

KATALYN DE TENDAR



FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 03/02/2003

Nom

Année 1058

Katalyn De Tendar

Classe Nécromancien Titre _____ Niveau **17**
 Race Humain Sexe M Age 36 ans Poids 65 kg Taille 1m75
 Dieu Arawn Talents acquis _____ Classe sociale Seigneur

Couleur de peau Blanc Couleur des yeux Vert Couleur des cheveux Rouge Autres _____

Signes particuliers

Vision Normal Ecoute Normale Langues Commun, Elf, Gnôme, Nain, Hobbit, Draconnien
 SvIvestre

Détection 35% de chance de voir l'invisible

Résistances _____

Age maxi : 226 ans

Force manuel des exercices utiles

F₁₉	F₁₉	Ajustement	+3	toucher	+7	dommages	450	Ajustement poids	450	Défonçage porte	7-8 (3)	Torsion barreau	50%
-----------------------	-----------------------	------------	-----------	---------	-----------	----------	------------	------------------	------------	-----------------	----------------	-----------------	------------

Intelligence

I₁₈	I₁₈	langues additionnelles	7	Chance de connaître les sorts	85%	Min. de sorts/niv.	9	Max. de sorts/niv.	18
-----------------------	-----------------------	------------------------	----------	-------------------------------	------------	--------------------	----------	--------------------	-----------

Sagesse

S₁₆	S₁₆	Ajustement d'attaque magique	+2	Bonussorts	\	1er niveau	\	2ème niveau	\	3ème niveau	\	4ème niveau	\	Echec sorts	\
-----------------------	-----------------------	------------------------------	-----------	------------	---	------------	---	-------------	---	-------------	---	-------------	---	-------------	---

Dextérité +1 pierre ioun +1 gantelets

D₁₇	D₁₉	Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4
-----------------------	-----------------------	---------------------	-----------	------------------------	-----------	----------------------------	-----------

Constitution +1 pierre ioun

C₁₅	C₁₆	Ajustement point de vie	2	Choc métabolique	96%	Chance de résurrection	95%	Nbre de résurrections	1
-----------------------	-----------------------	-------------------------	----------	------------------	------------	------------------------	------------	-----------------------	----------

Charisme

Ch₆	Ch₆	Nbre max. de suivants	2	Ajustement loyauté	-15%	Ajustement réaction	-10%
-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------	--------------------	-------------	---------------------	-------------

Beauté 17

Classe d'armure

Armure portée _____	Bracelets AC2	CA	2
Bouclier portée _____		Bonus	
Autres _____	Anneau +4, Cape +2, Bottes de vitesse +2	Bonus	-8
Dextérité _____		Bonus	-4
CA de Dos	-6	CA de Face	-10
CA Optimale		<u>-10</u>	

Jets de protection

Poison/Mort magique	10	Bonus magique +2
Pétrification/Paralysie	7	+4 anneau
Souffle	9	+2 cape
Baton/Baguette/Batonnet	5	+2 bottes
Sorts	6	Bonus dextérité +3
Psionic Blast		

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
13	1	Dague +6	+3	+6	1-4	1-3	+7	+6	Dague de Leto II +6 naturel
		Darkstaff +5	+3	+5	1-6	1-6	+7	+5	Quand sort de Darkstaff lancé
		Spectral bow	+3	+2	1-6	1-6	0	0	30 fleches +3
Pénéalité de non- maîtu	-4	Toucher	+1	+6	T	T			si sort Larisen's Dark Aura Expansiv

Points de vie : 75

Tiré : 35+6

Ajustemer +2x17

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

Vitesse de déplacement

Pied Vol Nage
 12" " "

Aptitudes Spéciales +1 jet de sauvegarde des sorts de nécromancien / illusion

Connaît : Gurney Alleck, Sandust, Lort, Elideles Saradorn, les autres seigneurs de Norwold, Geoffroy d'Elbaz,

Ulrich Von Carstein, Orgale Pamore

Maîtrise armes : dague, bâton

Points d'expérience

Bonus 10 %
2.801.879 xp
 Niv. Sup. à:
3.000.001 xp

A l'âge de 4 ans, Katalyn a vu ses parents et son grand frère se faire tuer par des brigands. Elle réussit à s'enfuir par chance. Elle fut recueillie par un magicien, qui la fit travailler comme domestique et lui enseigna les rudiments de la magie. Bien vite, Katalyn fit preuve de capacités innées pour l'apprentissage des arts occultes. Elle se mit en tête de retrouver et de ramener à la vie les êtres chers qu'elle a perdu toute petite. Katalyn grandit et maîtrisa de mieux en mieux la magie.

Un jour, au cours d'un exercice, son mentor magicien perdit le contrôle d'une créature qu'il avait invoquée. Celle-ci se retourna alors contre lui, et le tua. Katalyn n'eut la vie sauve que grâce à sa maîtrise des sortilèges, réussissant à contrôler la créature et à la renvoyer sur son plan. Depuis ce jour, elle s'emploie à manipuler la vie et la mort en quête de retrouver sa famille.

Elle est devenue seigneur de Norwold en réalisant quelques missions dangereuses pour le compte du Roi de Norwold.

Katalyn a fait construire un somptueux manoir sur une grande île vers le domaine de Gorgoroth. De plus, afin de récupérer de la « matière » pour ses sorts et expériences, elle a ouvert plusieurs maisons de pompes funèbres, dans les villes les plus importantes de Norwold, offrant des services somptueux pour les derniