aux amis et alliés de celui-ci. Elle réagit mal lorsque ceux-ci font des suggestions telles que "Pose lui cette question..... Elle ne supporte aucune insulte, aucun mauvais traitement de la part des associés du prêtre, à moins que cela ne soit dans l'esprit de son personnage.

Notez aussi que ce sort ne procure au prêtre aucune capacité linguistique qu'il ne possède pas normalement.

La durée du sort est fonction de l'Intelligence de la créature charmée, et est étroitement liée au jet de sauvegarde. Celui-ci permet de briser le sort. Il est lancé périodiquement, en fonction de l'Intelligence de la créature - même si le prêtre n'a pas abusé de son pouvoir.

Si le prêtre blesse ou tente de blesser ouvertement la créature charmée, ou si une Dissipation de la Magie réussie est invoquée sur celle-ci, le Charme est automatiquement brisé.

Si le sujet réussit son jet de sauvegarde contre les Sorts, l'effet est annulé.

Trait d'Intelligence | Période Séparant les jets

3 ou moins | 3 mois

4 à 6 | 2 mois

7 à 9 | 1 mois

10 à 12 | 3 semaines

13 à 14 | 2 semaines

15 à 16 | 1 semaine

17 | 3 jours

18 | 2 jours

19 ou plus | 1 jour

Ce sort utilisé en conjonction avec une Amitié avec les Animaux, peut faire rester un animal près du domicile du prêtre, si celui-ci doit s'absenter pour une longue période. [TM](#)

Charme-Serpents (C 5s; R 3"; D Spl; A hp inf Clc; S Nil)

Ecole : (Enchantement / Charme) / Sphere : (Charme / Animale)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	5 segments
Zone d'effet	cube de 10 mètres d'arêtes	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort crée un motif hypnotique qui fascine un ou plusieurs serpents, leur faisant cesser toute activité à l'exception d'un mouvement ondulatoire, en position à demis dressée. Si les serpents sont charmés durant une période de torpeur, la durée du sort est de 1d4+2 tours. Si les serpents ne sont pas endormis mais ne sont ni méfiants, ni excités, le charme dure 3 tours; si les serpents sont excités, ou en train d'attaquer, le charme ne dure de 1d4+4 rounds. Le prêtre invoquant le sort peut charmer des serpents dont les points de vie totaux sont inférieurs ou égaux aux siens. En moyenne, un prêtre de niveau 1 pourrait charmer des serpents ayant un total de 4 ou 5 points de vie, un prêtre de niveau 2 pourrait charmer 9 points de vie, etc. Les points de vie peuvent appartenir à un ou plusieurs animaux, mais leur total ne doit pas excéder ceux du prêtre. Un prêtre possédant 23 PV et lançant ce sort contre une douzaine de serpents à 2 PV n'en charmerait que 11. Ce sort affecte également les monstres ophidiens ou ophidoïdes tels que naga, couatl, etc., en appliquant toutes restrictions dues à la résistance à la magie, au nombre de points de vie, etc.

Il est possible que des variantes de ce sort existent, permettant d'affecter d'autres créatures particulièrement importantes pour une religion donnée. Si c'est le cas, votre MD vous en informera. [TM](#)

Clairaudience (C 3s; R Spl; D 1r/L; A 6" rad; S Nil)

School : Divination /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	spéciale	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Le sort de clairaudience permet au magicien de se concentrer sur un endroit et d'entendre dans son esprit tous les bruits dans un rayon de 20 mètres à partir du centre du sort. La distance n'a aucune importance, mais l'endroit doit être connu du magicien (familier ou de localisation évidente: derrière une porte, de l'autre côté d'un angle, dans un bouquet d'arbres, etc). Seuls les sons normalement perceptibles par le magicien lui sont transmis. Une mince couche de plomb ou certaines protections magiques en empêchent le fonctionnement — le magicien se rend alors compte que le sort est bloqué. Notez que la clairaudience ne fonctionne que dans le plan d'existence où se trouve le magicien. Elle crée un capteur sensoriel invisible (voir l'utilisation d'une boule de cristal) qui peut être dissipé magiquement. L'élément matériel est une petite corne valant au moins 100 po. [TM](#)

Connaissance des Alignements (C 1r; R 1"; D 1t; A 1Cr/r; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Divination /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S
Durée	1 tour	T.I	1 round
Zone d'effet	1 créature ou 1 objet	Sauvegarde	Annule

Description : Ce sort permet au prêtre de lire avec exactitude l'aura d'une créature ou d'un objet possédant un alignement (les objets dépourvus d'alignement ne révèlent rien). Le prêtre doit demeurer immobile et se concentrer sur son sujet pendant un round complet. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les Sorts, le prêtre n'obtient d'elle aucune information. Certains objets magiques annulent la puissance de la Connaissance des Alignements.

L'inverse, Alignement Indétectable, masque l'alignement d'un objet ou d'une créature pendant 24 heures. [TM](#)

Distorsion du Bois (C 5s; R 10m/L; D Perm; A Spe; S Spe)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Spéciale

Description : Lorsque ce sort est invoqué, le prêtre fait plier et se tordre un certain volume de bois, en détruisant de façon permanente la rectitude, la forme et la solidité, à une distance maximale de 10 mètres par niveau d'expérience du prêtre. Elle affecte environ une tige de bois ayant 40 centimètres de long et de trois centimètres de diamètre par niveau du prêtre. Au premier niveau, un prêtre pourrait donc tordre le manche d'une hachette ou quatre carreaux d'arbalète; au cinquième niveau, il pourrait affecter le manche d'un épéu typique. Il est aussi possible d'affecter plaques et planches, ce qui permet de défoncer une porte ou d'ouvrir une brèche dans la coque d'un bateau. Les armes à projectiles ainsi distordues sont inutilisables; les armes de mêlée distordues souffrent d'une pénalité de -4 sur les jets d'attaque.

Le bois enchanté n'est affecté que si le prêtre est d'un niveau supérieur à celui de l'enchanteur précédent. Les chances de succès sont de 20% par niveau de différence (20% pour un niveau de plus, 40% pour deux niveaux, etc.). Ainsi une porte, bloquée ou verrouillée magiquement par un magicien de 5ème niveau, a 40% de chances d'être affectée par la Distorsion du Bois invoquée par un prêtre de niveau 7. Les objets magiques en bois sont considérés comme enchantés au niveau 12 (ou plus).

Les objets extrêmement puissants, comme les reliques, ne sont pas affectés par ce sort.

Le sort inverse, Redressement du Bois, redresse une pièce de bois tordue ou annule l'effet d'une Distorsion du Bois. Il est soumis aux mêmes restrictions que ce dernier. [TM](#)

Enchevêtrement (C 4s; R 80m; D 1t; A cube 13m; S 1/2)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour	T.I	4 segments
Zone d'effet	cube de 13 mètres d'arête	Sauvegarde	1/2

Description : Grâce à ce sort, le prêtre peut ordonner à toutes les plantes se trouvant dans l'aire d'effet d'emprisonner les créatures s'y tenant. Herbes, buissons et même arbres se tordent pour s'enchevêtrer autour des victimes, les immobilisant pour toute la durée du sort. Toute créature réussissant son jet de sauvegarde contre

les Sorts peut quitter la zone, ne se déplaçant jusqu'à ce qu'elle y soit parvenue qu'à la vitesse de 3 mètres par round. Les créatures extrêmement grandes (titanesques) ou fortes pourront n'être que peu affectées par ce sort, voire pas du tout - selon la décision du MD, laquelle devra se baser sur la force des plantes mises en jeu.

L'élément matériel est le symbole religieux du prêtre. **TM**

Flou (C 2s; R 0; D 3r + 1r/l; A Cast; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	T.I	2 segments
Zone d'effet	le magicien	Sauvegarde	aucune

Description :

En lançant ce sort, le magicien rend les contours de sa silhouette flous, vacillants et changeants. Cette distorsion a pour effet d'infliger une pénalité de -4 au premier jet et de -2 au deuxième et à tous les jets successifs d'attaque de mêlée ou de combat de projectiles effectués contre lui. Lui-même bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde contre toute attaque magique directe.

Un sort de détection de l'invisibilité ne contraindra pas cet effet, mais le sort de prêtre vision véritable (niveau 5) ou d'autres moyens magiques similaires y parviendront. **TM**

Force (C 1t; R Tch; D 6t/L; A 1 Man; S Nil)

School : Altération /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	personne touchée	Sauvegarde	aucune

Description :

L'utilisation de ce sort augmente la Force du personnage touché d'un certain nombre de points ou de dixièmes de points après 18 (Force Exceptionnelle pour les guerriers seulement). Les bénéfices ne s'étendent que pour durée du sort. La quantité de points ajoutés au trait de Force dépend du groupe du bénéficiaire et est sujet à toutes les restrictions de classe et de race. Les personnages multi-classés utilisent la classe la plus avantageuse.

Classe Gain de Force
Guerrier 1d8 points
Magicien 1d4 points
Prêtre 1d6 points
Roublard 1d6 points

Si un guerrier possède déjà une Force supérieure à 18 (Force Exceptionnelle), le nombre de points ajouté est de 1d8 10% (10% à 80%). Le sort ne peut conférer une Force de 19 ou plus, pas plus qu'il ne se cumule avec d'autres augmentations magiques de la Force. Les personnages ou créatures dénués de score de Force (kobolds, gobelins, etc) reçoivent un +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts. L'élément matériel du sort est une touffe de poils ou une pincée d'excréments séchés d'un animal particulièrement fort: gorille, ours, taureau, etc. **TM**

Impact (C 2s; R 0; D 3r + 1r/l; A Cast; S Nil)

School : Altération

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv	T.I	1R
Zone d'effet	1 missile / R	Sauvegarde	aucune

Description :

En lançant ce sort, le Shaman enchante de la graisse d'ours qui, une fois enduite sur

la pointe d'un missile (Flèche, Carreau ...), lui donne +1 au Tou et +2 aux Deg. Un seul missile peut être enduit chaque R en lieu et place d'une attaque. Ainsi, un archer peut chaque round enduire une flèche et la tirer. Le sort n'améliore que les missiles non magiques à l'origine. **TM**

Invisibilité (C 2s; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	2 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles.

Ceux qu'elle ramassent deviennent invisibles, s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Notez cependant que la lumière ne peut être rendue invisible, bien que la source le puisse: l'effet est alors d'une lumière sans source visible.

Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque, ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque, il redevient immédiatement visible. Par contre, sa première attaque se fait sous le bénéfice de l'invisibilité. Notez aussi que les sorts de bénédiction, cantique et prière ne sont pas considérés comme des attaques. Toutes les créatures intelligentes (Intelligence de 13 ou plus) et possédant 10 Dés de Vie ou plus, ont une chance de détecter les objets invisibles en réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts.

Les éléments matériels du sort d'invisibilité sont un cil et un morceau de gomme arabe, le premier inclus le second. **TM**

Lueur Féérique (C 4s; R 80m; D 4r/L; A 1m²/L in 13m rad; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Climat /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,M
Durée	4 rounds / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 mètre carré/ niveau dans un rayon de 13 mètres	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort permet au prêtre d'entourer un ou plusieurs objets ou créature d'une pâle lueur. Le nombre de sujets ainsi auréolés dépend du nombre de mètres carrés que peut affecter le prêtre. Une zone d'effet assez grande permet de poser la lueur féérique sur plusieurs objets ou créatures, mais il est nécessaire de les auréoler l'un après l'autre. Tous doivent de plus se situer dans l'aire d'effet.

Les objets ou créatures auréolés sont visibles à 80 mètres dans l'obscurité, à 40 mètres si l'observateur se trouve près d'une source de lumière vive. Ils sont plus faciles à frapper : leurs adversaires gagnent donc un bonus de +2 sur les jets d'attaques dans l'obscurité (y compris au clair de lune) et de +1 dans des conditions crépusculaires ou plus claires. Notez que la Lueur Féérique peut révéler la présence de créatures invisibles.

Il ne peut cependant pas auréoler les créatures immatérielles, éthérées ou gazeuses. Sa lumière ne s'approche de plus en aucun cas de celle du soleil et n'a donc aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans l'obscurité. La Lueur Féérique peut être bleue, verte ou violette, selon le mot que prononce le prêtre au moment de l'incantation. Elle ne cause aucun mal à l'objet ou à la créature qu'elle auréole.

L'élément matériel est un petit morceau de phosphorescence. **TM**

Localisation de Plantes (C 1r; R 100m+20m/L; D 1r/L; A path L7mx100m; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Animale / Végétale)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	100 mètres + 20 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	passage large de 7 mètres et long de 100 mètres +	Sauvegarde	Aucune

Description : Le prêtre peut déterminer la direction dans laquelle se trouve un type de plante désiré, ainsi que la distance l'en séparant. Faisant face à une direction, il évoque mentalement la plante, puis sait s'il a la possibilité d'en trouver à portée. Si c'est le cas, la distance exacte et le nombre d'individus approximatif sont appris. Durant chaque round, le prêtre ne peut se tourner que vers une seule direction - et donc ne balayer qu'un passage large de 7 mètres. Le sort dure un round par niveau d'expérience de son prêtre, sa longueur étant de 100 mètres plus 20 mètres par niveau d'expérience.

Si le MD le désire, certains prêtres ne pourront localiser que les plantes étroitement associés à leurs croyances.

Bien que les chances exactes de localiser un type spécifique de plante dépendent des circonstances et de la nature de l'endroit, la fréquence générale du sujet désiré peut être utilisée comme base: Commun = 50%, peu commun = 30%, rare = 15%, très rare = 5%. La plupart des herbes poussent dans les régions tempérées, la plupart des épices dans les régions tropicales. La plupart des plantes pouvant servir d'éléments matériels de sorts sont rares ou très rares. Les résultats de ce sort sont toujours déterminés par le MD.

L'élément matériel est le symbole religieux du prêtre. [TM](#)

Oubli (C 2s; R 3"; D Pmt; A 1r+1/3/L past in 2" sq; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	2 segments
Zone d'effet	cube de 7 m d'arrête	Sauvegarde	annule

Description :

Grâce à ce sort, le magicien fait perdre aux créatures se trouvant dans la zone d'effet tout souvenir du round précédent (la minute précédent l'incantation). Pour tous les trois niveaux d'expérience du magicien, une minute supplémentaire est oubliée. Cet effet n'annule pas les charmes, suggestions, quêtes, croisades ou autres sorts similaires, mais il est possible que la victime oublie l'identité de la personne ayant placé cette magie sur lui. Une à quatre créatures peuvent être affectées, au choix du magicien. S'il n'y a qu'une seule cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. Deux cibles ont une pénalité de -1 au JS. Trois ou quatre cibles lancent un JS normal. Tous les jets de sauvegarde sont ajustés en fonction de la Sagesse. Un sort de prêtre de guérison ou de restitution, s'il est lancé dans ce but, restaurera les souvenirs perdus, de même qu'un souhait ou souhait mineur. Il n'existe aucun autre moyen de les recouvrer. [TM](#)

Paralysie (C 3s; R Touch; D 1r/L; A lanceur; S Nil)

School : Nécromancie /

Niveau	3	Livre	RO - Royaumes Oubliés
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone	le lanceur	Sauvegarde	aucune

d'effet			
Description :			
En lançant ce sort, un magicien obtient la capacité de paralyser ceux qu'il touche pendant 2-8 rounds. Ceux qui sont touchés doivent réussir un JS contre les Sorts pour en éviter les effets. S'ils le réussissent, ils ne subissent aucun effet négatif du sort de paralysie.			
Les créatures qui sont immunisées à la paralysie, ainsi que les créatures mortes-vivantes ou non vivantes, comme les golems, ne peuvent être affectées par ce sort. Le joueur doit réussir un jet d'attaque afin de frapper son adversaire de paralysie.			
L'élément matériel est un morceau de chair de goule. TM			

Peau d'Écorce (C 5s; R Touch; D 4r+1r/L; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	4 rounds + 1 round / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsqu'un prêtre invoque ce sort sur une créature, la peau de celle-ci devient aussi dure que de l'écorce, amenant sa Classe d'Armure de base à 6 moins une unité pour quatre niveaux du prêtre: CA 5 au niveau 4, CA 4 au niveau 8, etc. Ce sort ne fonctionne pas en conjonction avec une armure normale ou autres protections magiques.

Les jets de sauvegarde lancés contre toutes les formes d'attaques - à l'exception de la magie - bénéficient d'un bonus de +1.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et une poignée d'écorce de chêne. [TM](#)

Peur (C 2s; R 1"; D 3-12r; A 1 Crt up to 5 HD/L; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1d4 rounds + 1 round / niveau	T.I	2 segments
Zone d'effet	rayon de 5 mètres	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce sort amène les créatures ayant moins de 6 niveaux ou Dés de Vie à tomber dans des accès de violents tremblements. Les victimes apeurées ont un Ajustement Réaction pénalisé de -2 et risquent de lâcher les objets qu'elles tiennent en main. Acculées, elles combattent, mais ont une pénalité de -1 sur leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Seuls les elfes, les demi-elfes et les prêtres bénéficient d'un jet de sauvegarde contre ce sort. Notez qu'il n'a aucun effet sur les morts-vivants (squelettes, zombies, goules et autres), ni sur les créatures des plans inférieurs ou supérieurs. L'élément matériel utilisé est un morceau d'os provenant de l'un des morts-vivants suivants: squelette, zombie, goule, ghastr, momie. [TM](#)

Protection Contre les Projectiles Non-Magiques (C 3s; R Tch; D 1t/L; A 1 Crt; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien procure une invulnérabilité totale face à tous les projectiles lancés ou tirés, tels que cailloux, carreaux, épieux, flèches, haches et javelots. De plus, il réduit de 1 point par dé (mais pas moins de 1 point de dégât) les dégâts dus à des projectiles magiques ou de grande taille, comme les engins balistiques, les catapultes ou les rochers. Cependant, notez que ce sort ne procure aucune protection contre les attaques magiques telles que boules de feu, éclairs ou projectiles magiques.
L'élément matériel de ce sort est un morceau de carapace de tortue. [TM](#)

Soins des Blessures (C 5s; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	5 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsqu'il invoque ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégât infligés à celle-ci par blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent être donnés à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou d'origine extra planaire. Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autres dégâts. Les blessures légères se refermeront - ou pourront être soignées - comme n'importe quelle autre affliction.

Le sort inverse, Blessures Légères, opère de la même manière, infligeant 1d8 points de dégât. Si la créature visée tente d'éviter le contact, un jet d'attaque est nécessaire pour déterminer si les mains du prêtre touchent leur victime. [TM](#)

Surdité (C 2s; R 60 yds; D Spl; A 1 Crt; S Neg)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	2 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	annule

Description :

Le sort de surdité rend sa victime incapable d'entendre le moindre bruit. Elle bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. Toute créature affectée a une pénalité de -1 sur ses jets de surprise, à moins que ses autres sens ne soient exceptionnellement aiguisés. Les magiciens assourdis ont 20% de chances de lancer incorrectement tout sort possédant un élément verbal. Cette surdité ne peut être annulée que par une dissipation de la magie ou par la volonté du magicien l'ayant causée.

L'élément matériel de ce sort est un peu de cire d'abeille. [TM](#)

Toile d'Araignée (C 2s; R 1"/2L; D 2t/L; A Spl; S Neg or 1/2)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	2 tours / niveau	T.I	2 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	annule ou 1/2

Description :

Un sort de toile d'araignée crée une masse faite de nombreuses épaisseurs de fils d'araignées, mais en plus grand et plus résistant. Cette masse doit être ancrée en au moins deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, murs opposés, etc), faute de quoi la masse s'effondre sur elle-même et disparaît. Le sort couvre une zone maximale de huit cubes de 3 mètres d'arête. Les toiles doivent être épaisses d'au moins 3 mètres. Il est ainsi possible de créer une masse de 3 mètres d'épaisseur, 6 mètres de large et de 12 mètres de haut. Les créatures prises dans la zone d'effet ou la touchant sont emprisonnées par ses fibres gluantes. Quiconque se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort doit entrer en action doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -2. Si le jet est réussi, deux choses peuvent s'être produites: si la créature a la possibilité de quitter la zone d'effet, on suppose qu'elle a fait un bond hors de la zone; si il n'y a aucun moyen de quitter la zone d'effet, la toile n'a que la moitié de sa surface normale.

Les créatures possédant un score de Force de 12 ou moins (7 si la toile n'a que la moitié de sa force normale) sont emprisonnées et doivent attendre d'être libérées. Les créatures dont la Force se situe entre 13 et 17 peuvent se déplacer au rythme de 30 centimètres par round, alors que toutes créature ayant un score de Force de 18 ou plus peut se déplacer de 60 centimètres par round. Si la toile n'a que la moitié de sa force, doublez ces rythmes de marche. Notez qu'ici, grande masse équivaut grande force: les créatures extrêmement massives (un dinosaure) remarquent à peine un sort de toile d'araignée. Les créatures à la fois fortes et massives peuvent se déplacer au rythme de 3 mètres par round. Doublez ce rythme si la toile n'a que la moitié de sa force normale.

Les tirs de projectiles sont généralement inefficaces contre des créatures prises à l'intérieur de ce sort. Par contre, les fils de la toile sont inflammables. Une épée magique capable de créer des flammes (ou l'équivalent) balaie aussi facilement ces fils qu'une main les fils d'une toile d'araignée normale. Tout feu (torche, huile, etc) peut les enflammer et les faire brûler en un seul round. Les créatures emprisonnées dans une toile d'araignée enflammée se voient infliger 2d4 points de dégâts par les flammes. Celles qui sont libres de toute entrave ne sont pas affectées.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de toile d'araignée normale. [TM](#)

Niveau III

Chant du peuplier qui tremble sous le vent (C 1s; R 6m/niv;

D le chant; A diam. 3m+1m/niv; S spé.)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	3	Livre	Graal 20
Portée	6m/Niv.	Composantes	V
Durée	Le chant	T.I	1 segments
Zone d'effet	Diam 3m+1m/niv.	Sauvegarde	Spé.

Description :

Le chant du peuplier qui tremble sous le vent fait entrer en vibration des objets ou des créatures.

Les objets en verre ou en cristal doivent réussir un JS contre la chute (choc) ou éclater en mille morceaux.

Les créatures doivent réussir un JS contre les sorts.

En cas d'échec, celles-ci écopent d'un malus de -5 au Tou et de -4 aux dégâts, et ont 75%+1%/Niv du mage de laisser tomber ce qu'elles tiennent en main.

En cas de réussite, les malus sont réduits à -2 au Tou et -1 aux dégâts.

L'effet dure tous le temps du chant. [TM](#)

Clignotement (C 1s; R 0; D 1r/L; A MU; S Nil)

School : Altération /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 round / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	l'invocateur	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien fait clignoter sa forme matérielle d'un point à un autre, dans une direction et à un moment aléatoire. Cela signifie que les attaques effectuées contre lui sont automatiquement ratées si l'initiative indique qu'elles se produisent après le clignotement.

Pendant chaque round d'effet du sort, le magicien lance 2d4 pour déterminer le moment du clignotement — le résultat lui sert d'initiative pour ce round. Il disparaît et réapparaît instantanément, à 3 mètres de sa position précédente. Sa direction est déterminée par 1d8: 1 = avant droit, 2 = droite, 3 = arrière droit, 4 = arrière, 5 = arrière gauche, 6 = gauche, 7 = avant gauche, 8 = avant. L'invocateur du sort ne peut réapparaître dans un endroit occupé par un objet solide: si le jet indique que c'est le cas, lancez à nouveau le dé de direction. Les objets pouvant être bougés et dont la taille et la masse sont comparables à celles de l'invocateur du sort sont déplacés lorsque celui-ci arrive sur eux. Si le clignotement est impossible ailleurs que dans un objet fixe et solide, le magicien est alors emprisonné dans le plan d'existence Ethéré.

Durant chaque round de clignotement, le magicien ne peut être attaqué que par des adversaires ayant gagné l'initiative, ou par ceux pouvant frapper aux deux endroits en même temps (à l'aide d'un souffle, d'une boule de feu, ou d'une attaque de zone similaire). Les adversaires disposant d'attaques multiples ou se trouvant sous l'effet d'un sort de hâte (ou d'une magie similaire) peuvent souvent frapper assez tôt pour porter au moins une attaque contre le magicien.

Si celui-ci ne porte pas son attaque avant le clignotement, le délai de 2d4 précédent celui-ci est ajouté au 1d10 normal d'initiative (ce qui amènera probablement le magicien à attaquer en fin de round). S'il décide au contraire de frapper avec le clignotement, il doit l'annoncer avant de tirer 2d4 pour celui-ci et 1d10 pour l'initiative. Il compare alors les deux résultats, en espérant que le second soit inférieur au premier (s'il désire frapper avant de clignoter, les deux résultats ne sont pas additionnés). Si c'est le cas, il porte son attaque à son tour d'initiative et clignote au moment indiqué par les 2d4. Si le clignotement se produit avant l'attaque, celle-ci doit tout de même avoir lieu, même si le magicien ne se trouve face à aucune cible. [TM](#)

Conjuration d'insectes (C 1r; R 30m; D 1r/L; A 1cr; S Nil)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Animale /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	aucune

Description : Ce sort attire un nuage ou un essaim d'insectes normaux qui attaquent les ennemis du prêtre. Ce sont des insectes volants dans 70% des cas, et des insectes rampants le reste du temps. Les insectes volants invoqués sont abeilles, taons, frelons ou guêpes, et fourmis ou scarabées pour les insectes rampants. Les insectes apparaissent aussitôt après l'invocation du sort. Ils se rassemblent à l'endroit choisi par le prêtre, dans la limite de la portée du sort, et attaquent toute créature que le prêtre leur désigne.

La créature attaquée reçoit 2 points de dégât si elle se consacre totalement à se protéger des insectes pendant la période d'attaque, 4 points de dégât par round dans le cas contraire. Si les insectes sont ignorés, la victime se bat avec une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque et de +2 sur sa Classe d'Armure. Si elle tente d'invoquer un sort, il est nécessaire de faire un jet d'initiative pour savoir si les dégâts causés par les insectes se produisent avant que le dit sort ne fasse effet. Si c'est le cas, la concentration de la victime est brisée et le sort gâché.

Les insectes se dispersent, mettant fin au sort, si la victime pénètre dans une zone d'épaisse fumée ou de flammes ardentes. Il est de plus possible de se débarrasser des insectes en plongeant dans un volume d'eau suffisant. Dans ce cas les insectes conjurés peuvent être envoyés sur un autre adversaire, mais il s'écoulera au moins un round entre le moment où ils quitteront leur première victime et celui où ils s'attaqueront à la seconde

Les insectes rampants Parcourent environ 3 mètres par round (vitesse maximale sur terrain régulier) et les insectes volants 20 mètres. Pour maintenir la présence des insectes, le prêtre doit se concentrer. S'il bouge ou est dérangé, la magie se dissipe.

Dans des situations souterraines, il est possible de conjurer 1d4 fourmis géantes grâce à ce sort, mais à moins qu'il ne s'en trouve à proximité, la probabilité de réussite n'est que de 30%. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Les matériaux nécessaires sont le symbole religieux du prêtre, un pétale de fleur et un peu de boue ou d'argile humide. [TM](#)

Conjuration de monstres I (C 3s; R 3"; D 1r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds + 1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Durant le round qui suit le lancement de ce sort, le magicien fait apparaître 2d4 monstres de niveau 1 (sélectionnés par le MD dans ses tables de rencontres de monstres de niveau 1). Ceux-ci apparaissent dans une zone choisie par le magicien, dans la limite de la portée du sort. Ils attaquent au mieux de leurs capacités les ennemis de l'invocateur jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, qu'ils soient abattus ou que la durée du sort expire. Ces créatures n'effectuent aucun test de moral mais disparaissent lorsqu'ils sont abattus. Notez qu'en l'absence d'ennemi à combattre, les monstres peuvent accomplir d'autres tâches pour le compte du magicien, dans la limite de leurs possibilités et si celui-ci est capable de communiquer avec eux.

On raconte qu'en de très rares occasions, des aventuriers ont disparu, conjurés par de puissants magiciens utilisant ce sort. Les créatures conjurées se souviennent de tous les détails de leur aventure.

Les éléments naturels sont un petit sac et une petite chandelle (allumée ou non). [TM](#)

Cri de Libération (C 0s; 0; D Inst.; A Liens du Shaman; S Nil)

School : Abjuration

Niveau	3	Livre	Manu
Portée	0	Composantes	V
Durée	Perm.	T.I	Inst.
Zone d'effet	Liens du Shaman	Sauvegarde	Non

Description :

Similaire au sort de Mot de Libération, ce sort permet au Shaman de se libérer de toute entrave métallique non magique et non vivante. Le Shaman lance un cri qui force les menottes, fers et chaînes à le libérer, le rendant ainsi libre de ses mouvements. [TM](#)

Croissance Végétale (C 1r; R 160m; D Perm; A Spe; S Spe)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	160 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	1 round
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Spéciale

Description : Ce sort permet au prêtre de choisir entre deux utilisations différentes. La première fait pousser et s'enchevêtrer de la végétation normale jusqu'à former une barrière ou une jungle que des créatures ne pourront franchir qu'en s'ouvrant un chemin par la force ou grâce à des outils tranchants - à une vitesse de déplacement de 3 mètres par round (ou 7 mètres pour les créatures plus grandes que l'homme). Notez que pour que ce sort fasse effet la zone doit être pourvue de buissons et d'arbres.

L'aire d'effet est un carré de 7 mètres de côté par niveau d'expérience, utilisé pour créer toute figure carrée ou rectangulaire que choisit le prêtre lorsqu'il lance le sort.

Les effets du sort persistent dans la zone jusqu'à ce qu'ils soient détruits par taille, feu ou des moyens magiques tels que Dissipation de la Magie.

La seconde utilisation du sort affecte une zone carrée de 1.5 km de côté. Le MD lance en secret un jet de sauvegarde (basé sur le niveau du prêtre) pour savoir si le sort fait effet. En cas de succès, il rend les plantes plus fortes, plus résistantes et plus productives, augmentant les récoltes de 20 à 50% [(1d4+1) x 10%] pour une saison de croissance normale. Le sort n'empêche aucun désastre naturel tels que sécheresses, inondations, incendies ou insectes, mais même en ce cas, les plantes survivent mieux aux fléaux qu'on ne pourrait s'y attendre. Cet effet ne se prolonge que pendant un cycle vital d'une saison, la "mort" en hiver en marquant la fin même pour les arbres les plus vigoureux. Dans de nombreuses communautés agricoles, ce sort est invoqué au moment du plantage, tandis que se déroulent les fêtes du printemps. [TM](#)

Danse de la guerre (C 2T mini; R spé; D spé; A spé; S Nil)

School : Conjuraton

Niveau	3	Livre	Manu
Portée	Spé.	Composantes	V,S,M
Durée	1h/Niv.	T.I	1T + 1T / Créa
Zone d'effet	1 Créa. /Niv	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort est une version améliorée et complémentaire du Chant de Guerre. Il nécessite d'allumer un grand feu autour duquel le Shaman et ses compagnons le souhaitant se mettent à danser.

Par son chant et ses mouvements, le Shaman invite ses compagnons à entrer dans la danse. Puis il jette un mélange d'herbes dont lui seul a le secret dans le feu. Celui-ci se met à fumer et les danseurs respirant les fumées s'enivrent alors et entrent en transe. Chacun d'eux perçoit alors des sensations fugaces de ce que sera son prochain combat, lui permettant ainsi de mieux s'y préparer. Ces perceptions ne donnent aucun indice sur la nature de l'ennemi, mais chacun ressent les

sensations de son futur combat.

Durant tout le combat, les créatures bénéficieront des bonus suivants :

+2 à la CA; +1 au JP; +1 à l'attaque

Le combat doit avoir lieu au maximum 1h/niv après la danse.

Ces bonus peuvent se cumuler avec ceux accordés par le Chant de Guerre. [TM](#)

Délivrance de la Malédiction (C 6s; R Tch; D Pmt; A Spl; S Spl)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Générale /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Spéciale

Description : Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction posée sur un objet ou une personne ou ayant la forme d'un envoi ou d'une présence maléfique indésirable. Notez que la Délivrance de la Malédiction n'annule pas la malédiction posée par exemple sur une armure, une arme ou un bouclier, mais qu'elle permet généralement à la personne affligée de l'objet de s'en débarrasser. Il est possible que certaines malédiction ne soient pas sensibles à ce sort ou ne le soient que si le prêtre est d'un certain niveau. Un prêtre de niveau 12 ou plus peut soigner la lycanthropie en invoquant ce sort sur la forme animale. La créature-garou bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts: en cas de réussite, le sort est gâché et le prêtre doit franchir un niveau avant de pouvoir à nouveau tenter ce remède sur la créature.

L'inverse de ce sort n'est pas permanent. La Malédiction dure pendant un tour par niveau d'expérience du prêtre l'invoquant. Elle peut avoir l'un des effets suivants (lancer un dé de pourcentage): dans 50% des cas, elle amène à 3 l'un des traits du personnage (que le MD détermine au hasard), dans 25% des cas, elle frappe d'une pénalité de -4 les jets d'attaque et de sauvegarde de la victime, et dans 25% des cas, elle crée une chance de 50% pour que la victime lâche ce qu'elle tient en main (ou n'a aucun effet, si ladite victime n'utilise pas d'outils).

Le jet doit s'effectuer à chaque round.

Il est possible à un prêtre d'imaginer sa propre Malédiction, qui doit avoir une puissance semblable à celle des exemples ci-dessus. Consultez votre MD. Le sujet d'une Malédiction doit être touché. Si c'est le cas, il bénéficie encore d'un jet de sauvegarde contre les Sorts : en cas de succès, l'effet est annulé. La Malédiction ne peut être dissipée. [TM](#)

Détection des Mensonges (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Divination /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	7 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Annule

Description : Un prêtre invoquant ce sort est immédiatement capable de déterminer si la créature y étant sujette prononce un mensonge délibérément et en toute connaissance de cause. Il ne révèle pas la vérité, et ne met à jour ni les erreurs intentionnelles, ni - la plupart du temps - les réponses hors-sujet. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, lequel n'est ajusté qu'en fonction de la sagesse du prêtre: si celui-ci a par exemple une Sagesse de 18, le résultat du jet de sauvegarde de la victime sera réduit de 4 points (voir Tableau 5).

L'élément matériel de ce sort est une quantité de poudre d'or valant 1 po. L'inverse, Mensonge Indétectable, empêche la détection des mensonges prononcés par la créature pendant 24 heures. Cette deuxième version requiert de la poudre de laiton comme élément matériel. [TM](#)

Dissipation de la Magie (C 6s; R 6"; D Pmt; A 3"cube; S Nil)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Générale /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	6
Zone d'effet	cube de 10 mètres d'arête ou 1 objet	Sauvegarde	aucune

Description : Lorsqu'un prêtre invoque ce sort, il a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie avec laquelle l'effet entre en contact, comme suit: Tout d'abord, il a une chance d'annuler sorts et effets similaires (notamment effets des objets et capacités magiques innées) produits par des créatures ou objets. Il peut de plus faire échouer l'invocation ou l'utilisation de ces mêmes effets, se déroulant dans la zone au moment où le sort est jeté. Enfin, il lui est possible de détruire des potions magiques (lesquelles sont en cette matière considérées de niveau 12).

Il est nécessaire de faire un jet pour chaque effet et potion se trouvant dans la zone, afin de déterminer s'il ou elle est dissipé(e). Le prêtre peut toujours dissiper sa propre magie; le pourcentage de chances dépend sinon de la différence en niveaux existant entre lui et le créateur de l'effet magique. Le nombre de base nécessaire pour une dissipation réussie est de 11 ou plus sur 1d20. Si le prêtre est de plus haut niveau que le créateur de l'effet à dissiper, la différence est soustraite de ce nombre de base. Si c'est l'inverse, elle y est ajoutée. Un résultat de 20 est toujours un succès, un résultat de 1 toujours un échec. Si le prêtre possède 10 niveaux de plus que le créateur de la magie qu'il cherche à dissiper, seul un 1 peut donc empêcher la dissipation.

Celle-ci peut aussi affecter un objet enchanté (comme un parchemin, un anneau, une baguette, une canne, un bâton, une arme, un bouclier, une armure ou un objet divers) si elle est invoquée directement sur lui. Ceci le rend inopérant pendant 1d4 rounds. S'il est possédé ou porté par une créature il bénéficie alors du jet de sauvegarde de celle-ci contre cet effet; sinon il est désactivé automatiquement. Une interface dimensionnelle (telle qu'un Sac de Contenance) rendue inopérante est temporairement fermée. Notez que les propriétés physiques de l'objet demeurent inchangées : une épée magique inopérante reste une épée.

Les reliques ne sont pas sujettes à ce sort, mais certains de leurs effets pourront l'être, à l'option du MD.

Notez qu'en cas de réussite, ce sort relâchera les créatures charmées ou pareillement contrôlées. Certains sorts ou effets ne peuvent être dissipés: la chose est précisée dans leur propre description.

Résumé des Effets de la Dissipation de la Magie

Sources de l'Effet	Résiste comme	Résultat de la dissipation
Le prêtre	non-applicable	Dissipation automatique
Autre invocateur de sort	Niveau de l'autre invocateur	Effet annulé
Capacité innée	Niveau/DV de l'utilisateur	Effet annulé
Baguette	6e Niveau	Effet annulé
Bâton	8e Niveau	Effet annulé
Potion	12e Niveau	Potion détruite
Autre objet magique Relique, Artefact	12e Niveau sauf exception	Choix du MD Effet annulé, si la dissipation est invoquée sur l'objet, celui-ci devient inopérant pour 1d4 rounds.

Force Spectrale (C 3s; R 60"+1"/L; D Spl; A Spl; S Spl)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres + 1 mètre / niveau	Composantes	V,S
Durée	spéciale	T.I	3 segments
Zone d'effet	cube de 13 mètres d'arête + un cube de 3 mètres d'arête/niveau	Sauvegarde	spéciale

Description :

La force spectrale crée une illusion possédant des éléments auditifs, olfactifs et thermiques d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque. Le magicien peut maintenir l'illusion avec une concentration minimale, ainsi il peut se déplacer à la moitié de son rythme normal. Par contre, il lui est impossible de lancer d'autres sorts. Elle est semblable au sort de force fantasmagique majeure. Ce sort continue de faire effet pendant trois rounds après la fin de la concentration. [TM](#)

Guérison de la Cécité ou de la Surdité (C 1r; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Soins /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	1 round
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Spéciale

Description : En touchant la créature affligée, le prêtre employant le sort peut guérir de façon permanente certaines formes de cécité et de surdité. Ce sort ne peut rendre, ni réparer, des organes visuels ou auditifs endommagés par blessure ou maladie.

Son inverse, Cécité ou Surdité, exige de toucher (de réussir un jet d'attaque sur) la victime. Si celle-ci réussit son jet de sauvegarde, l'effet est annulé. Si elle le manque, elle se trouve affligée d'une cécité ou d'une surdité magique ne lui causant aucun dégât.

Une créature assourdie souffre d'une pénalité de -1 sur ses jets de surprise, de +1 sur ses jets d'initiative, d'une chance d'échec de 20% pour tous les sorts ayant une composante verbale, et ne peut réagir qu'à ce qu'elle voit ou sent. Une créature aveuglée souffre d'une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque, de +4 sur sa Classe d'Armure et de +2 sur ses jets d'initiative. [TM](#)

Guérison des Maladies (C 1t; R Tch; D Spl; A 1Cr; S Nil)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Soins /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	1 round
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune

Description : Ce sort permet au prêtre de guérir la plupart des maladies, en imposant les mains au malade. Par la suite, l'affliction disparaît rapidement, ce qui remet sa victime en pleine forme au bout d'une période allant de 1 tour à 10 jours - selon le type de la maladie et son état d'avancement au moment de la guérison (le MD doit juger de ces conditions). Le sort est également efficace contre les monstres parasitaires tels que limons verts, vers putrides, et autres. Lorsqu'il est invoqué par un prêtre de niveau 12 ou plus ce sort guérit la lycanthropie. Si l'infection date de 3 jours ou moins. Notez qu'il n'empêche pas son bénéficiaire de rattraper la même maladie s'il y est à nouveau exposé.

L'inverse est le sort de Contamination. Pour qu'il soit efficace, le prêtre doit toucher sa victime, laquelle bénéficie alors d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. C'est le prêtre qui décide de la sévérité du mal - débilisant ou fatal. Les éléments exactes de la maladie sont déterminées par le MD, mais les exemples suivants sont typiques:

*Débilisant - La maladie se manifeste au bout de 1d6 tours, après quoi la créature perd 1 point de Force par heure jusqu'à ce que son score soit réduit à 2 ou moins - ce qui la rend très, faible et virtuellement sans défense. Les créatures ne possédant pas de score de Force perdent 10% de leurs points de vie par round, jusqu'à un minimum de 10% du score original. Si la maladie affecte aussi les points de vie, utilisez la pénalité la plus sévère. La guérison demande une période de 1d3 semaines.

*Fatal - Cette atroce maladie prend effet instantanément. Les créatures infectées ne peuvent plus bénéficier des sorts de Soins des Blessures; leurs blessures ne se referment de plus qu'à 10% de la vitesse naturelle. La maladie est fatale en 1d6 mois et ne peut être soignée que par des moyens magiques. Chaque mois de sa progression fait perdre 2 points de Charisme à la victime, de manière permanente.

La maladie ainsi infligée peut être soignée par une Guérison des Maladies. Il est impossible de causer la lycanthropie à l'aide de ce sort. [TM](#)

Hâte (C 3s; R 6"; D 3r+1/L; A 1 Cr/L in 4" sq; S Nil)

School : Altération /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	cube de 13 mètres d'arête, une créature/niveau	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, toutes les créatures affectées doublent leur vitesse de déplacement et leur nombre normal d'attaques. De plus, elles bénéficient d'une prime de -2 sur l'initiative. Ainsi, une créature se déplaçant à 6 et attaquant une fois par round se déplacera à 12 et attaquera deux fois par round. Toutefois, les effets des sorts et leurs jets ne sont pas accélérés. Le nombre de créatures pouvant être affectées est égal au niveau d'expérience du magicien; celles qui se trouvent le plus près du centre de la zone sont affectées en premier. Toutes les créatures affectées par la hâte doivent se trouver dans la zone choisie. Notez que ce sort annule les effets de celui de lenteur. L'accélération des processus métaboliques fait vieillir d'un an tous les bénéficiaires de ce sort. Celui-ci ne peut être cumulé avec lui-même ou avec d'autres types de magie similaires.

L'élément matériel est un fragment de racine de réglisse. [TM](#)

Immobilisation des Personnes (C 3s; R 12"; D 2r/L; A 1-4 Men; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	120 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	1d4 personnes dans un cube de 7 mètres d'arête	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort immobilise rigoureusement 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes pendant dix rounds ou plus.

Le sort d'immobilisation des personnes affecte tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde, de taille humaine ou plus petite, notamment les demi-elfes, les demi-orques, les dryades, les elfes, les esprits follets, les gnolls, les gnomes, les gobelins, les hobgobelins, les hommes-lézards, les humains, les kobolds, les lutins, les nains, les nixies, les orques, les petites-gens, les pixies, les troglodytes, etc. Le sort est centré sur un point choisi par le magicien. Il affecte les personnes que ce dernier choisit à l'intérieur de la zone d'effet. S'il est jeté sur trois ou quatre personnes, celles-ci font leur JS normalement, tandis que deux personnes le font avec une pénalité de -1 et une seule personne, avec une pénalité de -3. Les jets de sauvegarde sont ajustés en fonction de la Sagesse. Les créatures qui réussissent leur JS ne sont pas affectées par le sort. Les morts-vivants ne peuvent être immobilisés.

Les êtres affectés par le sort ne peuvent ni bouger, ni parler. Ils demeurent toutefois conscients des événements se déroulant autour d'eux et peuvent déclencher tout effet ne requérant ni parole, ni geste. Être immobilisé n'empêche pas l'état d'une créature blessée, malade ou empoisonnée d'empirer. L'invocateur du sort peut y mettre fin à tout moment, en prononçant un simple mot. Sans cela, la durée du sort est de deux rounds par niveau du magicien.

L'élément matériel est un petit morceau de fer droit. [TM](#)

Langage des Plantes (C 1t; R 0; D 1r/L; A 10m rad; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	rayon de 10 mètres	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort permet au prêtre de converser de manière très rudimentaire avec tous les types de végétaux vivants (y compris champignons, moisissures et monstres de nature végétale, tels que les tertres errants) ainsi que d'exercer un contrôle limité sur les plantes normales (mais ni les monstres, ni les créatures végétales). Le prêtre peut ainsi interroger les plantes au sujet des créatures étant passées près d'elles, faire s'écarter des buissons pour lui laisser le passage, amener des plantes rampantes à entraver ses poursuivants ou leur faire rendre des services similaires.

Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner et de se déplacer, mais tous les mouvements qu'elles peuvent normalement accomplir restent possibles. Les créatures entravées par le sort de niveau 1 Enchevêtrement peuvent ainsi être libérées. La puissance du sort se prolonge durant un round par niveau du prêtre. Toute végétation se trouvant dans la zone d'effet est affectée.

Les éléments matériels sont une goutte d'eau, une pincée de fiente séchée et une flamme. [TM](#)

Lenteur (C 3s; R 9"+1/L; D 3r+1/L; A 1 Cr/L in 4" sq; S Nil)

School : Altération /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	90 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	cube de 13 mètres d'arête, une créature/niveau	Sauvegarde	annule

Description :

Toutes les créatures affectées par un sort de lenteur se déplacent et attaquent à la moitié de leurs capacités normales. Ce sort annule une hâte ou une magie équivalente, mais n'affecte pas les créatures ralenties ou accélérées magiquement d'une autre façon. Les créatures ralenties ont une pénalité de +4 sur la Classe d'Armure et de -4 sur les jets d'attaque. De plus, leurs bonus de Dextérité sont annulés. La magie affecte un nombre de créatures égal au niveau du magicien. Elles doivent néanmoins se trouver dans la zone d'effet choisie (soit un volume cubique de 13 mètres d'arête, centré sur l'invocateur du sort). Les créatures sont affectées par ordre de proximité du centre de la zone d'effet. Les jets de sauvegarde s'effectuent avec une pénalité de -4.

L'élément matériel est une goutte de mélasse. [TM](#)

Marcher parmi les bêtes (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)

Ecole : (Altération)

Niveau	3	Livre	Le Shaman
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv	T.I	1T
Zone d'effet	Le Shaman	Sauvegarde	Non

Description : Le chaman peut lancer ce sort uniquement sur lui-même, et est par la suite ignoré par presque tous les animaux rencontrés. Les seules bêtes qui ne sont pas affectées par ce sort sont celles qui sont magiques ou intelligentes, ou les animaux de compagnie du chaman. Les prédateurs l'ignorent, tout comme les chiens de gardes.

La composante matérielle du sort est la peau de tout animal, qui doit être ouvertement porté par le lanceur, qu'il s'agisse d'une cape, d'une ceinture, d'un châle, d'une cagoule ou d'un autre vêtement (non détruit par le casting). [TM](#)

Mort Simulée (C 2s; R Tch; D 1t+1r/L; A 1Man; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Nécromantique /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V
Durée	1 tour + 1 round / niveau	T.I	1/2 segment
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune

Description : Avec l'aide de ce sort, le prêtre ou toute autre créature consentante peut être placée en un état cataleptique apparemment similaire à la mort. Bien que la personne affectée sente, entende et sache ce qui se produit autour d'elle, elle n'a plus aucun sens de la vue ni du toucher.

Aussi les blessures ou les coups ne sont-ils pas ressentis, aucune réaction ne se produit et les dégâts reçus sont divisés de moitié. De plus, la paralysie, le poison et l'absorption d'énergie n'affectent pas une personne se trouvant sous l'influence de ce sort, mais du poison injecté ou autrement introduit dans le corps deviendra opérationnel dès que la mort simulée prendra fin - bien qu'un jet de sauvegarde s'applique. Le sort ne procure néanmoins aucune protection contre les circonstances entraînant une mort certaine - avalanches, etc. Seul un individu volontaire peut être affecté par la mort simulée. Le prêtre peut mettre fin au sort à tout moment mais il faut un round complet pour que les fonctions vitales recommencent à fonctionner.

Notez que, contrairement à la version pour magiciens de ce sort, seuls les gens peuvent être affectés, sans que leur niveau ait une importance quelconque. [TM](#)

Neutralisation du Poison (C 7s; R Touch; D Perm; A crt touchée ou 30dm

cube subst; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	7 segments
Zone d'effet	Créature touchée ou 30 décimètres cubiques de substance	Sauvegarde	Aucun

Description : Grâce à ce sort, le prêtre annule la toxicité de n'importe quelle sorte de poison au sein de n'importe quelle créature ou substance qu'il touche. Notez que dans le cas d'un adversaire tel qu'un reptile venimeux (voire même d'une arme empoisonnée maniée par un ennemi) ne désirant pas être touché, le prêtre doit réussir un jet d'attaque en mêlée. Ce sort empêche la mort d'une créature empoisonnée s'il est invoqué avant qu'elle ne survienne. Ses effets ne sont permanents que pour le poison existant dans la créature touchée au moment du contact - aussi les créatures (ou objets) générant du poison frais ne sont-elles pas rendues inoffensives de manière permanente.

Le sort inverse, Poison, exige également la réussite d'un jet d'attaque. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde contre le poison. Si celui-ci est manqué, elle est impotente et meurt en un tour, à moins que le poison ne soit neutralisé ou ralenti magiquement. [TM](#)

Peintures de guerre (C Spé; R Tou; D 1h/Niv; A : Spé; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Tou	Composantes	V,S
Durée	1h/Niv	T.I	1 T / Rune
Zone d'effet	1 peinture / Niv	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le Shaman peut, en utilisant les pigments adéquat, dessiner jusqu'à un pictogramme / Niv sur des créatures consentantes.

Ces pictogrammes ont un lien avec la guerre et les combats et permettent les effets suivants choisis au moment du dessin :

- ATT : +1
- DEG : +1
- CA : +1
- JP : +1

Les effets des pictogrammes sont cumulatifs.

Ainsi, une même créature pourrait obtenir un bonus de 2 à la CA et aux JPs en se faisant dessiner les 2 runes ad hoc 2 fois.

Les runes doivent être dessinées sur les membres (têtes, bras, jambes, torse et dos) du récipiendaire.

Un membre peut recevoir jusqu'à deux pictogrammes, et ceux-ci doivent être visibles pour être effectifs.

[TM](#)

Phytomorphose (C 7s; R 30m; D 1r/L; A 1crt; S Neg)

Ecole : (Illusion)

Niveau	3	Livre	D&D
Portée	72 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	T.I	2 segments / créature
Zone d'effet	72m de diamètre	Sauvegarde	Non

Description : Le sort affecte jusqu'à une centaine d'humains ou créatures de la taille d'un homme, dans un cercle de 72 mètres de diamètre. Les personnages affectés prendront l'apparence d'arbres dans un verger ou dans une épaisse forêt. Les créatures qui ne sont pas consentantes ne sont pas affectées par le sort. Celles qui font plus de la taille d'un homme (comme un cheval) peuvent être transformées, mais dans ce cas, elles compteront pour deux ou trois personnes la fois. L'illusion fonctionne même si une personne étrangère au sort traverse la zone d'effets. Le sort dure jusqu'à sa neutralisation par une dissipation de la magie, ou que le magicien décide d'interrompre le sort. L'apparence d'une créature revient à la normale si cette dernière quitte la zone d'effets; cependant, le déplacement dans la zone d'effets ne détruit pas l'illusion. [TM](#)

Protection Contre le Mal, rayon de 3 mètres (C 3s; R Tch; D 2r/L;

A 10' rad; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	sphère de 3 mètres de rayon autour de la créature touché	Sauvegarde	aucune

Description : L'effet du globe de protection de ce sort est en tout point identique à celui d'un sort de protection contre le mal, à ceci près qu'il englobe une surface bien plus grande et que sa durée est supérieure. L'effet est centré sur la créature touchée et il se déplace avec elle. Toute créature protégée se trouvant dans le cercle peut briser la barrière arrêtant les monstres enchantés ou conjurés en attaquant ces derniers. Si la créature qui reçoit la protection est trop grosse pour tenir dans la zone d'effet, le sort agit comme celui d'une protection contre le mal de premier niveau et ce pour la créature seulement. Pour invoquer ce sort, le magicien doit tracer un cercle de 6 mètres de diamètre à l'aide de poudre d'argent. L'élément matériel du sort inverse est de la limaille de fer. [TM](#)

Protection Contre les Illusions (C 1r; R Touch; D 3d6r; A Spe; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	3	Livre	RO - Royaumes Oubliés
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	3d6 rounds	T.I	1 round
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description : Ce sort permet au bénéficiaire de voir à travers les illusions et les fantômes, mais il les reconnaît pour ce qu'ils sont et ils deviennent presque transparents pour lui, aussi peut-il voir ce qu'ils cachent. [TM](#)

Suggestion (C 3s; R 3"; D 6t+6/L; A 1 Cr; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,M

Durée	1 heure / niveau + 1 heure / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	

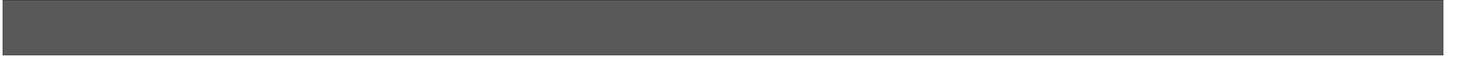
Description :

Grâce à ce sort, le magicien influence les actions de la victime de son choix en prononçant quelques mots ou une ou deux phrases, afin de suggérer une conduite qui lui sera profitable. La créature à influencer doit, bien entendu, pouvoir comprendre la suggestion — qui doit donc être formulée dans une langue qu'elle connaît.

La suggestion doit être formulée de façon à sembler raisonnable: demander à la créature de se frapper avec son arme, de se jeter sur un fer de lance ou d'accomplir tout autre acte ouvertement suicidaire, met fin au sort. Il en va tout autrement d'une suggestion disant qu'un bassin d'acide est en réalité de l'eau pure et qu'un plongeon serait rafraîchissant. Presser un dragon rouge sans cesser d'attaquer le groupe du magicien, afin de se joindre à lui pour piller un fabuleux trésor, serait aussi une utilisation raisonnable de ce sort.

Les conditions déterminant une action particulière peuvent également être spécifiées; si elles ne sont pas réunies avant l'expiration du sort, l'action ne sera pas accomplie. Si la cible du sort réussit son jet de sauvegarde, le sort n'a aucun effet. Notez qu'une suggestion extrêmement raisonnable inflige une pénalité (-1, -2, etc) au jet de sauvegarde, selon le jugement du MD. Les morts-vivants ne sont pas sensibles aux suggestions.

Les éléments matériels de ce sort sont une langue de serpent et un peu de cire d'abeille ou une goutte d'huile douce. [TM](#)



Niveau IV

Assassin Fantasmatique (C 4s; R 5"/l; D 1r/L; A 1 Crt; S Spl)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	1 round / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	spéciale

Description :

Au moment où ce sort est jeté, le magicien crée l'illusion de la créature la plus terrifiante pour son ennemi, utilisant les pensées subconscientes et leur donnant une forme visible pour l'esprit conscient: la bête la plus horrible possible. Seule la cible du sort voit la bête (le mage ne voit qu'une forme vague) et si la bête réussit à porter un coup à la victime, celle-ci meurt de peur. La créature attaque comme un monstre de 4 Dés de Vie, est invulnérable à toute attaque et traverse tout obstacle. Une fois invoqué, le fantasma poursuit inlassablement le sujet puisqu'il n'existe que dans son esprit.

Les seules défenses contre un fantasma mortel sont un test d'incrédulité (un seul est permis), la mort ou l'inconscience de la cible du sort pour toute la durée. Le sujet doit spécifier lorsqu'il fait son test d'incrédulité et réussit un jet d'Intelligence avec une pénalité de -1 pour chaque quatre niveaux du mage.

Des ajustements s'appliquent à ce jet:

Condition Modificateur

Surprise -2

Déjà attaqué par ce sort +1

Sujet est un illusionniste +2

Heaume de télépathie porté +3

La résistance à la magie, le bonus contre la peur et l'ajustement de Sagesse s'appliquent aussi. La résistance à la magie est vérifiée en premier pour s'assurer que le sort a un effet. Si oui, les ajustements contre la peur et de la Sagesse s'appliquent à la sauvegarde.

Si le sujet ignore le fantasma pour s'attaquer au magicien ou faire d'autres actions, le MD peut accorder au fantasma un bonus au jet d'attaque (pour une position arrière, de côté, etc). Des sorts tels qu'apaisement et manteau de bravoure récités suite aux attaques du fantasma mortel permettent un test d'incrédulité supplémentaire. [TM](#)

Baluchon malicieux (C 5s; R 10yds; D 1r+1r/l; A 10"; S Nil)

School : Conjuraton /

Niveau	4	Livre	Graal 20
Portée	50m	Composantes	V,S,M
Durée	1 Sem.	T.I	4T.
Zone d'effet	Le Sac Médecine	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort confère au sac médecine les pouvoirs d'un sac à malice pendant une semaine. Un maximum de 10 créatures peuvent être extraites en 7 jours. Il ne peut être lancé qu'une fois par mois.

Deux sortes de sacs peuvent apparaître : tirer 1d10 (Les shamans ayant pour animal totem l'aigle-royal rajoutent 3 au jet de dé.) [TM](#)

1-5	6-10
1. Belette	1. Rat
2. Putois	2. Hibou
3. Castor	3. Aigle
4. Loup	4. Chien
5. Lynx Géant	5. Chèvre
6. Glouton	6. Bélier
7. Buffle	7. Jaguar
8. Cerf Géant	8. Ours

Charme-Monstre (C 4s; R 6"; D Spl; A Spl; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S
Durée	spéciale	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 ou plusieurs créatures dans un rayon de 7 mètres	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort est semblable au charme-personne mais il peut affecter n'importe quelle créature vivante ou plusieurs créatures de bas niveau. Le sort affecte 2d4 Dés de Vie ou niveaux de créatures. Cependant, il n'atteint qu'une seule créature de 4 (ou plus) Dés de Vie ou niveaux, peu importe le nombre lancé.

Tout sujet possible bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts ajusté par la Sagesse. Tout dégât infligé par le magicien ou ses alliés durant le round d'incantation, permet à la créature blessée une nouvelle sauvegarde avec un bonus de +1 par point de dégât reçu. Toute créature affectée voit le magicien comme amical, un allié ou un compagnon devant être bien traité ou protégé. Si la communication est possible, la créature charmée obéira aux requêtes, instructions ou ordres raisonnables fidèlement et de son mieux (voir le sort suggestion). Si la communication est impossible, la créature ne fera aucun mal au magicien. Cependant, toute créature dans les environs peut faire l'objet de ses intentions, hostiles ou non. Tout acte ouvertement hostile du mage rompra le sort, ou, tout du moins, permet une nouvelle sauvegarde contre le charme. Les effets du sort se dissipent éventuellement. Les chances de réussite sont reliées au niveau de la créature (ou à leurs Dés de Vie).

Pourcentage/semaine de briser le sort

Niveau ou Dés de Vie du monstre	Pourcentage/semaine de briser le sort
1er ou jusqu'au 2	5%
2ème ou jusqu'au 3+2	10%
3ème ou jusqu'au 4+4	15%
4ème ou jusqu'au 6	35%
5ème ou jusqu'au 7+2	45%
7ème ou jusqu'au 10	60%
8ème ou jusqu'au 12	75%
9ème ou plus que 12	90%

Le jour de la semaine et l'heure sont déterminés secrètement par le MD [TM](#)

Clairvoyance (C 3s; R Spl; D 1r/L; A Sight; S Nil)

School : Divination /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	spéciale	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Similaire au sort de clairaudience, celui-ci permet au magicien de voir en esprit tout ce qui se trouve dans son champ de vision depuis le centre du sort. La distance n'a pas d'importance mais l'endroit doit être connu du magicien — familier ou de localisation évidente. De plus, la lumière est importante, le sort ne permettant pas d'utiliser l'infra-vision, ni aucun moyen magique d'amélioration de la vue (voir l'utilisation des yeux de l'aigle, etc). Si la zone est plongée dans les ténèbres magiques, elle demeurera impénétrable; si son obscurité est naturelle, seul un rayon de 3 mètres à partir du centre de la zone d'effet est révélé. Dans les autres cas, le sort expose la totalité du champ de vision du magicien, en fonction de la luminosité de l'endroit. Une mince couche de plomb ou certaines protections magiques bloquent le sort de clairvoyance. Le magicien se rend toutefois compte

que le sort est bloqué. Ce dernier crée un capteur sensoriel invisible, comme le ferait une boule de cristal, qui peut être dissipé. Il ne fonctionne que sur le plan d'existence du magicien.
L'élément matériel est une pincée de glande pinéale réduite en poudre. **TM**

Conjuration d'Ombres (C 5s; R 10yds; D 1r+1r/l; A 10"; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round + 1 round / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	cube de 3mètres d'arrête	Sauvegarde	Aucune

Description :
Grâce à ce sort, le magicien conjure une ombre (voir le MC) pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède. Ces monstres sont sous son contrôle et attaquent ses ennemis sur son ordre. Ils demeurent jusqu'à ce qu'ils soient abattus, repoussés ou que le sort expire.
L'élément matériel est un morceau de quartz fumé. **TM**

Conjuration de monstres II (C 4s; R 4"; D 3r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	40 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :
Ce sort est très semblable à conjuration de monstres I, sauf qu'il conjure 1d6 monstres du deuxième niveau. Ils apparaissent au hasard à l'intérieur de la portée et attaquent les ennemis du magicien, jusqu'à ce que celui-ci leur commande d'arrêter, qu'ils soient abattus ou que le sort se termine. Ces créatures n'effectuent pas de jet pour leur moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il ne reste plus d'ennemis à combattre et que la communication est possible, les monstres pourront accomplir d'autres tâches pour le conjureur.
Les éléments matériels sont un petit sac et une chandelle (allumée ou non). **TM**

Création Mineure (C 1t; R Tch; D 1h/L; A Spl; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :
Ce sort permet au magicien de créer un objet non-vivant ou de nature végétale (corde, bois, etc.). Le mage tire en fait des nuées de matière du plan de l'Ombre et les tisse en forme de l'objet voulu. Le volume de l'article créé ne peut dépasser un cube de 30 cm d'arête par niveau du magicien. L'objet disparaît à la fin de la durée du sort.
Le mage doit avoir au moins une petite pièce de matière qu'il veut créer par l'entremise de ce sort (un bout de chanvre pour de la corde, un copeau de bois pour une porte, ainsi de suite). **TM**

Dissipation de l'Épuisement (C 4s; R Touch; D 3t/L; A 1d4pers; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	UA - Unearthed Arcanna
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	3 tours / niveaux	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 à 4 personnes	Sauvegarde	aucune

Description :
Avec ce sort, le magicien peut restaurer 50% des points de vie perdus à toutes les personnes qu'il touche (humain, demi-humain et humanoïde) pendant le round de lancement du sort, avec un maximum de 4 personnes. Le sortilège fait croire à la personne affectée qu'elle se sent bien et en forme; elle ressent un regain de vigueur. Mais quand la durée du sort expire, les points de vie retombent au niveau précédent le lancement du sort. D'autre part, une dissipation de l'épuisement permet à la créature affectée de bouger deux fois plus vite pendant un round par tour. **TM**

Exorcisme

School : Conjuration /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	1"	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	T.I	1-100T
Zone d'effet	1 Créa. ou 1 Obj.	Sauvegarde	aucune

Description :
Ce sort annule toute possession d'un objet ou d'une créature par une forme extérieure ou surnaturelle. Cela inclut le contrôle d'une créature par une force contenue dans un objet, la possession par le sort métempychose, la possession démoniaque, les envoûtements et même les charmes ; ce sort est en fait basé sur le même principe que le sort dissipation de la magie. Si un objet envoûté subit un exorcisme, la force vitale de la créature concernée retourne complètement dans son enveloppe matérielle (voir Manuel des Monstres, Démon). Une fois commencé, l'exorcisme ne doit pas être interrompu, sinon, ses effets sont annulés. La chance de base de succès est déterminée par le jet d'un d100, donnant donc une base entre 1 et 100. La chance de base est diminuée de 1% par niveau de la force à exorciser et augmentée de 1% par niveau du clerc exorcisant, le résultat donnant la chance d'exorciser Le MD peut ajuster cette chance d'exorciser selon des cas particuliers, s'il y a lieu. A chaque tour de l'exorcisme, un d100 est lancé et si le résultat est inférieur ou égal à la chance d'exorciser, le sort est réussi. Les composantes matérielles pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite (maudite pour les clercs mauvais). Une relique ou un objet sacré puissant peut augmenter la chance de réussite de 1 à 50%, selon la puissance de l'objet. **TM**

Extension I (C 2s; R 0; D + 50 %; A 1 spell(1st-3rd); S Nil)

School : Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	2 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :
A l'aide de ce sort, le mage prolonge la durée d'un sort de niveau un, deux ou trois jeté précédemment de 50%. Naturellement, ce sort n'affectera que les sorts avec une durée et doit être lancé immédiatement après le sort à prolonger, par le mage original ou un autre. Cependant, s'il s'écoule plus d'un round complet entre les sorts, il sera sans effet. **TM**

Globe Mineur d'Invulnérabilité (C 4s; R 0; D 1r/L; A 1" dia; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	sphère de 2 mètres de rayon	Sauvegarde	aucune

Description :

Le sort crée une sphère magique immobile dont émane une faible lueur, autour du magicien, bloquant les sorts de niveau un à trois (la zone d'effet de ces derniers n'inclut pas celle de la sphère). Ceci inclut les pouvoirs innés et les effets d'objets magiques. Toutefois, tout sort peut être lancé hors de ce globe sans l'altérer. Les sorts de niveau 4 et plus ne sont pas affectés par le sort. De plus, il peut être annulé par le sort de dissipation de la magie. Le mage peut quitter et entrer dans la sphère sans pénalité. Notez que les effets d'un sort ne sont pas modifiés par le globe sauf s'il est lancé directement à travers la sphère. Ainsi, le magicien verra toujours une image miroir d'un autre magicien se trouvant hors du globe. Si ce magicien entrait dans le globe, les images disparaîtraient pour réapparaître à sa sortie. De même, le magicien se tenant dans la zone d'effet de lumière serait suffisamment éclairé pour y voir, bien que la portion occupée par le globe ne soit pas lumineuse. L'élément matériel de ce sort est une perle de verre ou de cristal qui se fracasse à la fin du sort. [TM](#)

Gravure de Sommeil (C2s; R 50m; D 1r+1r/L; A 10"; S Nil)

School : Enchantement / Charme

Niveau	4	Livre	Graal 20
Portée	50m	Composantes	V,S,M
Durée	3T/Niv	T.I	6T + Inst.
Zone d'effet	1 Coquillage	Sauvegarde	Aucune

Description :

Le Shaman trace un pictogramme sur un coquillage. Il suffit par la suite de présenter le coquillage pour que l'effet se fasse ressentir. Appliquer le tableau d'attaque par le regard. La gravure de sommeil fonctionne à vue jusqu'à 50m et endort au maximum 5PV/Niv du lanceur de sort au rythme de 15PV/Round. Lorsque le regard est accroché, la victime continue de fixer le coquillage jusqu'à ce que son total de PV soit atteint et qu'elle s'endorme pour une durée de 1T/Niv du Shaman. Les créatures non endormies à la fin de l'attaque sont étourdis pour un nbre de segments égal au nbre de leur pv affectés par le sort. Sur les elfes et les créatures bénéficiant d'une résistance au sommeil, le pictogramme n'agit que pour la valeur de 2 PV/niveau. [TM](#)

Invocation d'esprit animalier (C 6s; R 10m/L; D 1r/L; A Spe; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Conjuraton /)

Niveau	3	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	aucune

Description : Ce sort fait apparaître un esprit animalier immature qui vient aider le personnage. Les clerics font le plus souvent appel à des élémentaux, tandis que les chamans préfèrent contacter des esprits animaliers ou de la nature. Quelle que soit l'origine de l'esprit, il apparaît sous la forme d'un animal fantomatique, loups, ours, lions et tigres étant les choix les plus courants. Il obéit aux instructions mentales du prêtre, attaquant ses ennemis ou entreprenant sans attendre toute tâche qu'il est en mesure d'accomplir. Totalement intangible, l'entité est incapable de manipuler le moindre objet. Par contre, elle voit et entend aussi bien que l'animal qu'elle incarne. On peut donc s'en servir d'éclaireur ou pour faire une diversion.

L'esprit animalier a les caractéristiques suivantes :

Vitesse 24", CA 0, TAC0 celui du Shaman, Dég 2x1D6.

Capable d'attaquer normalement les créatures uniquement touchées par les armes +1, il ne peut quant à lui être blessé que par les armes magiques. Ses points de vie sont égaux à 10, plus 1 par niveau du prêtre (un personnage de niveau 6 appellera donc un esprit animalier doté de 16 pv).

Il est immunisé contre le froid, les attaques mentales et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Par contre, il est vulnérable au sort dissipation de la magie et peut être repoussé comme un mort-vivant ayant autant de DV que le prêtre a de niveaux. S'il est repoussé, détruit ou renvoyé dans son plan, le personnage qui l'a invoqué doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver étourdi pendant 4 rounds.

Bien que dirigé par celui qui l'a appelé, l'esprit est intelligent et dispose de son libre arbitre, ce qui signifie que le prêtre n'a pas besoin de se concentrer pour diriger ses actions. Il est, par exemple, possible de lui ordonner d'attaquer le jeteur de sorts adverse qui se cache à l'arrière de son groupe tandis que le prêtre combat au corps à corps. Il attaque de flanc ou de dos quand l'opportunité se présente, bénéficiant des bonus normaux.

Le personnage communique avec lui par télépathie, et ce, de manière instantanée. Il peut donc lui ordonner de cesser d'attaquer, de changer de cible, etc. Mais l'esprit doit toujours rester dans la portée du sort. S'il s'éloigne du prêtre de plus de 10 m par niveau de ce dernier, il se dissipe aussitôt.

La composante matérielle de invocation d'esprit animalier est un petit sifflet taillé dans un os de l'animal invoqué. [TM](#)

Langues (C 3s; R 0; D 1r/L; A 6" dia; S Nil)

School : Altération /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,M
Durée	1 round / niveau	T.I	3 segments
Zone d'effet	rayon de 10 mètres	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort permet au magicien de parler et de comprendre un langage qu'il ne maîtrise pas (qu'il s'agisse d'une langue raciale ou régionale). Il ne peut cependant pas parler avec les animaux. Il est compris de toutes les créatures du type considéré se trouvant à portée de voix, généralement 20 mètres. En aucune façon, le sort ne prédispose le sujet envers le magicien.

Pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède, celui-ci peut parler une langue additionnelle. L'inverse du sort annule celui de langues ou bien brouille toute communication verbale dans la zone d'effet.

L'élément matériel est un modèle réduit de ziggourat en argile, qui s'effrite lorsque l'incantation est prononcée. [TM](#)

Maladresse (C 4s; R 1"/L; D 1r/L; A 1 Crt; S 1/2)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	cube de 10 mètres d'arête	Sauvegarde	Spéciale

Description :

Lorsque ce sort est jeté, le magicien crée une zone au sein de laquelle toute créature devient maladroit. Les créatures à la course trébuchent et tombent, celles qui utilisent ou veulent agripper un objet le laissent tomber, etc. Pour récupérer d'une maladresse, une sauvegarde contre les Sorts réussie est nécessaire et le tout prend un round. Notez que les objets fragiles peuvent s'endommager lors de la chute. Un sujet réussissant sa sauvegarde peut agir normalement pendant ce round mais s'il demeure dans la zone d'effet au début du round suivant, il lui faudra sauvegarder à nouveau. Ce sort peut être jeté à une seule créature. Si elle réussit son JS, elle sera ralentie (lenteur, sort de niveau trois), sinon elle sera affectée pour

la durée totale du sort.

L'élément matériel du sort est un peu de lait caillé. [TM](#)

Message Mental (C 1s; R 1km/niv; D 2R+2R/niv; A 1créa./niv; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	Graal 20
Portée	1km/niv	Composantes	S,M
Durée	2R+2R/niv	T.I	1 segments
Zone d'effet	1 créature.	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le Shaman peut transmettre les pensées qu'il voudra bien envoyer à 1 créature dans la limite de la portée du sort.

Bien que les sorts ne puissent pas être émis par ce biais, le Shaman peut utiliser le sort de Langues pour émettre ses pensées dans la langue de son choix. [TM](#)

Métamorphose (C 3s; R 0; D 2t/L; A MU; S Nil)

School : Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V
Durée	2 tours / niveau	T.I	4 segments
Zone d'effet	le magicien	Sauvegarde	Aucune

Description :

Lorsque ce sort est lancé, le magicien peut adopter la forme de toute créature à l'exception de celles qui sont intangibles, de taille variant entre le roitelet et l'hippopotame. Il en acquiert le mode de locomotion physique et le système respiratoire. Aucun jet de Choc Métabolique n'est requis. Le sort ne procure pas les autres capacités de la nouvelle forme (attaques, magie, déplacements particuliers, etc) ni n'entraîne le risque de changement de personnalité et de mentalité.

Au moment de la métamorphose, l'équipement du magicien se fond dans sa nouvelle forme (dans des campagnes particulièrement difficiles, le MD peut permettre aux objets tels qu'un anneau de protection de continuer à fonctionner efficacement). Le magicien conserve toutes ses capacités mentales, notamment l'utilisation des sorts (à la condition qu'il puisse encore exécuter les éléments verbaux et somatiques et que les éléments matériels soient accessibles). Un magicien non habitué à une forme pourra être pénalisé au gré du MD jusqu'à ce qu'il la maîtrise par la pratique.

Un mage changé en hibou pourrait donc voler, mais sa vision serait humaine. Chagné en pouding noir, il pourrait se glisser sous les portes, le long des murs ou des plafonds, mais ne serait pas corrosif. Toute forme a la force suffisante pour permettre au mage de se déplacer normalement. Le magicien peut changer de forme aussi souvent qu'il le désire pendant la durée du sort, chaque changement demandant un round. Il conserve ses propres points de vie, jets d'attaques et jets de sauvegarde. Le mage peut mettre fin au sort volontairement et reprend sa forme normale en regagnant 1d12 points de vie. Le magicien la retrouve aussi s'il est abattu ou si l'effet est dissipé, mais il ne récupère alors aucun point de vie. [TM](#)

Oeil de Magicien (C 1t; R 0; D 1r/L; A 1-3"/L; S Nil)

School : Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Lorsque ce sort est employé, le magicien crée un organe sensoriel invisible qui lui transmet des informations visuelles. L'œil de magicien se déplace à la vitesse de 10 mètres par round s'il observe à la manière d'un humain (c'est-à-dire en observant essentiellement le sol) ou de 3 mètres par round s'il examine également les murs et le plafond. Dans les zones bien éclairées, l'œil voit normalement à 20 mètres, et avec l'infravision à 3 mètres. Il peut se déplacer dans toute direction pour la durée

du sort. Sa substance et sa forme peuvent être détectées (par un sort de détection de l'invisibilité, par exemple). Les barrières solides lui barrent le chemin, mais il peut se glisser dans un espace équivalent à un petit trou de souris (3 cm de diamètre). L'utilisation de l'œil exige la concentration du magicien. Si elle est brisée, le sort n'est pas annulé — l'œil demeure simplement inerte jusqu'à ce que le mage se concentre à nouveau, jusqu'à l'expiration du sort. Les pouvoirs de l'œil ne peuvent être améliorés par d'autres sorts ou objets. Le magicien est sujet à toute attaque du regard qui atteint l'œil de magicien. Une dissipation de la magie invoquée avec succès sur le mage ou l'œil met fin au sort. L'œil de magicien est considéré comme un organe sensoriel de son créateur indépendant en ce qui concerne les ténèbres magiques, la cécité etc.

L'élément matériel est une touffe de fourrure de chauve-souris. [TM](#)

Portes de la perception

School : Divination

Niveau	4	Livre	Le Shaman
Portée	100m	Composantes	V,S,M
Durée	1T / Niv	T.I	1 tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsqu'il lance ce sort, le chaman ouvre les portes de sa perception. Il peut alors entendre tous les sons et voir tous les objets se trouvant à moins de 100 mètres de lui. Le plus petit insecte rampant sur une feuille est vu dans les moindres détails. Tout bruit est clairement identifié : il entend clairement le bruit de la chute d'un pied de renard. Avec une concentration étroite, le chaman peut même entendre les arbres craquer à mesure qu'ils grandissent, ou voir chaque grain de poussière sur la brise.

Alors que de nombreux solitaires lancent ce sort simplement pour profiter de la beauté de la nature, il comporte d'innombrables avantages pratiques :

- A moins de se trouver sous l'effet des sorts d'Invisibilité et Silence cumulé, il n'est pas possible de s'approcher du Shaman sans être repéré immédiatement.

- Des indices minutieux ou des traces diverses deviennent immédiatement évidents. Il devient facile de repérer une aiguille dans une meule de foin.

- Il peut voir toutes les pistes tracées par le passage de créatures avec une clarté parfaite, bien qu'il ne soit pas forcément en mesure d'en identifier les auteurs. Seules les traces d'animaux connus lui sont familières.

Le sort a cependant d'importantes limitations.

Tout d'abord, il ne permet pas de voir au travers des illusions.

Cela ne permet pas non plus au lanceur de voir à travers des objets solides.

Les murs, les personnes, les feuilles, même les brins d'herbe, peuvent obstruer des objets. (Fondamentalement, si un objet est dans son champ de vision, le lanceur peut le voir, et il appartient au DM de savoir ce qui est visible ou non.) Enfin, cela ne magnifie pas les sons à plus de 100 mètres.

Le composant matériel du sort est une plume d'aigle ou de vautour, qui n'est pas consommée lors du lancement du sort. [TM](#)

Possession Animale

Ecole : (Enchantement / Charme) / Sphere : (Animale / Charme)

Niveau	4	Livre	Net Book 6th
Portée	150 m + 10 m / Niv	Composantes	V, S
Durée	3T + 1T/ Niv	T.I	3 rounds
Zone d'effet	Une créature naturelle	Sauvegarde	Oui

Description : En utilisant ce sort, le prêtre est capable de projeter son esprit dans celui d'un animal, forçant la créature à se comporter selon sa volonté. La créature doit être une créature normale et avoir moins de dés que le prêtre. L'animal a le droit de lancer un jet de sauvegarde contre le sort et, s'il réussit, le sort n'aura aucun effet.

Une fois l'animal possédé, le prêtre peut lui demander de faire tout ce qui est en son pouvoir, quelles que soient les conséquences pour l'animal. Cependant, pour

chaque point de dommage subi par l'animal, le prêtre subit un demi-point de dommage. De plus, si l'animal mourait sous le contrôle du prêtre, un jet de choc métabolique devait être effectué. Si le résultat est échoué, le prêtre meurt également. Tout en contrôlant l'animal, le corps du prêtre entre dans un état catatonique. Il devient immobile et ses yeux se révulsent. Si le corps est dérangé ou déplacé, le sort est perturbé. Le composant matériel de ce sort est une feuille de houx et quelques poils de l'animal. [TM](#)

Rune-Totem (C2s; R 50m; D 1r+1r/l; A 10"; S Nil)

School : Enchantement /

Niveau	4	Livre	Graal 20
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	T.I	5T
Zone d'effet	1 figurine ou 1 dessin	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort est un enchantement. Le Shaman doit sculpter dans du bouleau de l'érabale ou du pin, ou modeler dans de la gomme de cèdre ou dans un épis de maïs complet une figurine représentant son animal-totem. Les yeux doivent toujours être faits de coquillages ou de pierres précieuses et il faut au Shaman pour la réaliser 1j / Niv de sort à stocker. Le Shaman peut ensuite y stocker un sortilège de niveau 1-3 qui y reste jusqu'à ce qu'il soit lancé. Ce sort peut ensuite être lancé sur un simple mot de commande en 1/10ème de segment.

Si le Shaman privilégie un dessin plutôt qu'une figurine (sur de la roche, un tissu, du bois, un coquillage, ...) le sort ne reste que 1j/Niv du lanceur.

La figurine est détruite lors du lancement.

[TM](#)

Soins des Blessures (C Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	4	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	7 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort est une version plus puissante des Soins des Blessures Légères. Lorsqu'il touche des mains une créature, le prêtre lui soigne 2d8+1 points de dégât dus à des blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent affecter les créatures immatérielles, non-vivantes ou extra planaires.

Blessures Craves, l'inverse du sort, opère de la même manière que Blessures Légères, la victime devant tout d'abord être touchée. Si ledit toucher est couronné de succès, 2d8+1 points de dégât sont infligés. [TM](#)

Terrain Hallucimatoire (C 1t; R 2"/L; D 5pl; A 1"x1"/L; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	20 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	cube de 10 mètres d'arête / niveau	Sauvegarde	Aucune

Description :

A l'aide de ce sort, un mage crée une illusion qui cache le terrain au sein de la zone d'effet. Ainsi, un champ ou une route pourra ressembler à un marécage, une colline, une crevasse ou tout autre terrain impraticable. Un étang peut être camouflé par un pâturage, un précipice en pente légère, une ravine caillouteuse en route large et sûre. L'illusion persistera jusqu'à son expiration ou si dissipée. Si certaines créatures reconnaissent l'illusion pour ce qu'elle est, le sort continuera

d'affecter les autres qui l'observent.

Si l'illusion n'implique seulement que des changements mineurs, comme la transformation d'une forêt clairsemée en dense et sombre forêt, l'effet peut demeurer inaperçu, même par ceux au milieu de l'illusion. Si le changement est extrême tel un pré camouflant un champ de fondrières volcaniques, il est certain que tout sera dévoilé dès la première victime de la scène.

Chaque niveau d'expérience agrandit la surface affectée: un mage de niveau 12 affecte une aire de 120 mètres sur 120 mètres.

Les éléments matériels sont une pierre, une brindille, un morceau de plante verte — feuille ou brin d'herbe. [TM](#)

Terreur (C 4s; R 0; D Spl 1r/L; A Cone 6"x3"; S Neg)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	T.I	4 segments
Zone d'effet	cône de 20 mètres de long, 1,5m x 10m de diamètre	Sauvegarde	Annule

Description :

Lorsque le sort terreur est invoqué, le mage projette un cône invisible de peur qui cause toute créature à fuir le mage en paniquant. Les créatures affectées lâcheront probablement ce qu'elles tiennent; les chances de base au niveau un (ou 1 Dé de Vie) sont de 60%, et baissent de 5% pour chaque niveau suivant. Les créatures affectées par la terreur fuient à leur vitesse maximale pour un nombre de rounds égal au niveau du mage. Les morts-vivants et ceux qui ont réussi leur sauvegarde ne sont pas affectés.

L'élément matériel est le cœur d'une poule ou une plume blanche. [TM](#)

Niveau V

Allométagorphose (C 4s; R 1"/2L; D Pmt; A 1 Crt; S Neg)

School : Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Annule

Description :

Le sort allométagorphose est un sort puissant qui change totalement la forme, les habiletés et parfois la personnalité et la mentalité de la créature affectée. Une créature peu intelligente ne peut pas être transformée en quelque chose de plus intelligent qu'elle, mais l'inverse est possible. La créature métamorphosée doit lancer un jet de pourcentage sous sa résistance aux traumatismes (voir Constitution) pour savoir si elle survit au changement de forme. Si ce jet est réussi, elle prend la forme et les habiletés de la créature choisie par le magicien. Les chances de base d'un changement de personnalité sont de 100%, diminuées de 5% par point d'intelligence de la créature d'origine. De plus, pour chaque dé de vie de différence (ou de niveau pour les personnages) entre la forme originale et la nouvelle, le pourcentage de base sera ajusté de + ou - 5% par dé de vie en dessous ou au dessus du nombre de dés de vie de la créature d'origine. Le test de changement de personnalité doit être effectué quotidiennement, jusqu'à ce que le changement ait lieu. Toutes les créatures préfèrent généralement leur propre forme et ne prendront pas volontairement le risque d'accepter que le sort leur soit lancé : un jet de protection réussi évite la métamorphose. Exemple : si un orque, avec 1 dé de vie et 8 en intelligence, est métamorphosé en dragon blanc avec 6 dés de vie, il y a 85% de chance ($100\% - (5\% \times 8) + (6 - 1) \times 5\% = 85\%$) qu'il devienne en tous points un dragon blanc avec toutes les habiletés physiques et mentales du dragon. Mais s'il n'a pas la personnalité et la mentalité du dragon blanc, il se rappellera ce qu'il était auparavant. Autre exemple : un guerrier niveau 8 transformé en dragon bleu se rappellera le combat avec armes et pourra les utiliser avec les pattes avant du dragon si le changement de personnalité n'a pas eu lieu. Cependant, la nouvelle apparence d'une créature transformée peut dissimuler la puissance de forme d'origine : par exemple, une momie transformée en petit chiot sera très résistante ; un brontosaurus transformé en fourmi pourra très difficilement être écrasé par une petite créature ou même par une créature de taille humaine. Les niveaux d'expérience ne font pas partie de la forme d'un personnage et il est totalement insensé et impossible d'essayer de métamorphoser une créature en un personnage de niveau n. De même, la profession ou la classe ne sont pas des formes, donc, essayer de métamorphoser en un guerrier, un voleur, etc. revient à transformer en humain et rien de plus. Les changeurs de forme (lycanthropes, dieux, druides de niveau 7 ou plus, vampires, certains dragons, chacals garous, doppelgangers, mimics, et tous les autres...) ne seront affectés que pour un round et reprendront leur précédente forme. Le magicien doit lancer une dissipation de la magie pour redonner sa forme première à une créature métamorphosée, et cette nouvelle transformation donnera lieu à un nouveau test de résistance aux traumatismes. La composante matérielle de ce sort est un cocon de chenille. [TM](#)

Chant de Libération (C 0s; 0; D Inst; A Liens du Shaman; S Nil)

School : Abjuration

Niveau	5	Livre	Manu
Portée	0	Composantes	V
Durée	Chant.	T.I	Spé.
Zone d'effet	Entrave du Shaman	Sauvegarde	Non

Description :

Similaire aux précédents sorts de Libération, ce sort permet au Shaman de se libérer de toutes entraves vivantes. Les membres, lianes, tentacules ou machoires ayant saisis le Shaman s'ouvrent et le laissent s'échapper. Aucune nouvelle tentative de saisie du Shaman ne peut être tentée tant que celui-ci chante. [TM](#)

Conjuration d'un Élémentaire (C 1t; R 6"; D 1t/L; A Control 3"/L; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort en regroupe quatre. Le magicien peut conjurer un élémentaire d'air, de terre, de feu ou d'eau, à la condition qu'il dispose de l'élément matériel nécessaire (une source de feu considérable doit se trouver à portée pour conjurer un élémentaire de feu, une grande quantité d'eau pour un élémentaire d'eau, etc). Les élémentaires conjurés ont 8 Dés de Vie.

Il est possible de conjurer successivement des élémentaires de type différents, si le magicien a mémorisé deux fois (ou plus) ce sort. Le type d'élémentaire à conjurer doit être choisi au moment de la mémorisation. Chacun ne peut être conjuré qu'une fois par jour.

L'élémentaire conjuré doit être contrôlé par le magicien. Celui-ci doit se concentrer sur sa créature, sans quoi elle se retourne contre lui. Le monstre n'interrompra pas un combat pour ce faire, mais tentera d'éviter toute créature tandis qu'il cherchera son conjurateur. Si le magicien est blessé ou saisi, sa concentration est brisée. Même si ce n'est pas le cas, il existe toujours une chance de 5% pour que l'élémentaire se retourne contre lui. Ce jet s'effectue à la fin du deuxième round et de tous les suivants. Un élémentaire se libérant du contrôle peut être dissipé par le magicien, mais la chance de succès n'est que de 50%. Le monstre peut être contrôlé jusqu'à une distance de 30 mètres par niveau du magicien. Il demeure sur ce plan jusqu'à ce que la forme qu'il adopte soit détruite, ou jusqu'à l'expiration du sort. Notez que s'ils s'éloignent de plus de 60 mètres d'une grande quantité d'eau, les élémentaires d'eau sont détruits.

L'élémentaire matériel (autre l'élément devant composer l'élémentaire) est une petite quantité des substances suivantes.

Elémentaire d'air encens brûlant
Elémentaire d'eau eau et sable
Elémentaire de feu soufre et phosphore
Elémentaire de terre argile molle

Un sort de protection contre le mal fournit une protection spéciale contre les élémentaires incontrôlés. [TM](#)

Conjuration d'un Élémentaire de Terre (C 1t; R 40m; D 1t/L; A Spe; S Nil)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Terre élémentaire /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	40 mètres	Composantes	V,S
Durée	1 tour / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort permet au prêtre de conjurer un élémentaire de terre qui lui obéit. L'élémentaire a 60% de chance de posséder 12 Dés de Vie, 35% de chance d'en avoir 16 et 5% de chance d'avoir 21 à 24(20+1d4) Dés de Vie. Le prêtre n'a qu'à commander pour être obéi, car l'élémentaire le perçoit comme étant un ami qui doit être obéi. L'élémentaire demeure jusqu'à ce qu'il soit détruit ou dissipé, qu'il retourne à son plan d'existence à l'aide d'une Parole Divine (voir le sort Conjuration d'un Élémentaire de Feu) ou par le biais du prêtre qui le libère de son service ou à l'expiration du sort. [TM](#)

Croissance Animale ® (C 8s; R 80m; D 2r/L; A max 8 animal in 7m sq; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Animale /)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds / niveau	T.I	8 segments
Zone d'effet	Maximum de 8 animaux dans un carré de 7 mètres	Sauvegarde	Aucun

Description : Lorsque ce sort est invoqué, tous les animaux (jusqu'à un maximum de 8) se trouvant dans une zone de 7 mètres de côté voient leur taille multipliée par deux. Les effets de cette croissance sont les Dés de Vie doublés (avec une amélioration correspondante du potentiel d'attaque), des points de vie doublés (à l'exception de ceux venant s'ajouter au Dés de Vie, (exemples: 8+1 DV) et des dégâts doublés au cours des combats. Les déplacements et la Classe d'Armure ne sont pas affectés. Le sort se prolonge durant deux rounds par niveau du prêtre. Ce sort est particulièrement utile en conjonction avec un Charme Personnes ou Mammifères.

L'inverse réduit de moitié la taille des animaux, ainsi que leurs Dés de Vie, points de vie, dégâts des attaques, etc. [TM](#)

L'élément matériel ce sort et de son inverse sont le symbole religieux du prêtre et un peu de nourriture. [TM](#)

Débilité Mentale (C 5s; R 1"/L; D Pmt; A 1 Crt; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Annule

Description : Ce sort n'est utile que contre les créatures ou les gens utilisant des sorts magiques. Débilité mentale a pour effet de donner à son sujet l'Intelligence d'un enfant mongolien. Seuls les sorts de guérison ou de souhait peuvent l'annuler. Les être utilisant la magie y sont très vulnérables, aussi leurs jets de sauvegarde souffrent-ils des pénalités suivantes.

Cible Ajustement JS
Prêtre +1
Magicien (humain) -4
Combinaison ou non-humain -2

Les ajustements de Sagesse s'appliquent au jet de sauvegarde. L'élément matériel est une poignée d'argile, de cristal, de verre ou de sphères minérales, qui disparaît pendant l'incantation. [TM](#)

Dissipation du Mal ® (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Neg)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Garde / Conjuraction)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	8 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Annule

Description : Le prêtre utilisant ce sort fait qu'une créature conjurée de nature maléfique, une créature maléfique extra planaire ou une créature conjurée par un

prêtre d'alignement mauvais, retourne sur son plan, ou dans son habitat d'origine, si le prêtre réussit contre elle une attaque en mêlée. Parmi les créatures concernées, citons rôdeurs invisibles, serveurs aériens, djinns, éfrits, élémentaux, etc

Un enchantement maléfique (tel qu'un charme invoqué par une créature d'alignement mauvais) susceptible à la Dissipation de la Magie, peut être automatiquement annulé par une Dissipation du Mal. Notez que ce sort se prolonge durant un maximum d'un round par niveau d'expérience du prêtre, ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Lorsque le sort est en place, toutes les créatures qui pourraient en être affectées souffrent d'une pénalité de -7 sur leurs jets d'attaques contre le prêtre.

L'inverse, Dissipation du Bien, fonctionne contre les créatures conjurées ou enchantées d'alignement bon, ou contre les créatures ayant été envoyées pour servir la cause du bien.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et de l'eau bénite (maudite). [TM](#)

Enchantement d'un Objet (C 1d8+2 days; R Tch; D Spl; A 1 Obj; S Neg)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	T.I	Spéciale
Zone d'effet	1 objet	Sauvegarde	Annule

Description :

Ce sort doit être utilisé par un magicien désirant créer un objet magique.

L'enchantement prépare l'objet à accepter la magie. Ledit objet doit répondre aux conditions suivantes: 1) Il doit être en parfait état; 2) Il doit être de la plus belle facture possible, en fonction de sa nature: fabriqué par le meilleur artisan à l'aide du meilleur matériau; 3) Son coût doit refléter la deuxième condition et, dans la plupart des cas, le prix des matériaux bruts ne peut être inférieur à 100 po. Il n'est cependant pas possible d'appliquer cette règle aux cordes, cuirs, tissus et poteries normalement dénués de broderies, de joyaux, de gravures ou de ciselures. Si ces derniers travaux ou matériaux peuvent être ajoutés à l'objet sans en gêner le fonctionnement normal, ils sont cependant requis.

Le magicien doit avoir accès à un atelier ou laboratoire bien équipé, dans lequel il sera possible de filtrer toute magie de contamination. Tous les objets magiques n'étant pas reliés au processus de fabrication (tels que la plupart des dispositifs de protection) et se trouvant à moins de 10 mètres des matériaux constituent des sources de contamination magique qui feront échouer le processus.

L'objet à préparer doit être touché par le magicien. Ce contact doit être constant et ininterrompu durant toute l'incantation, laquelle dure 16 heures plus 8d8 heures (le magicien ne pouvant jamais travailler plus de 8 heures par jour, et les sorts de hâte ou autres ne pouvant en aucun cas modifier le temps nécessaire. Cela signifie en fait que le T.I est de deux jours plus 1d8 jours). Les périodes de travail doivent être ininterrompues, et l'objet ne doit pas être éloigné du magicien de plus de 30 cm pendant les périodes de repos. Si c'est le cas, l'ensemble du sort est gâché et tout est à recommencer. Notez qu'aucune forme de magie ne peut être utilisée pendant les périodes de repos et que le magicien doit demeurer calme et isolé, sous peine de ruiner l'enchantement.

A la fin de l'incantation, le magicien saura que l'objet est prêt à subir la dernière épreuve. Il prononcera alors la dernière syllabe magique et l'objet lancera un jet de sauvegarde contre les Sorts (identique à celui du magicien). S'il le réussit, l'enchantement est achevé. Les bonus qu'a le magicien sur ses JSs s'appliquent également à l'objet, jusqu'à un maximum de +3. Un résultat de 1 sur le d20 est toujours un échec, quels que soient les ajustements. Une fois l'enchantement achevé, l'invocateur peut commencer à placer le sort qu'il désire sur l'objet. Ceci doit être accompli dans les 24 heures, faute de quoi tout est à recommencer. Chaque sort subséquent placé sur un objet ayant reçu un enchantement demande 2d4 heures par niveau de magie. Une fois de plus, le magicien doit toucher l'objet durant toute l'incantation et ne pas s'en éloigner de plus de 30 cm pendant ses périodes de repos. Cette procédure s'applique à tous les sorts supplémentaires placés sur l'objet, l'incantation de chacun d'entre eux devant commencer moins de 24 heures après la fin de la précédente, même si celle-ci a échoué.

Aucune magie placée sur un objet n'est permanente, sauf si un sort de permanence est ajouté en touche finale. Ceci fait toujours courir au magicien 5% de chances de perdre un point de Constitution. De plus, bien qu'il soit possible de savoir si le sort de base (enchantement d'un objet) fonctionne, il n'en est pas de même pour les

incantations suivantes (un jet de sauvegarde identique à celui de l'objet devant être lancé pour chacune). Naturellement, les objets chargés (bâtons, bâtonnets, baguettes, javelots de foudre, anneaux de souhaits, etc) ne peuvent jamais être rendus permanents. Il est impossible d'invoquer l'enchantement d'un objet ou les sorts subséquents à l'aide d'un objet magique. On peut en revanche se servir de parchemins.

Les matériaux nécessaires pour ce sort varient en fonction de la nature de l'objet à enchanter et des sorts devant être posés sur lui. Une cape de déplacement pourrait par exemple demander la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipsantes, une épée destinée à tuer des dragons pourrait exiger le sang et quelque autre portion du corps d'un dragon du (des) type(s) requis; un anneau d'étoiles filantes pourra requérir des morceaux de météorites et une corne de ki-rin. Ces détails, ainsi que d'autres informations relatives à ce sort, sont laissés à l'appréciation du MD. Il faudra les découvrir au cours du jeu, par la recherche, par exemple. [TM](#)

Façonnage de la Pierre (C 1r; R Tch; D Pmt; A 1 cuft/L; S Nil)

School : Altération /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	1 round
Zone d'effet	30 décimètres cube / niveau	Sauvegarde	Aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien peut donner à un morceau de pierre existant la forme qu'il désire. Il est ainsi possible de créer une arme de pierre, un piège spécial ou une idole. Ce sort peut aussi permettre de refaçonner une porte de pierre afin d'échapper à une prison, à condition que le volume de pierre mis en jeu corresponde à la zone d'effet. Bien qu'il soit possible de créer ainsi des portes ou des coffres de pierre, la finition n'est guère poussée. Si la construction met en jeu de petites pièces mobiles, il y a 30% de chances qu'elles ne fonctionnent pas. L'élément matériel est un peu d'argile auquel on doit donner grossièrement la forme du résultat désiré, puis que l'on doit poser au moment de l'incantation sur la pierre à façonner. [TM](#)

Fléau d'Insectes (C 1t; R 120m; D 2r/L; A nuage 60m dia x 20m haut; S)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Générale / Combat)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	120 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 round / niveau	T.I	1 tour
Zone d'effet	nuage de 60 mètres de diamètre et de 20 mètres de	Sauvegarde	aucun

Description : Par ce sort, une horde d'insectes rampants, volants et autres se rassemblent en un épais nuage. Les insectes obscurcissent la vue, la réduisant à 3 mètres. Au sein du nuage, il est impossible d'invoquer des sorts. Notez que si l'environnement est dépourvu d'insectes, ce sort n'a aucun effet.

Les créatures prises dans le nuage reçoivent, peu importe leur Classe d'Armure, 1 point de dégât par round, à cause des piqûres et morsures des insectes. L'invisibilité est inefficace contre cette masse. Toutes les créatures possédant moins de 2 Dés de Vie s'enfuient automatiquement dans une direction aléatoire et ne s'arrêteront pas tant qu'elles ne seront pas à au moins 240 mètres des insectes. Celles qui possèdent moins de 5 Dés de Vie et plus de 2 doivent faire un test de moral, l'échec de ce test fait que ces créatures s'enfuient de la même manière.

Les insectes n'entrent pas dans une zone de fumée épaisse. Le feu les éloigne aussi. Ainsi, un mur de feu formé en anneau empêchera le Fléau d'Insectes d'entrer dans son enceinte. Une Boule de Feu ne fait qu'éliminer les insectes se trouvant dans la zone d'effet pendant un round. Une simple torche ne vaut rien contre cette horde. La foudre, le froid et la glace sont tout aussi inefficaces. Un vent fort couvrant toute la zone du Fléau d'Insectes disperse la horde et met fin au sort.

Le Fléau demeure présent pendant deux rounds par niveaux du prêtre, puis se disperse. Lors de l'invocation, les insectes se rassemblent en un point déterminé par le prêtre à l'intérieur de la portée. Notez que ce sort peut être contré par une

Dissipation de la Magie réussie.

Les éléments matériels sont quelques petits morceaux de sucre, grains de céréale et une petite quantité de graisse. [TM](#)

Harmonie avec la nature

School : Altération

Niveau	5	Livre	Le Shaman
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv	T.I	1R
Zone d'effet	Le Shaman	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le Shaman tend à fusionner son esprit avec la nature environnante. Il nourrit alors une telle affinité avec le monde naturel qu'il en devient partie intégrante.

Tout semble le protéger et le respecter : La nature et lui ne font qu'un.

Les animaux éprouvent universellement de la sympathie pour lui. Les plus craintifs sont en confiance et les plus féroces se montrent inoffensifs. Les plantes elles même ne semblent plus lui faire obstacle. Les ronces ne le piquent pas, et les racines ne se mettent plus jamais en travers de son chemin.

Le Shaman peut ainsi se déplacer dans toute zone naturelle sans laisser de traces, sans odeur et en silence.

Si il reste immobile, il se confond dans son environnement et se dissimule comme sous l'effet d'un anneau chaméléon. [TM](#)

Illusion Programmée (C 6s; R 10yds/l; D Spl; A Spl; S Spl)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	T.I	6 segments
Zone d'effet	cube de 7 mètres d'arête + cube de 3 mètres d'arête/ niveau	Sauvegarde	Spéciale

Description :

Ce sort crée une force spectrale s'activant sur commande ou lorsqu'une condition spécifiée se réalise. L'illusion possède des éléments visuels, auditifs, olfactifs et thermiques. Il est possible de créer ainsi n'importe quel objet, créature ou force, dans les limites de la zone d'effet du sort.

Les circonstances déclenchant l'illusion peuvent être aussi générales ou aussi précises que désirées. Exemples: "ne commence que lorsqu'une humaine d'âge vénérable, portant un sac de pièces de monnaie, viendra s'asseoir dans la position du lotus à moins d'un pied de cet endroit". De telles conditions visuelles peuvent réagir à un personnage utilisant un sort de déguisement. La portée de l'instruction est de 5 mètres par niveau du magicien. Une illusion programmée ne peut discerner les créatures invisibles, les alignements, les niveaux, ni les classes, hormis ce que les apparences peuvent en laisser deviner. Si on le désire, l'effet peut être relié à un bruit ou un mot de commande spécifique. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion se produise, si bien que la durée du sort soit variable. L'illusion se maintient ensuite pendant un maximum de 1 round par niveau du magicien.

Les créatures refusant de croire à l'illusion gagnent un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, ils en reconnaissent la nature et donnent un bonus de +4 au jet de sauvegarde de leurs camarades s'ils peuvent leur communiquer leurs connaissances. Les créatures ne ressentant pas l'effet du sort y sont immunisées jusqu'à ce qu'elles en deviennent conscientes. L'illusion est sujette à une dissipation de la magie.

L'élément matériel est une touffe de laine de mouton. [TM](#)

Immobilisation des Monstres (C 5s; R 1"/2L; D 1t/L; A 1-4 Cr; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 à 4 créatures dans un cube de 13 mètres d'arête	Sauvegarde	Annule

Description :

Ce sort immobilise une à quatre créatures de n'importe quel type, se trouvant à portée et dans le champ de vision du magicien. Celui-ci peut choisir d'immobiliser une, deux, trois ou quatre créatures. Dans les deux derniers cas, les jets de sauvegarde sont normaux. Si les victimes ne sont que deux, le JS souffre d'une pénalité de -1. S'il n'y en a qu'une, son JS souffre d'une pénalité de -3. L'élément matériel de ce sort est une barre ou bâtonnet métallique par monstre à immobiliser. La barre en question ne doit pas être de taille inférieure à celle d'un gros clou. [TM](#)

Langages des Monstres (C 9s; R 30m; D 2r/L; A lanceur; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Générale /)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	2 rounds / niveau	T.I	9 segments
Zone d'effet	Le joueur de sorts	Sauvegarde	Aucun

Description : Ce sort permet au prêtre de converser avec n'importe quelle créature possédant un mode de communication quelconque, y compris empathique, tactile, etc. C'est à dire que le monstre comprend dans son propre langage le sens de ce que lui dit le prêtre, et réciproquement. Le MD doit alors faire un jet pour déterminer la réaction de la créature à laquelle on s'adresse.

Tous les êtres du même type que celui choisit peuvent comprendre la conversation s'ils se trouvent à portée. Pendant la durée du sort (2 rounds/niveau), le prêtre peut communiquer à différents types de créatures, à condition de s'adresser à chaque type individuellement. [TM](#)

Métempsychose (C 1r; R 1"/niv; D Spé.; A 1 Créa; S Spé)

School : Charme

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	1" / niv	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	T.I	1 Round
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Spé.

Description :

une métempsychose est un sort inhabituel. Il permet au magicien de prendre l'ascendant sur l'esprit de la victime et ainsi de contrôler son corps. Si le corps de la victime est humain ou humanoïde, le magicien peut même utiliser ses propres sorts. Le possesseur peut utiliser les connaissances rudimentaires du possédé, mais pas ses connaissances profondes. Par exemple, il ne pourra pas parler la langue du possédé s'il ne la connaît pas, ni utiliser les sorts du possédé. Le magicien transfère sa force vitale dans un réceptacle spécial (une grosse gemme ou un cristal) et à partir de ce réceptacle magique, la force vitale peut sentir et attaquer toute créature se trouvant dans la portée du sort ; mais le type de créature ne peut pas être deviné. Ce réceptacle doit se trouver dans la portée du sort par rapport au corps du magicien au moment du lancement du sort. La possession est réussie si la victime rate son jet de protection. Une possession ratée fait que la force vitale du magicien reste dans le réceptacle qu'il a choisi. Chaque tentative de possession demande 1 round et ne peut se faire que si le réceptacle est dans la portée du sort par rapport au corps de la victime. Si le corps du magicien est détruit, la force vitale dans le réceptacle n'est pas affectée. Si le réceptacle est brisé, la force vitale meurt. Le retour vers le corps réel demande 1 round, et ne peut être effectué que depuis un

réceptacle se trouvant à portée de sort du corps. Le jet de protection contre une métempsychose est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien et de la victime (on ne compare que l'intelligence pour des créatures non humaines et non humanoïdes.) :

Différence (magicien – victime)	Ajustement du jet de protection	Fréquence des jets de protection
-9 et moins	+4	Tous les rounds
de -8 à -6	+3	Tous les rounds
de -5 à -3	+2	Tous les rounds
de -2 à 0	+1	Tous les rounds
de 1 à 4	0	Tous les rounds
de 5 à 8	-1	Tous les tours
de 9 à 12	-2	Tous les jours
13 et plus	-3	Toutes les semaines

Une différence négative signifie que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette dernière obtient un bonus sur son jet de protection. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée a le droit à un nouveau jet de protection à la fréquence indiquée dans le tableau ci-dessus pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse à son tour reprendre l'ascendant sur l'esprit de sa victime pour le contrôler à nouveau ou pour s'échapper. [TM](#)

Mur de Force (C 5s; R 3"; D 1t+1r/L; A 20' sq/L; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour + 1 round / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	carré de 3 mètres / niveau au maximum	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris dissipation de la magie. Une désintégration le détruit immédiatement, de même qu'un bâtonnet d'annulation ou une sphère d'annihilation. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que porte dimensionnelle ou téléportation permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de 30 cm/niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximal de 45 cm par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté.

L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant valant 5.000 po. [TM](#)

Mur de Pierre (C 5s; R 1"/2L; D Pmt; A 3in/L+20sqft/L; S Nil)

School : Invocation / Evocation /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort crée un mur de granit qui se fond aux surfaces de pierre voisines. On l'emploie typiquement pour fermer passages ou brèches devant l'approche des ennemis. Le mur mesure 0,75 cm d'épaisseur et un maximum de 2 mètres carrés de surface par niveau de son créateur. Ainsi, un magicien de niveau 12 peut créer un mur de 9 cm d'épaisseur et de 24 mètres carrés au maximum (par exemple, 3 mètres de large sur 8 de haut). le mur de doit pas nécessairement être vertical, pas plus qu'il ne lui est obligatoire de reposer sur une surface ferme (voir le sort mur de fer). Il doit cependant se fonder et être soutenu par de la pierre déjà existante. Il peut ainsi être utilisé pour créer un pont au-dessus d'une crevasse, ou un plan

incliné le long d'une paroi. Pour de telles utilisations, il devra être arqué et soutenu par des piliers, ce qui en réduit de moitié la zone d'effet. Un magicien de niveau 20 peut ainsi créer une surface de 20 mètres carrés. Ce mur pourra être grossièrement façonné pour générer créneaux, remparts et ainsi de suite, ce qui en réduit une nouvelle fois la zone d'effet. La pierre est permanente jusqu'à être détruite par une dissipation de la magie, une désintégration ou par des moyens physiques. L'élément matériel est un petit bloc de granit. [TM](#)

Passe-Plantes (C 8s; R Touch; D Spe; A Spe; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	8 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucun

Description : Ce sort permet au prêtre d'entrer dans un arbre et de gagner l'intérieur d'un autre arbre du même type se trouvant approximativement dans la direction qu'il désire et à une distance égale aux valeurs du tableau suivant :

Type d'arbre	Portée de la zone d'effet
Chêne	600m
Frêne	540m
If	480m
Orme	420m
Tilleul	360m
Arbre à feuille caduques	300m
Conifère	940m
Autre	140m

L'arbre de départ et d'arrivée doivent être du même type, vivants, et d'une taille au moins égale à celle du prêtre. Notez que si le prêtre, par exemple, entre dans un frêne et désire se rendre aussi loin que possible (540 mètres) vers le nord, mais que le seul frêne disponible à l'arrivée est au sud, c'est dans ce lui-ci qu'il se retrouvera.

Ce sort permet d'effectuer ce transfert en un round.

S'il le désire, le prêtre peut demeurer au sein de l'arbre pendant un maximum de un round par niveau d'expérience qu'il possède. Si aucun arbre du type désiré ne se trouve à portée, le prêtre reste au sein de l'arbre de départ dont il doit sortir avant que le nombre de rounds approprié ne se soit écoulé. Si l'arbre occupé est abattu ou brûlé, le prêtre devra sortir avant que le processus de destruction de l'arbre ne soit complété, sinon le prêtre meure. [TM](#)

Pierres Commères (C 1t; R Touch; D 1t; A 0.75m cube stone; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Terre élémentaire / Divination)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	Toucher	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour	T.I	1 tour
Zone d'effet	0.75 mètre cubique de pierre	Sauvegarde	Aucun

Description : Par ce sort, le prêtre fait ainsi parler les pierres qui commèrent sur l'identité des personnes les ayant touchées, la nature de ce qui est enfoui dissimulé, ou tout simplement déposé derrière elles. Sur demande, elles peuvent fournir des descriptions complètes. Notez que la perspective, perception et connaissance d'une pierre pourront entraver cette divination. S'il y a lieu, ces détails seront déterminés par le MD.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de mercure et un peu d'argile. [TM](#)

Transmutation de la Pierre en Boue (C 8s; R 160m; D Spe; A cube 7m/L; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Terre élémentaire / Eau élémentaire)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	160 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	8 segments
Zone d'effet	Cube de 7 mètres d'arête / niveau	Sauvegarde	aucun

Description : Ce sort transforme le roc naturel de tout genre en un volume égal de boue. Par exemple, s'il est jeté sur un rocher, celui-ci s'effondre, liquéfié. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée par ce sort. La profondeur de la boue créée ne peut excéder 3 mètres.

Les créatures incapables de léviter, voler ou de se libérer de la boue de quelque manière s'y enfoncent au rythme de 1 tiers de leur taille par round et finissent par suffoquer. Les êtres suffisamment légers pour marcher normalement sur un tel terrain ne subissent pas cet effet. Lancer des buissons sur la zone boueuse permettra de soutenir les créatures qui réussiront à se hisser sur ces derniers. La quantité de buissons requis est déterminée par le MD. Les créatures assez grandes pour marcher au fond de la zone boueuse peuvent s'y déplacer au rythme de 3 mètres par round.

La boue demeure jusqu'à ce qu'une Dissimulation de la Magie réussie ou une Transformation de la Boue en Pierre lui rende son état original, mais pas obligatoirement sa forme. L'évaporation et érosion naturelle transforme la boue en poussière normale, au rythme de 0.30 mètre cubique par 16 jours. Le temps exact dépend de l'exposition au soleil, des vents, etc.

L'inverse, Transformation de la Boue en Pierre, durcit de la boue ou des sables mouvants normaux en pierre tendre (grès, etc.) de manière permanente sauf changement ultérieur. Les créatures se trouvant dans la boue bénéficient d'un jet de sauvegarde pour s'échapper avant que la zone ne soit durcie. Le sable sec n'est pas affecté.

Les éléments matériels de ce sort sont de l'argile et de l'eau (ou du sable, du citron doux et de l'eau pour l'inverse). [TM](#)

Télékinésie (C 5s; R 1"/L; D 2r+1/L; A 250 gpw/L; S Nil)

School : Altération /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Annule

Description :

Grâce à ce sort, le magicien peut déplacer mentalement des objets en se concentrant sur le mouvement à accomplir. Il est possible de produire soit une force mineure mais soutenue, soit une unique et courte poussée violente. Dans le premier cas, il est possible de déplacer un poids inférieur ou égal à 10 kilos sur une distance de 7 mètres par rounds au maximum. Le sort dure deux rounds plus un round par niveau du magicien. Le poids peut être déplacé verticalement, horizontalement ou les deux. Un objet déplacé au-delà de la portée du sort tombe ou s'immobilise. Il en est de même si le magicien cesse de se concentrer, pour une raison ou pour une autre. L'objet peut être manipulé télékinésiquement comme manuellement. Il est par exemple possible de tirer sur un levier ou une corde, de tourner une clef, de faire tourner un objet, etc., si la force requise n'est pas supérieure à la limite de poids. Le magicien pourra même, si le MD l'y autorise, défaire les nœuds les plus simples. Alternativement, l'énergie du sort peut être entièrement dépensée en un round. Le magicien peut projeter à une grande vitesse, en ligne droite devant lui, un ou plusieurs objets se trouvant à portée, au sein d'un cube de 3 mètres d'arête, à une distance maximum de 3 mètres par niveau. La limite de poids est de 10 kilos par niveau du magicien. Le MD décide des dégâts qu'infligent les objets projetés, mais

ceux-ci ne peuvent excéder 1 point par niveau du magicien. Il est possible de projeter ainsi des adversaires dont le poids ne dépasse pas la limite imposée, mais ils bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet. De plus, ceux qui ont la possibilité d'employer une contre-mesure telle qu'agrandissement (rendant alors leur poids aisément supérieur à la limite) peuvent aisément éviter les effets du sort. C'est aussi le cas des différents sorts de main de Bigby. [TM](#)

Téléportation (C 2s; R Tch; D Ist; A Spl; S Nil)

School : Altération /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V
Durée	Instantanée	T.I	2 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

En utilisant ce sort, le magicien se transporte instantanément, ainsi qu'un certain poids de matière, qu'il porte sur lui ou qu'il touche, jusqu'à un endroit bien connu. La distance ne pose aucun problème, mais la téléportation ne permet pas des voyages interplanaires. Le magicien peut téléporter un maximum de 125 kilos, plus 75 kilos par niveau qu'il possède au-dessus du niveau 10 (un magicien de niveau 13 peut donc téléporter un maximum de 350 kilos). Si la zone de destination lui est très familière (il s'en est fait une image mentale précise par une observation attentive), il est peu probable qu'une erreur de transmission se produise, bien que le magicien ne contrôle absolument pas la direction dans laquelle il sera tourné au moment de l'arrivée. Les zones moins bien connues (observées uniquement de loin ou par des moyens magiques) augmentent la probabilité d'erreur. Les zones peu familières induisent un risque considérable (voir tableau).

Probabilité de se téléporter :

La destination est:	Trop Haute	Au bon endroit	Trop Basse
Très familière	01-02	03-99	00
Etudiée avec attention	01-04	05-98	99-00
Vue sporadiquement	01-08	09-96	97-00
Vue une fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Une téléportation "trop haut" signifie que le magicien arrive à 3 mètres au-dessus du sol par 1% de différence entre le chiffre obtenu et la plus basse des probabilités d'arriver au bon endroit; s'il n'a jamais vu sa destination, cette erreur peut aller jusqu'à 96 mètres. Tout résultat "trop bas" signifie une mort instantanée si la zone dans laquelle il se téléporte est solide. Il est impossible de se téléporter dans une zone d'espace vide. Une surface solide doit être présente, qu'il s'agisse d'un plancher, d'un sol de pierre, de terre, etc. Les zones où règnent de puissantes énergies magiques ou physiques pourront rendre la téléportation plus hasardeuse, voire impossible. [TM](#)

Niveau VI

Bulle Anti-Magie (C 1s; R 0; D 1t/L; A 1' dia/L; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 tour / niveau	T.I	1 segment
Zone d'effet	sphère de 30 cm de diamètre / niveau	Sauvegarde	Aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien s'entoure d'une barrière invisible qui se déplace avec lui. La zone ainsi enfermée est totalement imperméable à toute magie, empêchant notamment le passage des sorts et de leurs effets. Elle empêche de même le fonctionnement de tous sorts ou objets magiques en son sein. La zone est de plus imperméable aux souffles de dragons, aux attaques par le regard ou par la voix et aux formes d'attaques spéciales similaires.

La coquille anti-magie repousse également les créatures charmées ou conjurées. Elle ne peut donc être posée de force sur celles-ci. Toute tentative en ce sens provoquera une pression discernable contre la barrière: une pression continue annulera le sort. Les créatures normales (un troll rencontré normalement et non conjuré, par exemple) peuvent y pénétrer, de même que les projectiles normaux. De plus, bien qu'une épée magique n'ait aucun de ses pouvoirs au sein de la coquille, elle reste une épée. Notez que toutes les créatures se trouvant sur leur plan d'origine y sont considérées comme normales. Ainsi, sur le plan élémentaire du feu, il sera impossible de repousser à l'aide de ce sort un élémentaire rencontré par hasard. Les reliques, les divinités et les créatures ayant un statut plus élevé ne sont pas affectés par cette magie de mortels.

Si le magicien est plus grand que la zone englobée par le sort, le MD pourra choisir de considérer une portion de son corps comme non protégée. Une dissipation de la magie peut annuler ce sort. Le magicien l'ayant invoqué peut, lui, y mettre fin par une simple jonction. [TM](#)

Charme-Plantes (C 1t; R 3"; D Pmt; A 3"x1"; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	M6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	permanente	T.I	1 tour
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort permet au magicien de contrôler des formes de vie végétales et de communiquer avec elles. La zone d'effet est de 10 mètres sur 3. Bien que le sort ne confère pas de nouvelles capacités à la végétation, il permet au magicien de lui faire utiliser toutes celles dont elle dispose afin d'obéir à ses instructions. Si les plantes se trouvant dans la zone d'effet possèdent des capacités spéciales ou peu courantes, celles-ci sont utilisées de la même manière stipulée par l'invocateur. S'il le désire, il peut par exemple reproduire à l'aide de ce sort les effets du sort de prêtre de niveau 1, enchevêtrement. Le jet de sauvegarde ne s'applique qu'aux plantes intelligentes et souffre d'une pénalité de -4.

Les éléments matériels sont une pincée d'humus, une goutte d'eau et une tige ou une feuille. [TM](#)

Création Majeure (C 1t; R 10yds; D Spl; A Spl; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	T.I	1 tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Tout comme le sort de création mineure, la création majeure permet au magicien de capter des filaments de matière venant du plan d'existence de l'Ombre pour créer un objet non-vivant de nature végétale (corde, bois, etc.). Le magicien peut aussi créer des objets minéraux (pierre, cristal, métal, etc.). L'objet créé ne peut excéder un volume de 30 décimètres cubiques par niveau du magicien. La durée de vie de la création dépend de sa dureté et de sa rareté.

Matière végétale 2 heures/niveau

Pierre ou cristal 1 heure/niveau

Métaux précieux 2 tours/niveau

Gemmes 1 tour/niveau

Mithril* 2 rounds/niveau

Adamantite 1 round/niveau

* inclus tous les métaux similaires

Tenter d'utiliser l'une de ces créations comme élément matériel d'un sort provoquera l'échec de celui-ci. Le magicien doit posséder au moins un petit morceau de la matière qu'il désire créer (quelques filaments de chanvre pour faire une corde, un caillou pour créer un rocher, etc.). [TM](#)

Confusion (C 1r; R 80m; D 1r/L; A carré 13mx13m; S Spe)

Ecole : (Enchantement / Charme) / Sphere : (Charme /)

Niveau	C7	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	carré de 13mx13m	Sauvegarde	Spéciale

Description : Ce sort sème la confusion chez une ou plusieurs créatures se trouvant dans la zone d'effet, créant l'indécision et l'incapacité d'entreprendre une action réfléchie. Le sort affecte 1d4 créatures, plus une créature pour chaque 2 niveaux du prêtre. Ainsi, de 7 à 10 créatures seront affectées par un prêtre du 12e ou 13e niveau, de 8 à 11 créatures par un prêtre du 14e ou 15e niveau, etc. Ces créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -2, ajusté selon leur Sagesse. Ceux qui le réussissent ne sont pas affectés par le sort. Les autres réagissent selon la table suivante (lancer 1d10):

1: S'éloigne et erre (sauf si restreinte pendant la durée du sort).

2-6: Demeure indécise durant 1 round. (relancer 1d10 et consulter la table).

7-9: Attaque la créature la plus proche pendant 1 round (relancer 1d10 et consulter la table).

10: Réagit normalement durant un round (relancer 1d10 et consulter la table).

Le sort a une durée d'un round par niveau du prêtre. Ceux qui sont affectés ont leurs actions dictées par le MD, selon la table ci-dessus pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'ils "S'éloignent et errent".

Les créatures errantes s'éloignent le plus possible du prêtre selon leur mode de déplacement le plus courant : les personnages marchent, les poissons nagent, les oiseaux volent, etc. Ce n'est pas une fuite. Si elles possèdent des pouvoirs innés spéciaux de déplacement (changer de plan, s'enfouir, voler, etc.), elles ont 50% de chance de les utiliser. Les jets de sauvegarde et les réactions de chaque créature sont vérifiés au début de chaque round.

Toute créature confuse qui est attaquée, perçoit l'antagoniste comme un ennemi et réagit selon sa nature. Les éléments matériels sont trois coquilles de noix.

Note: S'il y a plusieurs créatures affectées, le MD peut décider de prendre la moyenne des résultats. Par exemple, s'il y a 16 orques affectés et qu'on assume que 25% d'entre eux pourront réussir leurs jets de sauvegarde, alors le MD décide que quatre réussissent leur jet de sauvegarde, un s'éloigne et erre, quatre attaquent la créature la plus proche de chacun d'eux, six sont indécis et le dernier réagit normalement mais doit relancer sur la table au prochain round. Puisque les orques ne sont pas proches du groupe d'aventuriers, le MD décide que deux des orques qui doivent attaquer la créature la plus proche d'eux, s'entre attaquent, une autre attaque un de ceux qui n'est pas affecté, et un autre attaque un des indécis, qui réplique. Au round suivant, le nombre d'orques affectés est maintenant 11, puisque quatre ont réussi leur jet de sauvegarde et qu'un autre s'est éloigné et erre. Donc, un autre orque s'éloigne et erre, cinq restent confus, quatre attaquent et le dernier réagit normalement pendant ce round. [TM](#)

Conjuration d'Animaux II (C 8s; R 60m/L; D Spe; A Spe; S Nil)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Animale /)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	60 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	8 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre appelle un maximum de six animaux possédant 8 Dés de Vie ou moins, ou de douze animaux possédant 4 Dés de Vie ou moins, du type qu'il spécifie au moment de l'incantation. Les autres modalités du sort sont en tout point identiques à celles du sort de quatrième niveau Conjuration d'Animaux I. [TM](#)

Coquille Anti-Animaux (C 1r; R 0; D 1t/L; A hemisphere 7m dia; S Nil)

Ecole : (Abjuration) / Sphere : (Animale / Protection)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	Hémisphère de 7 mètres de diamètre	Sauvegarde	Aucun

Description : Grâce à ce sort, le prêtre crée un champ de force hémisphérique ne pouvant être pénétré par aucune créature du règne animal (ni magique, ni extra planaire). Ainsi, un Esprit Follet, un Géant ou une Chimère se verraient-ils barrer le chemin, mais des morts-vivants ou des créatures conjurées pourraient passer outre la coquille, tout comme en serait capable des monstres tels que Serviteurs Aériens, Diablotins, Quasits, golems, Elémentaux, etc. La coquille fonctionne normalement contre les hybrides, comme les cambions, et se maintient pendant un tour par niveau du prêtre. Forcer cette barrière pour attaquer les créatures qu'elle retient l'éprouve au-delà de ses limites et finit par la faire tomber.

L'élément matériel de ce sort requiert le symbole saint du prêtre et une poignée de poivre. [TM](#)

Danse de l'élan noir (C 1r; R 10m/niv; D 24h; A 1 Cré/niv; S Oui)

School : Nécromancie

Niveau	S6	Livre	Graal 20
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	24h	T.I	1R
Zone d'effet	1 créature / niv	Sauvegarde	Oui

Description :

Les victimes de ce sort perdent 2d4 points de force pour une journée et restent inertes pendant 1d6T.

Les créatures possédant une capacité d'écoute particulière retranchent un point / par tranche de 20% de leur capacité d'écoute au JS.

Celles ayant la capacité d'écoute la plus forte sont affectées en premier, même si le Shaman ne les a pas désignées.

Les créatures prévenues et celles se trouvant derrière lui ne sont pas affectées.

Le Shaman doit danser avec des grelots aux chevilles et aux poignets, et brûler un "Père Peyotl" transporté depuis sa cueillette dans son étui sacré.

Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par mois.

Si un compagnon du Shaman l'accompagne du tambour, le sort peut être refait 2 semaines plus tard.

Si il est accompagné par 2 musiciens ou plus (bardes par exemple) dont un tambour, il est possible de le lancer 1 fois par jour. [TM](#)

Distorsion des Distances (C 6s; R 1"/L; D 1t/L; A 100 sq"/L; S Nil)

School : Altération /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	2 tours/ niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	un cube de 3 mètres d'arête / niveau	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort ne peut être invoqué que dans une zone complètement entourée ou enfermée par de la terre, de la pierre, du sable ou matériaux similaires. Le magicien doit également invoquer un sort de conjuration d'un élément de terre. Ce dernier obéit sans tenter de se libérer si le magicien lui annonce qu'il va invoquer une distorsion des distances. Ce dernier sort place l'élémental dans la zone d'effet, l'autorisant ensuite à doubler ou à diminuer de moitié les dimensions de celle-ci pour les créatures qui la traversent (au choix du magicien). Ainsi, un couloir de 5 mètres sur 50 mètres pourrait bien mesurer 2m50 de large et 25 mètres de long ou 10 mètres de large et 100 mètres de long. Lorsque le sort s'achève, l'élémental retourne sur son plan d'existence.

La véritable nature de la zone affectée par la distorsion est indécélable par les créatures qui y évoluent mais elle irradie faiblement la magie. Une vision véritable révélera qu'un élément de terre y est inclus.

L'élément matériel est une petite boulette d'argile molle. [TM](#)

Extension II (C 4s; R 0; D + 50 %; A 1 spell (1st-4th); S Nil)

School : Altération /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V
Durée	Spéciale	T.I	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Cet effet est identique à celui du sort de niveau 4, extension I, à ceci près qu'il augmente de 50% la durée des sorts de niveau 1 à 4. [TM](#)

Incantation Mortelle (C 6; R 1"/niv3"; D Inst; A 1/2"/niv; S Nil)

School : Conjuración

Niveau	M6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	1"/niv	Composantes	V,S,M
Durée	Inst.	T.I	6
Zone d'effet	Carré de 1/2"/niv	Sauvegarde	Aucun

Description :

Une incantation mortelle tue instantanément les créatures dans la zone d'effet. Le nombre des victimes dépend de leurs dés de vie :

Dés de vie des victimes	Nombre maximum affecté
Moins de 2	4-80 (4d20)
de 2 à 4	3-30 (3d10)
de 4+1 à 6+3	2-8 (2d4)
de 6+4 à 8+3	1-4 (1d4)

	Correspond à des créatures avec des dés de vie de :			
Dés de vie des créatures	- de 2	2 à 4	4+1 à 6+3	6+4 à 8+3
de 6+4 à 8+3	10	5	2	-
de 4+1 à 6+3	8	3	-	1/2
de 2 à 4	4	-	1/8	1/20

Premièrement, lancez les dés pour savoir combien de créatures avec moins de 2 dés de vie sont affectées, éliminez les ; puis utilisez la table de conversion pour éliminer tous les monstres avec de 2 à 4 dés de vie, etc. Si le chiffre restant n'est pas suffisant pour éliminer les créatures de niveau plus élevé, celles-ci restent en vie.

Ce système peut être inversé en l'appliquant d'abord aux créatures les plus puissantes : exemple, les 4d20 sont lancés et donnent un résultat de 53. Sur ces 53, 20 sont utilisés pour éliminer une créature de 6+4 à 8+3 dés de vie ($20 \times 1/20 = 1$) ; 16 sont utilisés pour tuer 2 créatures de 4+1 à 6+3 dés de vie ($16 \times 1/8 = 2$) ; 12 sont utilisés pour éliminer 3 créatures de 2 à 4 dés de vie ($3 \times 4 = 12$) ; 5 restent pour éliminer 5 créatures de moins de 2 dés de vie ($5 \times 1 = 5$) : $20 + 16 + 12 + 5 = 53$. Les créatures de moins d'un dé de vie ne comptent que pour 1/2 créature de moins de 2 dés de vie. Si de telles créatures sont concernées par le sort, il faut les comptabiliser cette manière, bien que le nombre total affecté ne puisse dépasser les 80 quoiqu'il arrive. Une incantation mortelle n'affecte pas les lycanthropes, les morts-vivants et les créatures qui ne sont pas du Plan Matériel Primaire. La composante matérielle est une perle noire écrasée d'une valeur minimale de 1000 po. [TM](#)

Globe d'Invulnérabilité (C 1r; R 0; D 1r/L; A 1" sphere; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	sphère de 2 mètres de rayon	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile, légèrement miroitante, dans laquelle les effets des sorts de niveau 1, 2, 3 et 4 ne peuvent pénétrer. Ainsi, la zone d'effet desdits sorts n'inclut pas celle du globe d'invulnérabilité. Ce phénomène comprend les capacités magiques naturelles et les effets des objets. Il est cependant possible d'invoquer n'importe quel sort de l'intérieur du globe; ils traversent celui-ci sans l'affecter et atteignent leur cible. Les sorts de niveau 5 et plus ne sont pas bloqués par la sphère. Celle-ci peut être détruite par une dissipation de la magie réussie.

L'élément matériel est une perle de verre ou de cristal qui se brise à la fin du sort. [TM](#)

Holographie (C 6s; R 1"/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)

School : Altération / Illusion / Fantasma

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien crée une réplique intangible de lui-même, qu'il peut projeter à tout endroit se trouvant à portée. Cette image accomplit tous les actes dont il décide (marche, parole, invocation de sorts), reproduisant les siens, à moins qu'il ne se concentre pour la faire agir différemment (auquel cas il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale et est incapable d'attaquer). L'image ne peut être dissipée que par une dissipation de la magie réussie (ou par ordre de son créateur); toutes les attaques la traversent sans lui faire de mal. Elle doit à tout moment se trouver dans le champ de vision du magicien: si celui-ci est bloqué, elle disparaît. Notez que si le magicien est invisible, son image l'est aussi, bien qu'il doive toujours la voir (grâce à une détection de l'invisibilité, par exemple) pour que le sort continue de faire effet. Si le magicien utilise des sorts, tels que porte dimensionnelle, téléportation ou changement de plan, le projection de l'image est annulée.

L'élément matériel est une petite poupée représentant le magicien. [TM](#)

Mur d'Épines (C 9s; R 80m; D 1t/L; A cube 3m/L; S Nil)

Ecole : (Conjuración) / Sphere : (Végétale / Création)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S
Durée	1 tour / niveau	T.I	9 segments
Zone d'effet	cube de 3 mètres d'arrêtes / niveau	Sauvegarde	Aucun

Description : Ce sort crée une barrière de buissons enchevêtrés, souples et robustes, munis d'épines acérées aussi longues qu'un doigt. Toute créature se trouvant, se forçant un chemin ou entrant en contact avec le Mur d'Épines se voit infliger 8 points de dégât, plus un nombre de points égal à sa Classe d'Armure. Les CA négatives soustraient leurs valeurs des huit points infligés, mais aucun ajustement de Dextérité n'est pris en état de compte.

Toute créature prise à l'intérieur du mur lors de sa création doit se forcer un chemin

pour s'en sortir. Les dégâts ci-dessus s'appliquent pour chaque tranche de trois mètres d'épaisseur du mur. Si l'on tente de trancher dans le mur, il faut au moins quatre tours pour dégager une épaisseur de 3 mètres. Les feux normaux ne peuvent affecter la barrière, mais les feux magiques la détruisent en 2 tours, créant ainsi l'effet d'un Mur de Feu (voir ce sort de 5ème niveau, Prêtre). Dans cette situation, la face froide dudit Mur de Feu est la plus proche du prêtre ayant invoqué le Mur d'Epines.

L'extrémité du Mur d'Epines apparaît à au plus 80 mètres du prêtre, à son gré. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience. L'effet couvre un cube de 3 mètres d'arête par niveau du prêtre, adoptant la forme qu'il désire. Un prêtre de 14e niveau pourrait créer un mur de 6 mètres de large, de 21 mètres de long et de 3 mètres de haut, ou un mur de 3 mètres de haut et de large, mais de 42 mètres de long, bloquant ainsi un passage souterrain de cette dimension. Toute autre forme est acceptable. Il est aussi possible de créer un mur de 1.5 mètre d'épaisseur, infligeant la moitié des dégâts normaux, mais le double dans une des autres dimensions (hauteur ou longueur). Notez que les créatures ayant la capacité de traverser des zones envahies par une dense végétation ne sont pas affectées par le Mur d'Epines. Le prêtre l'ayant créée peut la faire disparaître à son gré. [TM](#)

Quête (C 4s; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V
Durée	Spéciale	T.I	4 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Aucune

Description :

Une quête met en place chez une créature (généralement humaine ou humanoïde) l'ordre de rendre un service ou de renoncer à une action (ou à une attitude), selon les vœux du magicien. La créature doit être intelligente, consciente, consentante et capable de comprendre le magicien. Bien que cette quête ne puisse forcer la créature à se suicider ou à accomplir des actes dont le résultat lui sera probablement fatal, elle peut quasiment induire tout autre type d'action. La créature affectée doit suivre les instructions données jusqu'à ce que la quête soit accomplie. Si elle néglige ses devoirs, elle tombe malade et meurt en 1d4 semaines. Dévier des instructions ou en détourner le sens cause une perte proportionnelle de points de Force, jusqu'à ce que le droit chemin soit retrouvé. Il est possible de se débarrasser d'une quête par une souhait, mais ni dissipation de la magie, ni délivrance de la malédiction ne l'annuleront. Votre MD décidera de tous les détails supplémentaires, car l'invocation et l'accomplissement de ce sort sont choses fort délicates. Une quête invoquée de manière incorrecte sera ignorée. [TM](#)

Répulsion (C 6s; R 1"/L; D 1t/2L; A 1" path; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / 2 niveaux	T.I	6 segments
Zone d'effet	créatures dans un passage large de 3 mètres	Sauvegarde	Aucune

Description :

En invoquant ce sort, le magicien peut forcer toutes les créatures à tourner les talons pour s'éloigner de lui. La répulsion s'effectue à la vitesse de la créature tentant de s'approcher. La créature repoussée continue à s'éloigner pendant un round complet, même si cela l'amène au-delà de la portée du sort. Le magicien peut désigner une nouvelle direction par round, mais l'utilisation de ce pouvoir compte pour son action principale du round. Il peut bien entendu choisir de faire autre que son attaque par répulsion.

L'élément matériel est une paire de petites barres de fer magnétisées, attachées à deux petites statuette de chien, l'une en ébène, l'autre en ivoire. [TM](#)

Semences de Feu (C 1r/sem; R Touch; D Spe; A spe; S 1/2)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Feu élémentaire /)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	Toucher	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	T.I	1 round /semence
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	1/2

Description : Ce sort crée des projectiles ou des bombes à retardement incendiaires brûlant intensément. Le choix de l'application est fait au moment de l'incantation du sort.

Projectiles : cette version transforme quatre glands en projectiles du genre grenade (en termes d'effet), pouvant être lancé jusqu'à 40 mètres. Un jet d'attaque réussi est requis pour frapper la cible et les pénalités de non-compétence sont prises en compte. Chaque gland explose dès qu'il frappe une surface dure, infligeant 2d8 points de dégât à toutes les créatures et boutant le feu à tous les matériaux inflammables dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact. Les créatures dans l'aire d'effet ne subissent que la moitié des dégâts si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts. Toute créature frappée par un gland reçoit la totalité des dégâts, ne bénéficiant pas de JS.

Bombes incendiaires : cette application transforme un maximum de huit boules de houx en bombes incendiaires. Etant trop légères, elles doivent être placées. Si elles sont utilisées comme projectiles, elles peuvent être lancées jusqu'à 2 mètres. Si le prêtre est à 40 mètres ou moins des boules de houx, un mot d'ordre du prêtre fera que la ou les boules de houx s'enflamment. Ce feu allumera instantanément tout matériel dans un rayon de 2 mètres et infligera 1d8 points de dégât à toute créature dans cette même zone. Un jet de sauvegarde contre les Sorts réussi diminue les dégâts de moitié.

Les semences des deux applications du sort garde leur puissance pour un maximum d'un tour par niveau du prêtre: 13 tours pour un prêtre de 13e niveau.

Les éléments matériel de ce sort sont des glands ou des boules de houx selon l'application choisie. [TM](#)

Soins des Blessures (C 8s; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	8 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucun

Description : Cet effet est une version très puissante du sort Soins des Blessures Légères. Le prêtre touche des mains une créature et lui guérit 3d8+3 points de dégât, provenant de blessures ou autres causes. Le sort n'affecte pas les créatures immatérielles, extra planaires ou non-vivantes.

L'inverse, Blessures Critiques, opère de la même manière que les autres sorts de blessures, requérant un jet d'attaque réussi pour infliger les 3d8+3 points de dégât.

Les blessures ainsi causées peuvent guérir de la même façon que celles reçues d'autres manières. [TM](#)

Transport par les Plantes (C 4s; R Touch; D Spe; A Spe; S Nil)

Ecole : (Altération) / Sphere : (Végétale /)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	Toucher	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucun

Description : Par ce sort, le prêtre peut pénétrer au sein de toute plante de grande taille (humaine ou plus) et de se transporter en un round dans une autre plante du même type, quelle que soit la distance qui les sépare l'une de l'autre. La plante de

départ et d'arrivée doivent être vivante.

Le prêtre n'est pas dans l'obligation d'être familier avec la plante d'arrivée. Si le prêtre ne connaît pas l'emplacement exact de la plante d'arrivée, il n'a besoin que de déterminer la direction et la distance de son voyage : le sort l'amènera aussi près que possible de l'endroit désiré. Il existe une chance de 20%, réduite de 1 % par niveau du prêtre, que le sort amène

Celui-ci dans une plante d'espèce similaire, située à 2d100 kilomètres du point d'arrivée prévu. Si une plante d'arrivée bien particulière est désirée, et que celle-ci soit morte, le sort n'a aucun effet et le prêtre doit sortir de la plante de départ dans les 24 heures. Notez que ce sort ne fonctionne pas sur les créatures végétales: sylvaniens, tertres errants, etc.

La destruction d'une plante occupée par le prêtre tue ce dernier. [TM](#)

Vision Véritable (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Divination) / Sphere : (Générale /)

Niveau	5	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	T.I	8 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucun

Description : Lorsque le prêtre utilise ce sort, il confère au bénéficiaire la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. L'effet perce les ténèbres magiques ou normales. Les portes secrètes sont mises en évidence.

L'emplacement exact des objets éclipsant, en déplacement ou hors phase est déterminé. Les choses invisibles ne le sont plus aux yeux du bénéficiaire. Les illusions et les apparitions sont percées. Les choses métamorphosées, enchantées ou changées sont perçus comme elles sont en réalité. Même l'aura projetée par les créatures devient visible, si bien que l'alignement peut être détecté.

De plus, le bénéficiaire peut focaliser sa vision afin de voir dans le plan d'existence Ethéré ou dans les zones frontières des plans adjacents. La portée de la vision est de 40 mètres. Une Vision Véritable ne perce pas les objets solides: elle n'agit en aucun cas comme des rayons X ou équivalents. Ses effets ne peuvent être augmentés par quelque autre sort ou magie.

Le sort requiert un onguent, posé sur les yeux, fait d'une poudre de champignon très rare, de safran et de graisse, pour une valeur totale d'au moins 300 po par utilisation.

L'inverse, Vision Faussée, amène les personnages à voir les choses telles qu'elles ne sont pas : la richesse devient pauvreté, la beauté laideur, la dureté douceur. L'onguent requis pour l'inverse est fait d'huile, de poudre de pavot et d'essence d'orchidée rose.

Dans les deux cas, l'onguent doit être vieillit pendant 1d6 mois avant d'être utilisable. [TM](#)

Niveau VII

Conjuration d'Animaux III (C 9s; R 100m/L; D Spe; A Spe; S Nil)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Animale / Conjuration)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	100 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	T.I	9 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucun

Description : Ce sort est similaire au sort de 4e niveau, Conjuration d'Animaux I, à ceci près qu'il appelle un maximum de quatre animaux possédant 16 DV chacun, ou huit animaux de 8 DV chacun, ou seize animaux de 4 DV ou moins. Seuls les animaux se trouvant à portée se présenteront.

Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer trois types d'animaux différents: il peut d'abord appeler des chiens sauvages et, s'il n'a aucun succès, des faucons par la suite. Si cet appel échoue, il peut essayer de conjurer des chevaux sauvages qui, peut-être répondront à l'appel. C'est le MD qui décide la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort.

Ce sort permet de conjurer des animaux de taille normale ou géante. En aucun cas des animaux fantastiques/mythiques (dragons, gorgones, etc.) ne répondront à ce sort. Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, restant avec le prêtre jusqu'à la fin d'un combat, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. [TM](#)

Conjuration de monstres III (C 5r; R 5"; D 4r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	5	Livre	PH - Player Handbook
Portée	50 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	4 rounds + 1 round / niveau	T.I	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :
Ce effet est très semblable à celui du sort de niveau 3, conjuration de monstres I, à ceci près qu'il appelle 1d4 monstres de niveau 3. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, que le sort expire ou qu'ils soient eux-mêmes abattus. Ces créatures ne font pas de jet de moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a aucun adversaire à combattre et que le magicien peut communiquer avec elles, elles pourront lui rendre d'autres services.
Les éléments matériels de ce sort sont un petit sac et une fine chandelle. [TM](#)

Conjuration Instantanée de Drawmij (C 1s; R Spl; D 1st; A 1 Obj; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	infinie + spéciale	Composantes	V,S,M
Durée	instantanée	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 petit objet	Sauvegarde	aucune

Description :
Lorsque ce sort est invoqué, le magicien téléporte dans sa main l'objet qu'il désire depuis virtuellement n'importe quel emplacement. Ledit objet ne peut être de plus grande taille qu'une épée, ne peut peser plus lourd qu'un bouclier (environ 4 kilos) et doit être inerte. Pour préparer le sort, le magicien doit tenir en main une gemme ne valant pas moins de 5.000 po et dire la totalité de l'incantation, à l'exception du dernier mot. Lorsqu'il brise la gemme et prononce le mot en question, l'objet désiré est transporté instantanément dans sa main droite ou gauche, à son choix. L'objet

doit avoir été touché et nommé au cours de l'incantation initiale; seul cet objet bien précis sera conjuré par le sort. La gemme utilisée pour l'inscription créée magiquement du nom de l'objet à conjurer. Celle-ci est invisible et illisible, sauf par l'utilisation d'une lecture de la magie, et, évidemment, aux yeux du magicien ayant invoqué le sort.

Si l'objet est en possession d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas. Le magicien connaît alors l'identité du possesseur et a une idée générale de l'endroit où celui-ci se trouve au moment de la conjuration. Il est possible de conjurer des objets se trouvant sur un plan d'existence différent, mais seulement dans le cas où ils ne sont pas en possession (pas nécessairement physique) d'une autre créature. Pour tout niveau d'expérience qu'il possède au-dessus du niveau 14, le magicien peut conjurer un objet se trouvant dans un plan éloigné de celui dans lequel il se trouve (un plan de distance au niveau 14, deux au niveau 15, etc). Ainsi un magicien de niveau 16 pourrait-il invoquer le sort même si l'objet désiré se trouve dans le deuxième niveau d'un plan extérieur. Au niveau 14, il ne pourrait par contre réussir sa conjuration que si l'objet se trouvait dans l'un des plans intérieurs, dans la plan Ethéré ou le plan Astral. Notez que les barrières ou les facteurs spéciaux capables de bloquer les sorts de téléportation ou de changement de plan pourront aussi empêcher le fonctionnement de celui-ci. Il est impossible de récupérer par ce sort un objet se trouvant dans un coffre secret de Léomund.

Note: si l'objet porte une signature magique, il peut être conjuré depuis n'importe quel endroit du même plan, à moins que des conditions locales spéciales ne s'appliquent. De plus, l'objet est plus aisément décelable par les différents types de scrutation magique et sa localisation est plus détaillée. [TM](#)

Désintégration (C 6s; R 1"/2L; D Pmt; A Spl; S Neg)

School : Altération /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Instantanée	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Annule

Description :
Ce sort fait disparaître la matière. Il affecte même les matériaux (et les énergies) de nature magique, tels qu'une main impérieuse de Bigby, mais n'a aucun effet sur un globe d'invulnérabilité ou une coquille anti-magie. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents. Elle peut affecter une et une seule créature de n'importe quel type, même un mort-vivant. Dans le cas de matière non vivante, le sort affecte au maximum un cube de 3 mètres d'arête. Il crée un fin rayon vert qui fait luire puis disparaître les matériaux physiques touchés, ne laissant que des traces de fine poussière. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde contre les Sorts ont évité le rayon (les objets ont résisté à la magie) et ne sont pas affectés. Seule la première créature ou objet touché peut être affecté. Les éléments matériels sont un aimant naturel et une pincée de poussière. [TM](#)

Disparition (C 2s; R Tch; D Spl; A 500 gpw/L or 3 cuft/L; S Nil)

School : Altération /

Niveau	M7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	2 segments
Zone d'effet	1 objet	Sauvegarde	aucune

Description :
Grâce à ce sort, il est possible de faire s'évanouir un objet (le téléporter comme par un sort de téléportation) si celui-ci pèse moins de 25 kg par niveau du magicien. Ainsi, un magicien de niveau 14 peut faire s'évanouir (et réapparaître à l'endroit désiré) un objet pesant au maximum 350 kg. Le volume maximum pouvant être affecté est de 0,1 mètres cubiques par niveau d'expérience. Le sort est donc limité à la fois par le poids et par le volume. Un objet excédant l'une ou l'autre de ces limitations ne sera pas affecté et entraînera la perte du sort.
L'objet peut, si désiré, être profondément enfoui dans le plan Ethéré. En ce cas, l'endroit auquel il s'est évanoui demeure faiblement magique, jusqu'à ce que l'objet soit retrouvé. Une dissipation de la magie réussie, invoquée sur le point en question, permettra de le récupérer. Notez que créatures et forces magiques ne

peuvent s'évanouir.

Il existe une chance de 1% pour que l'objet se désintègre au lieu de s'évanouir. Il existe également une chance de 1% pour qu'une créature du plan Ethéré réussisse à pénétrer dans le plan Matériel Primaire grâce à la connexion créée par l'objet évanoui. [TM](#)

Extension III (C 5s R 0 D + 100 %; or + 50 %; A 1 spell; S Nil)

School : Altération /

Niveau	6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V
Durée	Spéciale	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort est identique à l'extension I de niveau 4, à ceci près qu'il doublera la durée des sorts de niveau 1 à 3 et augmentera celle des sorts de niveau 4 et 5 de 50%. [TM](#)

Fatalité Rampante (C 1r; R 80m; D 4r/L; A Spe; S Nil)

Ecole : (Conjuration) / Sphere : (Animale /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S
Durée	4 rounds / niveau	T.I	1 round
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque le prêtre prononce l'incantation de ce sort, il conjure une masse de 500 à 1000 arachnides, centipèdes et autres insectes venimeux, attaquant par piqûres et morsures. Ce tapis vivant se rassemble sur une zone carrée de 5 m par 5 m. Sur l'ordre du prêtre, ce véritable essaim se déplace à une vitesse de 3 mètres/round vers n'importe quelle créature se trouvant jusqu'à 80 mètres de celui-ci, selon la direction indiquée par le prêtre. La Fatalité Rampante tue toute créature sujette aux attaques normales, chaque insecte infligeant un point de dégât (tous meurent après avoir porté leur attaque), si bien que toute créature se trouvant sur leur chemin peut subir jusqu'à 1000 points de dégât. Si la Fatalité Rampante se déplace à plus de 80 mètres du prêtre, son nombre est diminué de 50 pour chaque 100 mètres supplémentaire (à 1000 mètres, le nombre d'insectes a diminué de 100).

Il y a de nombreuses façons de déjouer ou détruire les insectes composants la Fatalité Rampante. Ceci est laissé à l'imagination des joueurs et des MDs. [TM](#)

Guérison ® (C 1r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	6	Livre	Player Handbook
Portée	Toucher	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	1 round
Zone d'effet	Créature touchée	Sauvegarde	Aucun

Description : Cette puissante invocation permet au prêtre de supprimer les maladies et blessures de la créature bénéficiaire. Toutes les maladies, y compris la cécité, et tous les points de dégât, peut importe la manière dont ils aient été infligés, sont guéris. Le sort annule également l'effet d'une Débilité Mentale. Il soigne les affections mentales dues à des sorts ou à une lésion du cerveau. Ces effets peuvent, bien entendu, être annulés par des blessures ou maladies ultérieures.

L'inverse, Mise à Mal, inflige une violente maladie à la victime qui ne lui laisse que 1d4 points de vie. Le prêtre doit réussir à toucher sa victime et un jet de combat en mêlée est requis.

Pour connaître les créatures insensibles au sort de Guérison (et son inverse), voir le sort Soins des Blessures Légères. [TM](#)

Illusion Permanente (C 1t; R 1"/L; D 5r/L; A Spl; S Nil)

School : Illusion / Fantasma /

Niveau	M6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	6 segments
Zone d'effet	cube de 7 mètres d'arête + cube de 3 mètres d'arête / niveau	Sauvegarde	Spéciale

Description :

Grâce à ce sort, le magicien crée une illusion possédant des éléments visuels, auditifs, olfactifs et thermiques. Il est possible de former l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque, dans les limites de la zone d'effet. Toutes les créatures voyant l'illusion sont affectées par elle, au point de recevoir des dégâts en croyant tomber dans une trappe illusoire emplies de pics acérés.

Les créatures refusant de croire à l'illusion gagnent un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, ils en reconnaissent la nature et donnent un bonus de +4 au jet de sauvegarde de leurs camarades, s'ils peuvent leur communiquer leurs connaissances. Les créatures ne ressentant pas l'effet du sort y sont immunisées jusqu'à ce qu'elles en deviennent conscientes. L'illusion permanente est bien entendu sujette à une dissipation de la magie.

L'élément matériel est une touffe de laine de mouton. [TM](#)

Invocation d'un tourbillon (C 1r R 150m D 3r; A diam 100mx30m; S Nil)

School : Altération /

Niveau	7	Livre	Graal 20
Portée	150m	Composantes	V,S,M
Durée	1T	T.I	1R
Zone d'effet	10m de diam x 2m/niv H	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort doit être lancé sur une flèche magique (au minimum +2).

Le Shaman tire ensuite cette flèche soit sur une cible en bois, comme un bateau, soit dans l'eau :

Si la cible de la flèche est en bois, le sort agit comme le sort de Distorsion du bois. Dans l'eau, le sort se comporte comme suit :

Round 1 : Un tourbillon se crée à l'endroit où la flèche est tombée. Les nageurs et les radeaux présents dans la zone d'effet sont entraînés vers le centre. Barques et petits bateaux s'immobilisent. Les nageurs subissent 3d4 deg.

Round 2 : Nageurs et radeaux sont entraînés vers le fond. Tout nageur subit 6d8 deg, et les radeaux se brisent. Les barques et bateaux sont entraînés vers le centre.

Round 3 : Tout nageur subit 6d8 deg, les barques et petits bateaux se brisent et sont entraînés vers le fond. Les grands bateaux s'immobilisent.

Round 4 : Tout nageur subit 6d8 deg, Les grands bateaux sont entraînés vers le centre

Round 5 : Tout nageur subit 6d8 deg, Les grands bateaux se brisent.

Round 6-8 : Tout nageur subit 6d8 deg et tout débris est entraîné vers le fond. Tout se disloque

Round 9 : Le tourbillon décroît et agit comme au 1er Round.

Round 10 : Le tourbillon s'arrête. [TM](#)

Mot de Pouvoir, étourdissement (C 1s; R 1"/2L; D Spl; A 1 Cr; S Nil)

School : Conjuraton /

Niveau	M7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsqu'un mot de pouvoir, étourdissement est prononcé, une créature choisie par le mage est étourdie (sonnée et incapable de penser ou d'agir de manière cohérente) pendant un temps dépendant des points de vie qui lui restent. Le magicien doit bien entendu se trouver face à sa victime et celle-ci doit se trouver dans la portée de 5 mètres par niveau. Les créatures possédant 1 à 30 points de vie sont étourdiées pour 4d4 rounds, celles possédant 31 à 60 points de vie le sont pour 2d4 rounds et celles possédant 61 à 90 points de vie pour 1d4 rounds. Les créatures à plus de 90 points de vie ne sont pas affectées. Notez que si une créature est affaiblie, et que son total de points de vie se situe en deçà de son maximum normal, c'est ce chiffre provisoire qui est utilisé. [TM](#)

Ordre de Libération (C 0s; 0; D Inst; A Liens du Shaman; S Nil)

School : Abjuration

Niveau	7	Livre	Manu
Portée	0	Composantes	V
Durée	1R/niv.	T.I	1.
Zone d'effet	Entrave du Shaman	Sauvegarde	Non

Description :

Similaire aux précédents sorts de Libération, ce sort permet au Shaman de se libérer de toute entrave magique comme une corde d'emmêlement ou des fers bloqués par un sort de fermeture, ainsi que des sorts visant à immobiliser physiquement le Shaman comme les sorts de Poigne terreuse de Maximilien, Main broyante de Bigby, Tentacule noire d'Evard, Toile d'araignée, Enchevêtrements ...

Le sort n'empêche pas la première capture, mais permet au Shaman de s'en libérer et de bénéficier d'une protection temporaire contre l'effet de capture et les effets d'entraves pendant 1R/niv lui attribuant ainsi libre action. [TM](#)

Réincarnation (C 1t; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Animale /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	1 tour
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Avec ce sort, le prêtre peut ramener l'esprit du défunt dans un autre corps, si la mort a eu lieu il y a moins d'une semaine. Aucun jet de sauvegarde, résistance au Choc Métabolique, ou de Survie à la Résurrection n'est requis lors d'une Réincarnation. Le corps du bénéficiaire est touché et la nouvelle incarnation de celui-ci apparaît dans les alentours après 1d6 tours.

La personne réincarnée se rappelle en grande partie des faits de sa vie antérieure, mais sa classe de personnage (si elle en possédait une) risque de devenir très différente. La nouvelle incarnation est déterminée selon la table ci-dessous, ou selon le choix du MD. Si le résultat est une race de personnage, ce dernier doit être créé. Au choix du MD, certains encens spéciaux (très dispendieux) peuvent être utilisés pour augmenter les chances d'un personnage de revenir dans une race ou une espèce de son choix. Un souhait pourra rendre au personnage réincarné son statut et sa forme originelle.

Si le résultat de la Réincarnation est une forme inhabituelle pour un personnage, le MD (la décision finale lui appartient) peut utiliser les suggestions pour la création de nouvelles races de personnages, permettant ainsi au personnage réincarné de

gagner de l'expérience et avancer de niveau, bien qu'il se peut que ce ne soit pas la même classe qu'avant. Si le personnage réincarné revient dans une forme qui lui permet de continuer son ancienne profession (un guerrier humain qui se réincarne en elfe), alors il obtient la moitié des niveaux et des points de vie qu'il avait avant d'être réincarné. S'il doit prendre une nouvelle classe, alors il obtient la moitié des points de vie qu'il avait auparavant, mais il doit commencer quand même au premier niveau. Si le personnage est réincarné en une créature qui ne peut avoir de profession, il a alors la moitié de ses points de vie précédents, et ses jets de sauvegarde sont également réduits à la moitié du niveau atteint.

D100 INCARNATION

01-05 Aigle
06-08 Blaireau
09-11 Centaure
12-16 Cerf
17-20 Dryade
21-23 Elfe
24-27 Faucon
28-30 Faune/Satire
31-35 Glouton
36-39 Gnome
40-42 Hibou
43-56 Humains
57-61 Loup
62-64 Lynx
65-68 Ours brun
69-73 Ours noir
74-77 Pixie
78-79 Raton-laveur
80-81 Renard
82-85 Sanglier sauvage
86-00 Au choix du MD [TM](#)

Restauration® (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Nécromantique /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	T.I	3 rounds
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque ce sort est utilisé, le niveau de force vitale du bénéficiaire est augmenté d'un niveau. Ceci annule la perte d'un niveau de force vitale dû à un monstre ou puissance quelconque. Ainsi, si un personnage d e 10e niveau a perdu un niveau à cause d'une succube, un sort de Restitution fournira juste assez de points d'expérience pour se rendre de nouveau au 10e niveau, lui redonnant tout : Dés de Vie (et points de vie) perdus, ainsi que les autres bénéfices du niveau. La Restitution n'est efficace que si le sort est utilisé dans un délai de 24 heures par niveau du prêtre, suivant la perte du niveau de force vitale.

Ce sort peut aussi restitué l'intelligence d'une créature victime d'un sort de sénilité, et guérit aussi toute forme de folie. L'usage de ce sort vieillit le prêtre, et le bénéficiaire, de deux ans. Le sort inverse, Perte d'Energie, draine un niveau de force vitale de la victime touchée par le prêtre (voir les morts-vivants tel les vampires, les spectres, etc., qui se trouvent dans le Bestiaire Monstrueux). Lancer cette forme du sort ne fait pas vieillir le prêtre. [TM](#)

Souhait Mineur (see page 87 of Player's Handbook for guide)

School : Conjuraton / Invocation / Evocation

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	illimité	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	spécial
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce sort est très puissant mais difficile à employer. Il accorde littéralement, mais seulement en partie ou pour une durée limitée, un souhait au magicien. La réalité du passé, du présent ou du futur pourra donc être altérée (mais peut-être pour le

magicien uniquement, à moins que la formulation du souhait ne soit très judicieuse) de manière limitée. Le sort pourra par exemple rendre quelques points de vie (ou la totalité de ses points de vie pour un temps limité) au magicien. Il peut réduire les probabilités de toucher ou les jets de dégâts des adversaires, augmenter la durée d'un effet magique, faire qu'une créature soit favorablement disposée envers le magicien, répliquer un sort de niveau 7 ou moins et ainsi de suite (voir le sort souhait). Les désirs cupides sont généralement désastreux pour le magicien. Le T.I nécessaire est basé sur celui nécessaire à la préparation de la formulation du souhait (les joueurs avisés décident de ce qu'ils vont demander avant d'invoquer ce sort). L'utilisation de ce sort fait vieillir le magicien d'une année par 100 ans d'espérance de vie. [TM](#)

Statue (C 7s; R Tch; D 6t/L; A 1 Cr; S Spl)

School : Altération /

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	T.I	7 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	spéciale

Description :

Grâce à ce sort, le magicien ou une autre créature est apparemment, ainsi que ses vêtements et pièces d'équipement qu'il porte ou tient à la main, changé en pierre. La transformation initiale de chair en pierre demande un round complet après l'invocation du sort. Durant ce round, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de 82% ou moins, un -1 par point de Constitution étant appliqué à son jet de d100. Une Constitution de 18 permet donc un succès automatique. L'échec signifie un choc métabolique entraînant la mort. Par la suite, la créature peut passer pour une statue de pierre, quelle que soit la finesse de l'inspection, bien qu'une magie tenue puisse être détectée sur elle.

Malgré sa condition, l'individu pétrifié voit, entend et sent normalement. Le toucher est limité aux sensations pouvant affecter une substance dure comme le granit (un éclat est équivalent à une blessure légère; l'amputation d'un bras de la statue représente de sérieux dégâts).

L'individu affecté par cet effet peut retrouver instantanément sa forme normale puis reprendre son état de statue à volonté, tant que le sort n'est pas terminé. Les éléments matériels sont du citron, du sable et une goutte d'eau remués à l'aide d'une petite barre de fer, telle un clou ou un piton. [TM](#)

Vision (C 7s; R 0; D Spl; A Cast; S Nil)

School : Divination /

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	7 segments
Zone d'effet	l'invocateur	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsque le magicien désire un soutien surnaturel, il peut invoquer ce sort, appelant la puissance dont il recherche l'aide et posant la question en réponse à laquelle il recevra une vision. On lance deux dés à six faces. Si le résultat est compris entre 2 et 6, la puissance est offensée. Elle ne répondra à aucune question et forcera même le magicien à lui rendre un service, par une quête ou une croisade ultra-puissante. Si le total des dés est compris entre 7 et 9, la puissance a une réaction indifférente. La vision reçue est mineure et éventuellement sans rapport avec la question posée. Un jet supérieur ou égal à 10 indique que la vision est accordée.

L'élément matériel de ce sort est le sacrifice d'un objet ayant de la valeur pour le magicien ou pour la puissance contactée. Plus le sacrifice est précieux, plus les chances de succès sont importantes. Un objet très précieux ajoute +1 au résultat des dés; un objet extrêmement précieux +2; un objet sans prix +3. [TM](#)

Niveau VIII

Altération de la réalité (C spé; R infinie; D spé; A spé; S spé)

School : Illusion / Conjurateur

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	illimitée	Composantes	Spé.
Durée	Spé.	T.I	Spé.
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Spé.

Description :

ce sort est similaire au sort de niveau 7 de magicien souhait mineur. Pour qu'il soit efficace, l'illusionniste doit décrire l'action du changement en lançant une force fantasmagorique et en le verbalisant dans les grandes lignes, avant que le sort n'entre en action. L'incantation de ce sort fait vieillir le lanceur du sort de 1 ans. Souhait mineur :

Ce sort est très puissant mais il présente des difficultés. Il exauce littéralement le souhait du magicien, mais seulement partiellement ou pour une durée limitée. Ainsi, le passé, le présent ou le futur peuvent être altérés (mais peut-être seulement pour le magicien à moins que la formulation du souhait soit soigneusement choisie), dans des proportions limitées. Un souhait mineur ne changera pas profondément les grandes réalités de ce monde, pas plus qu'il n'apportera richesses ou expérience sur simple demande. Ce sort peut, par exemple, redonner des points de vie (ou tous les points de vie pour une période limitée) que le magicien a perdu. Il peut réduire la probabilité de toucher d'un adversaire ou les dommages qu'il peut infliger, augmenter la durée d'un certain effet magique, rendre une créature amicale envers le magicien, etc. (voir souhait majeur). Il peut aussi donner un indice mineur pour la recherche d'un trésor ou d'un objet magique. Les souhaits cupides du magicien auront généralement des effets désastreux pour lui. Le T.I est le temps nécessaire pour formuler le souhait mineur. L'incantation de ce sort fait vieillir le lanceur du sort de 1 an. [TM](#)

Antipathie/Sympathie (C 6t; R 3"; D 12t/L; A Spl; S Spl)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 heures / niveau	T.I	1 heure
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce sort permet au magicien de faire émaner d'un objet ou d'un endroit certaines vibrations qui repoussent ou attirent un type spécifique de créatures, ou les personnages d'un alignement particulier. Le magicien doit décider de l'effet désiré et du type de créature ou de l'alignement avant de commencer son incantation, car les éléments de chaque application sont différents.

Antipathie: les créatures du type ou de l'alignement affecté ressentent une puissante impulsion les poussant à quitter l'endroit ou à ne pas toucher l'objet. Si le jet de sauvegarde contre les Sorts est réussi, la créature peut demeurer sur place ou prendre en main l'objet mais elle se sent très mal à l'aise et une démangeaison persistante lui fait perdre 1 point de Dextérité par round (pour la durée du sort), jusqu'à une perte maximale de 4 points et une Dextérité minimale de 3. L'échec du jet de sauvegarde force l'être à abandonner la zone ou l'objet. Il l'évitera désormais et n'y retournera jamais de son plein gré, jusqu'à ce que le sort se termine ou soit annulé.

L'élément matériel de cette application du sort est un bloc d'alun trempé dans du vinaigre.

Notez que le type de créature à affecter doit être spécifiquement nommé (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lamasus, catoblepas, vampire, etc.). C'est aussi le cas de l'alignement particulier (chaotique mauvais, loyal neutre, neutre vrai, etc.).

Si le sort est invoqué sur une zone, il est possible d'enchanter un cube de 3 mètres de côté par niveau d'expérience du magicien. S'il est posé sur un objet, il n'en affecte qu'un seul, mais les créatures ou personnages affectés font leur jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. [TM](#)

Sympathie: en invoquant cette application du sort, le magicien induit chez un type de créature ou des personnages d'un certain alignement exaltation et plaisir de se trouver en un lieu, de toucher ou de posséder un objet. Le désir de demeurer dans la zone ou de toucher l'objet est extrêmement puissant. A moins de réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts, la créature ou le personnage affecté demeurera dans la zone ou refusera de lâcher l'objet. En cas de réussite, la victime est délivrée de l'enchantement mais devra lancer un nouveau jet de sauvegarde 1d6 tours plus tard. En cas d'échec, elle retournera dans la zone ou auprès de l'objet considéré. Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de miel et des perles écrasées, pour une valeur de 1.000 po. [TM](#)

Charme de Masse (C 8s; R 1"/2L; D Spl; A Spl; S Neg)

School : Enchantement / Charme /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	8 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort affecte les personnes ou les monstres, à la manière d'un charme-personnes ou d'un charme-monstres. Le charme de masse permet cependant de charmer un nombre de créatures dont les niveaux ou Dés de Vie combinés n'excèdent pas le double de ceux du magicien. Toutes les créatures affectées doivent se trouver à portée ou au sein d'un cube de 10 mètres d'arête.

Notez que les jets de sauvegarde des victimes ne sont pas affectés par le nombre de celles-ci. Toutefois, elles font leur JS avec une pénalité de -2 pour refléter la puissance et l'efficacité du sort. Le bonus de Sagesse contre les sorts de charme s'applique. [TM](#)

Clone (C 1t+2-8 months prep; R Tch; D Pmt; A Spl; S Nil)

School : Nécromancie /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	permanente	T.I	1 tour
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort crée le double d'un humain, d'un demi-humain ou d'un humanoïde. Ce clone est en majeure partie identique à l'original, y compris les niveaux d'expérience, les souvenirs, etc. Cependant, la copie est réellement comme la personne et si toutes deux existent au même moment, chacune connaît l'existence de l'autre et désire l'abattre, un tel alter-ego lui étant insupportable.

Si la destruction souhaitée est impossible, l'une des deux deviendra folle, 90% de chances qu'il s'agisse du clone, et mettra fin à ses jours. Il est possible (2%) que toutes deux perdent la raison et en finisse avec la vie. Ces événements se produisent généralement en moins d'une semaine de double existence. Notez que le clone reproduit la personne telle que celle-ci était au moment où sa chair a été prélevée. Il n'en possède pas l'expérience et en ignore toutes les connaissances apprises subséquemment.

Il s'agit d'une copie du corps: les possessions de l'original sont une toute autre affaire. Il faut 2d4 mois au clone pour grandir, et ce n'est qu'au bout de cette période que la double existence commence. Enfin, le clone possède un point de Constitution de moins que l'original. Si son score se retrouve à 0, le clonage échoue.

L'élément matériel de ce sort est une petite portion de chair de la personne devant être reproduite. Le MD pourra stipuler d'autres conditions pour qu'un clonage réussisse, exigeant par exemple qu'une certaine trace de vie demeure dans l'échantillon prélevé, que celui-ci soit conservé dans un environnement particulier qui devra être créé et entretenu, etc. [TM](#)

Conjuration de Monstres IV (C 6s; R 6"; D 5r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	M6	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	5 rounds + 1 round / niveau	T.I	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort est similaire à la conjuration de monstres I de niveau 3, à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de niveau 4. Ceux-ci se matérialisent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, que la durée du sort expire, ou qu'ils soient abattus. Ces créatures ne font pas de test de moral: elles disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a pas d'adversaires à combattre et si le magicien peut communiquer avec eux, les monstres conjurés peuvent être employés à d'autres tâches, à condition d'en avoir les capacités physiques.

Les éléments matériels sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non). [TM](#)

Doigt de Mort (C 5s; R 60yds; D Pmt; A 1 Crt; S Neg)

School : Nécromancie /

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	60 mètres	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	5 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort détruit la force vitale de sa victime. S'il accomplit son effet, celle-ci ne peut plus être rappelée à la vie, ni ressuscitée. De plus, dans le cas des sujets humains, le sort déclenche un changement dans le cadavre, si bien qu'au bout de trois jours, le magicien puisse animer celui-ci (grâce à une cérémonie spéciale ne coûtant pas moins de 1.000 po plus 500 po par cadavre), créant un zombie juju sous son contrôle. Le changement peut être inversé par un souhait mineur ou un sort similaire invoqué sur le corps avant l'animation. Un souhait rendra la vie au sujet. Le magicien prononce l'incantation du doigt de mort, pointe son index vers la créature devant mourir et celle-ci trépane, à moins qu'un jet de sauvegarde contre les Sorts ne soit réussi. Dans ce cas, elle reçoit 2d8+1 points de dégâts. Si ces derniers entraînent la mort, le changement interne n'a pas lieu et le corps peut être ramené à la vie normalement. [TM](#)

Emprisonnement de l'âme (C 1s+prep; R 1"; D Pmt; A 1 Crt; S Neg)

School : Conjuration /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	permanente jusqu'à ce que le sort soit brisé	T.I	spécial
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce sort oblige la force vitale d'une créature (et son enveloppe matérielle) à pénétrer dans une gemme-prison spécialement enchantée par le magicien. Celui-ci doit voir sa victime au moment où il prononce la dernière parole de l'incantation. Le sort peut être déclenché de deux manières différentes: il est tout d'abord possible de prononcer le dernier mot de l'incantation lorsque la créature visée se trouve à portée. Ceci permet l'action de la résistance à la magie (si elle existe) et le lancement d'un jet de sauvegarde contre les Sorts afin d'éviter l'effet. Si le véritable nom de la créature est prononcé, toute résistance à la magie est annulée et le jet de sauvegarde souffre d'une pénalité de -2. En cas de réussite de ce dernier, la gemme-prison éclate en morceaux.

La seconde méthode est beaucoup plus insidieuse: elle consiste à faire accepter à la victime un objet "déclencheur" sur lequel est inscrite la fameuse dernière parole,

ce qui place automatiquement l'âme de la créature dans la gemme. Afin d'utiliser ce subterfuge, il est nécessaire d'inscrire le dernier mot de l'incantation et le véritable nom de la créature sur l'objet détente, au moment où celui-ci est enchanté. Il est aussi possible d'y placer un sort de sympathie. Dès que la victime ramasse ou accepte l'objet, sa force vitale est automatiquement transférée dans la gemme sans qu'aucun jet de sauvegarde ne s'applique.

La gemme-prison retiendra indéfiniment l'entité, ou jusqu'à ce qu'elle soit brisée et que la force vitale soit relâchée. Ceci permettra à l'enveloppe matérielle de se reformer. Si la créature emprisonnée est un être puissant venant d'un autre plan (il peut tout à fait s'agir d'un personnage emprisonné par une créature d'un autre plan d'existence, alors qu'il se trouve sur celui-ci), il est possible d'exiger d'elle un service immédiatement après sa libération. Si ce n'est pas le cas, la victime peut s'en aller librement dès que la gemme est brisée.

Avant l'incantation proprement dite du sort, le magicien doit préparer la prison: une gemme valant au moins 1.000 po par niveau ou Dé de Vie de la créature devant être emprisonnée. Si la gemme n'est pas assez précieuse, elle se brise au moment de la tentative d'emprisonnement.

Notez que bien que les personnages ne possèdent pas de réel concept de niveaux, il est possible de déterminer la valeur nécessaire par la recherche. Souvenez-vous que cette valeur change avec le temps à mesure que le personnage progresse. Il est impératif, pour créer la gemme-prison, de lancer un enchantement d'un objet et de placer, au sein de la gemme, un sort de labyrinthe, formant ainsi la prison qui devra retenir la force vitale. [TM](#)

Incantation de Mort (C 24h; R 30m/niv; D Perm.; A 1 Créa; S Nil)

School : Nécromancie

Niveau	8	Livre	Graal 20
Portée	30m/Niv	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	T.I	24H
Zone d'effet	1 Créature	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort conjure la mort sur une créature.

L'effet du sort commence 5 heures après le début de l'incantation.

Le Shaman doit effectuer les gestes, brûler les composantes, cheveux, rognures d'ongles, vêtements, poils, ... ayant appartenus à la victime. L'agonie de celle-ci dure un nombre de jours égal à la moyenne de sa sagesse et de sa constitution. chaque jour suivant le sort, elle perd un point de force. Si elle n'est pas morte avant elle se stabilise à 3 jusqu'à la fin. Un exorcisme est nécessaire avant tout soin, et alors seulement "restauration" ou "souhait majeur" peuvent arrêter le processus sans pour autant restaurer les points de force perdus.

Ceux-ci peuvent être regagnés à l'aide du sort régénération, au rythme de 1/jour.

Pendant l'incantation, le Shaman doit sortir son gri-gri de son sac médecine, annulant la magie de ce dernier. [TM](#)

Immunité de Serten contre les Sorts (C 1t/Crt; R Tch; D 1t/L; A

Crts; S Spl)

School : Abjuration /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	T.I	1 round / bénéficiaire
Zone d'effet	créature(s) touchée(s)	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, le magicien peut conférer à ceux qu'il touche une virtuelle immunité contre certains sorts et formes d'attaques magiques. Il lui est possible de protéger ainsi une personne pour chaque quatre niveaux d'expérience qu'il possède. Si les bénéficiaires sont plusieurs, la durée de la protection est divisée également entre eux. La protection donne un bonus sur les jets de sauvegarde, en fonction du type et du niveau du sort invoqué, comme le montre le tableau suivant:

Niveau du sort Sort de mage Sort de prêtre

1er-3ème +9† +7

4ème-6ème +7 +5

7ème-8ème +5 +3

† Y compris les enjôlements magiques.

L'élément matériel est un diamant d'au moins 500 po, devant être écrasé et saupoudré sur les bénéficiaires du sort. Chacun d'entre eux doit également posséder un diamant d'au moins un carat, intact, sur sa personne. [TM](#)

Permanence (C 2r; R Spl; D Pmt; A 1 Spell; S Nil)

School : **Altération /**

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	spéciale	Composantes	V,S
Durée	permanente	T.I	2 rounds
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Cet effet affecte la durée de certains autres sorts en les rendant permanents. Les sorts personnels sur lesquels il est notoirement efficace sont les suivants:

Compréhension des langues Détection de l'invisibilité

Détection de la magie Détection du mal

Infra-vision Langues

Lecture de la magie Protection contre le mal

Protection contre les projectiles non magiques Protection contre les tours mineurs Serviteur invisible

Le magicien invoque le sort désiré et le fait suivre par la permanence. Chaque sort de permanence diminue la Constitution d'un point. Il est impossible d'invoquer ces sorts sur d'autres créatures. Cette application de la permanence ne peut être dissipée que par un autre magicien de niveau supérieur à celui qui possédait le premier au moment de l'incantation du sort.

En plus de cette utilisation personnelle, le sort de permanence peut être utilisé pour rendre permanents les objets, les créatures ou les sorts de zone suivants:

Agrandissement Bouche magique

Invisibilité Mur de feu

Mur de force Nuage puant

Rafale Sphère prismatique

Terreur Toile d'araignée

Les sorts suivants peuvent être posés sur des objets ou sur des zones, puis être rendus permanents:

Alarme Brouillard dense

Distorsion des distances Lumières dansantes

Rumeur illusoire Mur de feu

Téléportation

Ces applications à d'autres sorts permettent à la permanence d'être invoquée simultanément avec l'un de ces derniers lorsqu'aucune créature vivante n'est visée, mais la totalité du complexe magique peut alors être dissipée normalement (donc annulée).

La permanence est aussi utilisée dans la fabrication d'objets magiques (voir le sort de niveau 6, enchantement d'un objet). Si le MD le désire, la permanence peut devenir instable ou s'évanouir au bout d'une longue période (au moins 1.000 ans). Les effets instables peuvent fonctionner par intermittence ou pas du tout. Le MD peut permettre, s'il le désire, que d'autres sorts soient affectés. Les recherches permettant de découvrir une application particulière du sort sont aussi coûteuses en temps et en argent que celles visant à créer le sort lui-même. Si le MD a d'ores et déjà décidé de l'impossibilité de l'application, les recherches échouent automatiquement. Notez que le magicien ne peut apprendre ce qu'il est possible de faire que par le succès ou l'échec des recherches. [TM](#)

Pictogramme de protection (C 1r; R tou; D Spé.; A Spé.; S Nil)

School : **Abjuration**

Niveau	S8	Livre	Graal 20
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	T.I	1R
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort confère aux vêtements tressés par le Shaman une résistance aux coups particulière et offre une réduction de la classe d'armure.

L'homme-médecine doit utiliser le poil d'un bison qu'il aura tué lui-même dans l'année et insérer pendant le tissage des poils d'ours afin de figurer le pictogramme. Le vêtement perd sa magie une fois la durée de protection définie au moment du

tissage atteint. Le décompte de la durée de protection ne démarre que lorsque le vêtement a reçu le maximum d'encaissement aux dégâts+1 point. Ce sort n'est utilisable que tous les 28 jours, durant la pleine lune. Son efficacité est modulable selon le tableau ci-dessous:

Durée	CA	JP	Pts d'encaissements
illimitée	-1	0	1/niv+1
28jours	-3	0	2/niv+1
14 jours	-4	+1	3/niv+1
7 jours	-5	+2	4/niv+1
1 jour	-7	+3	5/niv+1

Ainsi un vêtement de niveau 5 fournira une CA de-7 et un bonus de +3 au JS jusqu'à ce que le vêtement encaisse 5x le niveau du Shaman en dégâts. A ce moment-là, la protection ne sera plus valable qu'1 jour, après quoi le vêtement se déchire. [TM](#)

Régénération (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Soins /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	3 rounds
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Lorsque ce sort est utilisé, les membres (doigts, orteils, mains, pieds, bras, jambes, queues, ou même les têtes d'une créature à têtes multiples), les os et les organes repoussent. Le processus de régénération ne prend qu'un round si les membres tranchés sont en contact avec la créature. Autrement, le processus durera 2d4 tours.

La créature doit être en vie pour bénéficier de ce sort. Si les membres perdus ne sont pas disponibles ou si la blessure est vieille de plus d'un jour, le bénéficiaire doit réussir sa résistance au Choc Métabolique pour pouvoir survivre au sort.

Le sort inverse, Flétrissure, cause la perte du membre ou de l'organe touché après un round, celui-ci tournant finalement en poussière après 2d4 tours. La victime doit être touchée pour être affectée par le sort.

Les éléments matériels de ce sort sont un objet de prière et de l'eau bénite (ou maudite pour l'inverse). [TM](#)

Symbole (C 8s; R Tch; D Triggered; A Spl; S Spl)

School : **Conjuration /**

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	8 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	spéciale

Description :

Un sort de symbole crée des runes magiques qui affectent les créatures passant au-dessus d'elles, les touchant, les lisant, ou franchissant un passage sur lequel elles sont inscrites. Lorsqu'il invoque le sort, le magicien peut inscrire le symbole sur la surface qu'il désire. Il lui est de plus possible de placer le symbole de son choix, parmi les suivants:

Découragement: Toutes les créatures sont affectées et doivent rebrousser chemin, effondrées, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts. Les créatures affectées se soumettent aux exigences de n'importe quel adversaire ("rendez-vous", "sortez", etc); le découragement dure 3d4 tours. Durant cette période, il existe 25% de chances pour que celles qui agissent tourment les talons ou se retirent du combat, selon la situation.

Discorde: Toutes les créatures sont affectées et commencent immédiatement à se quereller bruyamment; il y a 50% de chances pour que les créatures d'alignements différents s'attaquent les unes les autres. La dispute dure 5d4 rounds, les combats 2d4 rounds.

Douleur: Toutes les créatures sont assaillies de douleurs fulgurantes, ce qui les afflige d'une pénalité de -2 sur la Dextérité et de -4 sur les jets d'attaque pendant

2d10 tours.

Etourdissement: Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 160, sont étourdies pendant 3d4 rounds. Elles lâchent tout ce qu'elles ont en main.

Folie: Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 120, deviennent folles et demeurent, agissant comme si un sort de confusion avait été placé sur elles, jusqu'à ce qu'une guérison, une restauration ou un souhait ne soit utilisé pour mettre fin à la folie.

Mort: Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 80, sont tuées.

Oubli: Tout jeteur de sort peut être affecté par ce symbole, qui fait perdre instantanément un sort mémorisé (au hasard), qui est à jamais perdu. Ce symbole n'affecte pas les parchemins ou les pouvoirs innés.

Sommeil: Toutes les créatures possédant moins de 8+1 Dés de Vie tombent immédiatement dans un sommeil catatonique et ne peuvent être réveillées pendant 1d12+4 tours.

Terreur: Ce symbole crée une aura de terreur extrêmement puissante, forçant toutes les créatures à réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -4, sous peine de paniquer et de s'enfuir comme sous l'effet d'un sort de terreur. Le type du symbole ne peut être reconnu sans être lu, ce qui en déclenche les effets. Les éléments matériels de ce sort sont de la poudre d'opale noire et de la poussière de diamant, chacune ne valant pas moins de 5.000 po. [TM](#)

Transformation d'objets (C 1r; R ½"/niv; D Spé; A Spé; S Spé)

School : Altération

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	½"/niv	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	T.I	1R
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Spé.

Description :

Ce sort transforme une chose (vivante ou non) en une autre. Quand ce sort est utilisé dans le même but que le sort allométamorphose ou transmutation de pierre en chair, il suffit de le traiter comme une version plus puissante avec des malus de -4 sur les jets de protection. Quand il est lancé pour changer d'autres choses, la durée dépend du degré de transformation. Le MD jugera en comparant les facteurs suivants :

Le genre : animal, végétal, minéral.

La classe : mammifère, bipède, champignon, métal, sphère, etc.

La relation : la branche et l'arbre, le sable et la dune, etc.

La taille : plus petite, égale, plus grande.

La forme : ressemblance approximative ou différence totale.

L'intelligence : dans le cas d'un changement vers une forme plus intelligente.

Des changements dans le genre donnent une durée en heures ou tours : heures s'il n'y a qu'un changement de genre, tours si les deux genres sont fondamentalement opposés. Les autres changements affecteront aussi la durée du sort, dans le même esprit. La transformation d'un lion en un androsphinx sera permanente.

Transformer un navet en ver pourpre ne durera que quelques heures. La

transformation d'une défense d'éléphant en éléphant sera permanente. Une

brindille changée en épée ne le reste que quelques tours. Tous les objets transformés irradient une forte aura. Une dissipation de la magie fera retourner une chose transformée à son état premier. A noter que le sort transmutation de pierre en chair ou son inverse affectera les choses touchées par ce sort. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'eau aérée. Les composantes matérielles sont du mercure, de la gomme arabique, et de la fumée. NB : une résistance aux traumatismes (voir Constitution) est applicable quand des créatures vivantes sont visées par ce sort ; les restrictions notées aux sorts allométamorphose et transmutation de pierre en chair s'appliquent également. [TM](#)

Niveau IX

Arrêt du Temps (C 9s; R 0; D 1-8s+1/2s/L; A 3" sphere; S Nil)

School : Altération /

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	9 segments
Zone d'effet	sphère de 5 mètres de rayon	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien suspend le vol du temps pour un round dans la zone d'effet. Hors de celle-ci, la sphère semble simplement miroiter un court instant. A l'intérieur, le magicien est libre d'agir pendant 1d3 rounds de temps apparent. Il lui est possible de se déplacer et d'agir librement au sein de la zone d'effet où le temps est stoppé, mais toutes les autres créatures, à l'exception de celles ayant un statut de demi-dieu ou plus ou des créatures uniques, y sont figées dans leurs actions, se trouvant littéralement entre deux battements d'une horloge. (La durée du sort du point de vue du magicien est subjective.) Rien ne peut pénétrer dans la zone d'effet sans être également stoppé dans le temps. Si le magicien quitte la zone, le sort est automatiquement annulé. Lorsqu'il s'achève, le magicien opère à nouveau en fonction du flot normal du temps.

Note: il est recommandé au MD d'utiliser un chronomètre ou de compter à voix basse pour gérer ce sort. Si le magicien est incapable d'achever l'action désirée avant la fin du sort, il se trouvera probablement dans une situation embarrassante. L'utilisation d'une téléportation avant la fin de l'arrêt du temps est autorisable. [TM](#)

Cacodémon (C Spe; R 10m; D Spe; A crt touchée; S Spe)

School : Conjuraton /

Niveau	7	Livre	UA - Unearthed Arcanna
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	T.I	spécial
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce dangereux sort invoque un démon puissant de type IV, V ou VI, selon le nom du démon que connaît le magicien. Le pouvoir du sort n'est pas suffisant pour invoquer des démons plus puissants et ceux de moindre envergure ne peuvent pas être conjurés, ne possédant pas de nom connu. Dans tous les cas, le magicien doit connaître le nom du démon qu'il conjure. Ce dernier sera dans de mauvaises dispositions, prêt à faire le mal, car il n'apprécie pas de telles conjurations. Le lanceur de sorts doit se placer dans le cercle de protection (ou dans le triangle thaumaturgique avec une protection contre le mal); le démon, quant à lui, doit être confiné dans un pentagramme (pentacle cerclé), si le magicien ne veut pas être tué ou emmené par le cacodémon conjuré. Le démon appelé peut être traité des façons suivantes:

A) Le magicien peut ordonner de le servir, par la force ou par le menace d'un sort de punition spirituelle, lui accordant la liberté après l'accomplissement total de sa tâche et le forçant à s'engager sur l'honneur. Ceci peut être excessivement dangereux, car la moindre erreur dans un tel accord sera utilisée par la créature pour changer le résultat désiré ou tout simplement pour tuer et dévorer le magicien comme un ennemi juré, après avoir été forcé d'obéir de la sorte. Le magicien devra être puissant et efficace.

B) En lui promettant du sang humain frais (donc encore chaud) et au moins un sacrifice humain, le magicien peut se mettre d'accord avec le démon pour que ce dernier lui rende un service. Encore une fois, il est préférable pour le conjurateur d'avoir de bonnes protections et d'être puissant pour se défendre car le démon pourrait juger le sacrifice insuffisant (ou que la mort lente du conjurateur serait plus amusante) et ne pas accepter les termes du marché. Bien que le démon doive rester fidèle à sa parole donnée, du fait que son nom est connu, il devra respecter à la lettre les termes du service à rendre et non pas s'y tenir d'une manière approximative. D'un autre côté, seul un magicien profondément mauvais pourra arriver à se faire obéir d'un démon, encore plus facilement s'il est chaotique; à ce moment, on peut penser qu'un démon sera plus favorablement disposé envers un magicien de ce type.

C) Le démon conjuré peut être la victime du sort emprisonnement de l'âme. Dans

ce cas, le magicien ne lui parlera pas; il ne lui demandera pas de service, bien que le cacodémon puisse de lui-même lui proposer son aide, avant son emprisonnement. Un tel emprisonnement est risqué uniquement si les précautions nécessaires n'ont pas été prises, car un échec signifie seulement que le démon s'échappe pour retourner sur son plan. Une fois emprisonnée, la créature le reste jusqu'à ce que le magicien brise cet emprisonnement et la libère, lui demandant alors de lui rendre un service. Si l'individu qui libère le démon oublie de lui demander ce service, alors que le monstre lui demande ce qu'il veut, ce dernier n'est plus sous l'obligation de ne pas tuer son libérateur immédiatement; mais si ce service est demandé, le démon essaiera de s'en acquitter du mieux qu'il pourra, puis il retournera ensuite dans les Abysses.

La durée du service d'un démon doit être limitée, à moins que le démon lui-même accepte de servir pendant une période plus longue. Toute course d'actions ou service requérant une durée inhabituelle, ou alors simplement impossible à accomplir, donne 50% de chances de libérer le démon de ses obligations et lui permet alors d'assouvir sa vengeance envers le lanceur de sorts, si ce dernier n'est pas protégé continuellement, car un démon peut rester sur le plan où a lieu la conjuration pendant 666 jours.

Les démons appelés seront exceptionnellement puissants: 8 points de vie par Dé de Vie.

Le T.I est de une heure par type numérique du démon appelé. Si cette incantation est rompue, le sort est annulé. S'il y a une interruption après l'appel du cacodémon, il y a 10% de chances cumulatives par round d'interruption continue que le démon s'échappe de la puissance du sortilège et qu'il attaque le magicien. Chaque démon a droit à un jet de sauvegarde. Si un score plus élevé que le niveau du magicien sort avec 3d6 (2d10 pour les démons de type VI), le sort échoue. Quand cela arrive, cela signifie souvent que le démon invoqué est déjà mort ou emprisonné ou alors que le nom prononcé n'était pas correct. Le conjurateur devra se procurer un autre nom pour appeler un autre cacodémon.

Les éléments matériels sont 5 chandelles noires allumées, un brasero de charbons ardents dans lequel le magicien doit brûler du soufre, des fourrures de chauve-souris, du saindoux, de la suie, des cristaux d'acide mercuro-nitrique, une racine de mandragore, de l'alcool, un parchemin sur lequel est écrit, sous forme de jets et entouré d'un pentacle, le nom du démon et une coupe de sang de mammifère (humain de préférence) placé dans l'endroit où sera retenu le cacodémon. [TM](#)

Conjuraton de Monstre V (C 6s; R 7"; D 6r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuraton /

Niveau	7	Livre	PH - Player Handbook
Portée	70 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	6 rounds + 1 round / niveau	T.I	6 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Cet effet est similaire à celui du sort de niveau 3 conjuration de monstres I, à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de niveau 5. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien, jusqu'à ce qu'il leur ordonne d'arrêter, qu'eux-mêmes soient abattus ou que le sort se termine. Ces créatures ne font pas de jets de moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a aucun adversaire à combattre et si le magicien peut communiquer avec eux, ces monstres peuvent lui rendre d'autres services, dans la limite de leurs capacités physiques.

Les éléments matériels sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non) [TM](#).

Esprit Impénétrable (C 1s; R 3"; D 1 day; A 1 Cr; S Nil)

School : Abjuration /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	1 jour	T.I	1 segment
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsque ce sort (qui est très puissant) est jeté, la créature est protégée contre tous

les objets et tous les sorts qui détectent, influencent ou lisent les émotions et les pensées. Citons notamment augure, charme, confusion, débilité mentale, divination, empathie (toutes formes), emprisonnement de l'âme, ESP, injonction, possession, souveraineté, suggestion (tous types), télépathie, terreur et assassin fantasmagique.

Cette protection garantit également contre la découverte ou le recueil de renseignements par boules de cristal et autres dispositifs de scrutation comme clairaudiance, clairvoyance, communion, contact avec un autre plan, ainsi que par divers souhaits (souhait, souhait mineur). Les divinités extrêmement puissantes peuvent bien entendu percer la barrière créée par le sort. [TM](#)

Hétéromorphisme (C 9s; R 0; D 1t/L; A MU; S Nil)

School : **Altération /**

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	T.I	9 segments
Zone d'effet	l'invocateur	Sauvegarde	aucune

Description :

A l'aide de ce sort, le magicien peut adopter la forme de n'importe quelle créature dont le statut est inférieur à celui d'un demi-dieu (divinités majeures et mineures, dragons uniques et ainsi de suite). Il devient la créature qu'il désire et en possède toutes les capacités, hormis celles qui dépendent de l'intelligence, les capacités magiques innées et la résistance à la magie; l'esprit de la créature demeure en effet celui du magicien. Il lui est donc possible de se changer en griffon pour s'envoler, puis en éfrit pour traverser des flammes rugissantes, puis en titan pour soulever un char, etc. Ces diverses créatures possèdent le même nombre de points de vie que le magicien au moment du changement de forme. Chaque altération de la forme ne demande qu'une seconde. Aucun jet de résistance au choc métabolique n'est nécessaire.

Exemple: un magicien prend au cours d'un combat la forme d'un feu follet. Lorsqu'elle ne lui plus à rien, il se change en golem de pierre et s'éloigne. Poursuivi, il se transforme alors en puce et se cache sur un cheval, jusqu'à ce qu'il puisse en sauter et devenir un buisson. S'il est alors détecté, il lui est possible de devenir un dragon, une fourmi ou n'importe quelle créature lui étant familière. Un magicien adoptant une autre forme en acquiert aussi les points faibles. Changé en spectre, il sera vulnérable à la lumière du jour et pourra être repoussé, contrôlé ou détruit par des clercs adverses. Contrairement à ce qui se passe avec les sorts similaires, le magicien tué alors qu'il s'est changé ne reprend pas sa forme originale, ce qui pourra interdire l'emploi de certains types de rappel à la vie. L'élément matériel est un anneau de jade ne valant pas moins de 5.000 po, qui se brise à la fin du sort. Entre-temps, il demeure dans le sillage du changement de forme et sa destruction prématurée met immédiatement fin au sort. [TM](#)

Mot de Pouvoir, Mort (C 1s; R 1"/4L; D Pmt; A 2" dia; S Nil)

School : **Conjuration /**

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5 mètres / 2 niveaux	Composantes	V
Durée	permanente	T.I	1 segment
Zone d'effet	rayon de 3 mètres	Sauvegarde	aucune

Description :

Grâce à ce sort, une ou plusieurs créatures d'un type quelconque se trouvant à portée et dans la zone d'effet sont abattues. Le mot de pouvoir tue une créature possédant au maximum 60 points de vie, ou plusieurs possédant 10 points de vie ou moins, jusqu'à un maximum de 120 points de vie. Le choix d'attaquer une seule créature ou plusieurs doit être exprimé en même temps que la distance à laquelle est invoqué le sort et le centre de sa zone d'effet. Ce sont les points de vie courants des créatures qui sont utilisés. [TM](#)

Pictogramme d'immunité (C 1r; R Tou; D 2r/niv.; A Spé.; S Nil)

School : **Abjuration**

Niveau	S9	Livre	Graal 20
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	2R/Niv.	T.I	1R
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Non

Description :

Ce sort procure une immunité totale contre l'un des effets suivants, au choix du Shaman :

Feu, froid, électricité, gaz, poison, aveuglement, étourdissement, peur, maladie, insanité, aide, drain d'énergie, armes tranchantes non magiques et armes de jet, sorts de niv1, sorts de niv2.

Le sortilège doit être lancé sur un vêtement ou sur un corps, et les protections ne sont pas cumulatives, même si l'on peut porter plusieurs vêtements.

Le Shaman doit enduire de graisse d'ours le corps ou le vêtement à enchanter, puis le saupoudrer de farine de maïs.

Le pictogramme correspondant à la protection désirée est ensuite tracé à l'aide d'un pigment naturel. [TM](#)

Résurrection (C 1t; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)

Ecole : (Nécromancie) / Sphere : (Nécromantique /)

Niveau	7	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	T.I	1 tour
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune

Description : Le prêtre utilisant ce sort peut redonner vie et force à n'importe quelle créature, y compris les elfes. Il peut ressusciter une créature morte jusqu'à 10 ans par niveau du prêtre. Ainsi, un prêtre du 19e niveau peut ressusciter une créature morte depuis 190 ans, au maximum. La créature, après avoir réussi son test de Survie à la Résurrection, peut entreprendre des activités physiques intenses et a tous ses points de vie. Le sort ne peut ramener à la vie une personne qui a atteint son âge maximum (morte de vieillesse).

Après avoir utilisé ce sort, le prêtre ne peut utiliser d'autre sort, ou se battre, pendant une période égale à une journée pour chaque niveau, ou Dés de Vie, de la créature ressuscité. Durant ce temps il doit rester au lit et se reposer. Le prêtre vieillit aussi de trois ans.

Le sort inverse, Destruction, tue la victime instantanément et la tourne en poussière. Seul un Souhait, ou autre magie du même calibre, peut ramener la victime. Le sort de Destruction requiert que la victime soit touchée, que ce soit en combat ou autrement, et ne vieillit pas le prêtre. Par contre, la victime a droit à un jet de sauvegarde (avec une pénalité de -4). En cas de succès, la victime reçoit plutôt 8d6 points de dégât.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et de l'eau bénite (ou de Peau maudite pour le sort inverse). Le MD peut réduire les chances de succès d'une résurrection s'il ne reste que peu de chose de la victime. [TM](#)

Niveau X

Conjuration de Monstres VI (C 8s; R 8"; D 7r+1/L; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	8	Livre	PH - Player Handbook
Portée	80 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	7 rounds + 1 round / niveau	T.I	8 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Cet effet est semblable à celui du sort de niveau 3, conjuration de monstres I, à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de niveau 6. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort au bout de 1d3 rounds et attaquent les adversaires du magicien, à moins que celui-ci ne leur ordonne d'arrêter, que le sort expire ou qu'eux-mêmes soient abattus. Ces créatures ne font aucun jet de moral et disparaissent une fois tués. S'il n'existe aucun adversaire à combattre et si le magicien peut communiquer avec eux, les monstres conjurés pourront rendre d'autres services, selon leurs capacités. Les éléments matériels de ce sort sont un petit sac et une chandelle fine (allumée ou non). [TM](#)

Danse de l'ultime sagesse (C spé.; R 3m/niv; D Perm; A spé; S spé)

School : Altération /

Niveau	S10	Livre	Graal 20
Portée	3m/niv	Composantes	S
Durée	permanente	T.I	2 seg. + Danse
Zone d'effet	Spé	Sauvegarde	Spé.

Description :

Le Shaman, par un geste précis de la main entame une danse qui provoque une vibration intense des particules présent dans l'aire d'effet. Cette vibration guérit de toutes les maladies, détruit tout parasite et fait vieillir la ou les victimes de ce sort. Les créatures vieillissent de 1an / seconde (6 ans / segments) selon la volonté du Shaman (temps de la danse).

Le sort peut être lancé soit sur une créature (arbre, animal, monstre, insecte, personnage, ...) sans jet de protection, soit sur une zone de 1m de diamètre / niveau autorisant à toutes les créatures présent dans l'aire d'effet un JS / Sorts. Les créatures sous l'effet de la danse subissent les effets suivants :

Round 1 : Au début de la danse, les créatures effectuent un JS / pétrification ou se figent jusqu'à la fin de la danse. Les maladies sont guéries, Les parasites sont détruits et le vieillissement commence.

Chaque round suivant, les créatures non figées effectuent un JS / pétrification ou se figent. le vieillissement continue.

Le vieillissement est physique et non mental (Perte des points de force et de constitution mais pas d'intelligence ni de sagesse) et peut tuer les victimes, voire les réduire en poussière.

Le Shaman ne peut lancer ce sort qu'une fois par semaine sans danger. Tout lancement supplémentaire voit le Shaman vieillir de 1d12 ans. [TM](#)

Seuil (C 9s; R 3"; D Spl; A Spl; S Nil)

School : Conjuration /

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	spéciale	T.I	9 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort a deux effets. Il crée tout d'abord une connexion interdimensionnelle entre le plan d'existence dans lequel se trouve le magicien et celui dans lequel vit un être spécifique très puissant, permettant à ce dernier de franchir le seuil, passage qui

l'amènera jusqu'au plan du magicien. De plus, l'incantation attire l'attention de l'être cherché dans l'autre plan. Lorsqu'il invoque le sort, le magicien doit prononcer le nom de l'entité qu'il désire voir franchir le seuil pour venir à son aide. Il y a 100% de chances pour que quelque chose franchisse le seuil. A moins que le MD n'ait préparé des données concernant les serveurs directs de l'être contacté, celui-ci viendra en personne.

Si le problème est de peu d'importance, l'être pourra s'en retourner, après avoir infligé au magicien la pénalité qu'il juge appropriée, ou après l'avoir attaqué. Si le problème est de moyenne importance, l'être pourra prendre certaines dispositions positives pour le régler, puis demander une récompense appropriée; si le problème est très important, il pourra agir et exiger par la suite ce que bon lui plaira, si la chose est applicable. Les actions de l'être franchissant le seuil dépendent de nombreux facteurs, notamment les alignements de l'être et du magicien, la nature des compagnons de celui-ci, et celles des personnes ou des choses qui le menacent ou s'opposent à lui. De tels êtres évitent généralement tout conflit direct avec leurs égaux ou leurs supérieurs. L'être appelé s'en retournera immédiatement après son arrivée (ce qui est très improbable) ou demeurera sur place pour agir. L'invocation de ce sort fait vieillir le magicien de cinq ans. [TM](#)

Souhait (see page 94 Players Handbook for guide)

School : Conjuration /

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	illimitée	Composantes	V
Durée	spéciale	T.I	spécial
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	spéciale

Description :

Il s'agit là d'une version plus puissante de souhait mineur. Si elle est utilisée pour altérer la réalité en matière de dégâts reçus par un groupe, pour ramener à la vie une créature morte, ou pour échapper à une créature situation délicate en transportant le magicien et son groupe d'un endroit à un autre, elle ne causera aucun désagrément à celui qui l'invoque. Les autres formes de souhaits affaiblissent par contre le magicien (-3 en Force) et exigent qu'il garde la chambre pendant 2d4 jours, pour compenser les tensions exercées par le sort sur son corps, le temps et l'espace. Quel que soit le souhait, il est probable que le résultat reflète la formulation exacte du sort. Invoquer un souhait fait vieillir le magicien de cinq ans.

Le MD doit user de son pouvoir comme il le juge bon pour maintenir l'équilibre du jeu. Souhaiter le mort d'une créature, par exemple, est tout à fait injuste: le MD pourrait donc se contenter de transporter le magicien jusqu'à une époque où sa victime est décédée, ce qui le sortira d'office de la campagne. [TM](#)

Stase Temporelle (C 9s; R 1"; D Pmt; A 1 Crt; S Nil)

School : Altération /

Niveau	M9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	permanente	T.I	9 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	aucune

Description :

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien place la créature qui le reçoit dans un état d'animation suspendue. Cette annulation du temps signifie que la créature ne vieillit pas. Ses fonctions vitales cessent virtuellement.

Cet état persiste jusqu'à ce que le sort soit annulé par une dissipation de la magie ou par son propre inverse (réajustement temporel). Notez que ce dernier n'exige qu'une seule parole et ne comporte pas d'éléments somatique ou matériel.

L'élément matériel du sort est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, chaque gemme écrasée valant au moins 100 po. [TM](#)

Objets divers

Sac Médecine



Fabriqué pendant son apprentissage, le sac médecine agit comme un sac de contenance un peu particulier.

En printemps et en automne, le Shaman part en quête des composants nécessaires à son art.

Chaque élément, plante minérale, zébrés et autre est placé dans le sac, puis multiplié de telle sorte que le Shaman peut en ressortir jusqu'à 10 exemplaires / jour, pendant 1 an. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les composants et ne fonctionne pas sur les éléments manufacturés comme le gri-gri, le calumet, l'éventail, le sifflet, etc...

Les éléments matériels qui en seraient retirés pour assouvir un besoin de richesse disparaissent un jour plus tard.

Le sac a une contenance de 2m3 et y récupérer un objet nécessite 1 segment.

Son pouvoir ainsi que les objets qu'il contient sont perdus si le gri-gri du Shaman en est retiré.

La confection d'un sac médecine n'est accessible qu'aux Shaman Nlv6, et ce savoir ne peut être transmis que par un Shaman Niv 8.

Objets

Le Calumet de la Paix



Fumer est une façon de prier pour l'indien Shaman. La fumée satisfait les esprits et est un véhicule de la prière.

Le fourneau est la terre.

Le tuyau, tout ce qui croît sur Terre.

Les plumes représentent tous les êtres ailés du ciel.

Tous les êtres de l'univers sont représentés dans la pipe.

Le Calumet de Hiawathshaw est un calumet magique.

- Fumer le calumet lui permet de communiquer avec les esprits, et d'entendre les pensées des personnes qui l'entourent, comme le sort ESP.
- 1 fois par jour, il permet, en soufflant la fumée à la figure des ennemis au contact, de les contraindre à stopper le combat. Les adversaires bénéficient d'un JS contre les souffles pour éviter l'effet du Calumet. En cas d'échec, ils ignorent le Shaman pour le reste du combat.
- 1 fois par jour Hiawathshaw peut se soigner de 2d4+9 pv

Le tabac, aussi appelé "Uppowoc", est souvent mélangé à de l'écorce de Saule et est alors appelé "Kini-kinik".

Objets

Les plantes de pouvoir

Le maïs est chargé de pouvoir ; il peut tuer, mais aussi guérir.

L'herbe du diable est un puissant hallucinogène qui aide le Shaman dans ses visions. Tout autre que lui meurt en absorbant cette plante.

Une seule goutte de cette herbe versée dans un breuvage rend celui qui l'a absorbé amoureux de celui qui l'a versé.

Le Peyotl est un bouton de cactus qui donne de très grands pouvoirs lorsqu'il est ingéré, mais rend fou les non-initiés. On le transporte dans l'étui sacré.

Objets

La coiffe de l'indien



Le bandeau de l'Indien facilite l'accès aux rêves et renforce l'être. Il doit être porté selon la vision que le shaman aura de lui en rêves. Il en va de même pour les plumes dont l'emplacement est primordial. Le plus souvent, le shaman doit insérer sous son bandeau trois ou cinq plumes.

Le bandeau de Hiawatishaw est composé de 2 plumes magiques reproduisant l'effet de l'anneau de Wizardry N1 et N2.

[Objets](#)

Anneau de protection +1



Ajoute +1 au JP et baisse la CA de 1

[Objets](#)

Broche Bouclier



The brooch of shielding appears to be a piece of silver or gold jewelry, usually (90%) without gems inset, which is meant to fasten a cloak or cape.

It has the property, however, to absorb magic missiles of the sort generated by spell, wand, or other magic device. A brooch can absorb up to 101 hit points of magic missile damage before it melts and becomes useless. Its use can, normally be determined only by means of a detect magic spell and then experimentation.

[Objets](#)

Bouteille de contenance



XP Value: 4,000 GP Value: 20,000
The Book of Marvellous Magic

This small bottle can hold up to 20 units of any fluid. A magic potion counts as one unit, as does one gallon (3,5 litres) of any nonmagical fluid. The bottle keeps all of its contents separate, and each may be recalled by name. However, any fluid stored must be poured from the bottle to be used. The bottle appears empty. If broken, all its liquid contents disappear.

[Objets](#)

Anklet of Walking

XP Value: 1,200 GP Value: 6,000
The Book of Marvellous Magic

When locked, this anklet enables the wearer to walk upon any fluid, water, oil, acid, etc., without actually touching it. Feet or boots hover a fraction of an inch above the fluid. One anklet can support 200 pounds in weight; two support 500 pounds.

[Objets](#)

Baguette de tempête de glace

XP Value: 2,500 GP Value: 20,000
Unearthed Arcana

This device enables the wielder to cause an ice storm just as if he or she were a wizard of 7th level. Either damaging hail or sleet and slippery conditions are possible (see the ice storm spell explanation). The wand can be recharged by a wizard of 9th level. [Objets](#)

Aventures

1058 : La nécropole des Nains

Angus, Blast, Blakz

Escorte des nains et de leur chargement de matières premières vers leur forteresse
Rencontre avec une sorcière prise en grippe par Angus qui ne lui pardonne pas de nous avoir attaqué.
Il brûlera sa demeure.

Attaque de griffons

Arrivés à la forteresse, les nains nous demandent de les aider à reprendre le contrôle de leur nécropole.
En effet, depuis quelques temps, les Nains qui y sont envoyés n'en reviennent pas.

Attaque de loups garous.

Libération de la nécropole sous le joug d'une bande de Duergar.

1058 : Shadowlord

Nanabozho a su dans sa grande sagesse conduire Hliewatishaw auprès d'un groupe d'aventurier en proie à un mauvais esprit pour les aider à s'en débarrasser.

Le Livre Blanc m'a conduit en Thiatys pour y aider :

- **Berdabar, Guerrier Nain (Renaud)**
- **Himlen, Magicienne (Marion)**
- **Slyway, Voléur (Thimothée)**
- **Feldar, Ranger au moeurs étrange (Gaël)**
- **Eledhwyn, Une étrange elfe disparaisante (Eric)**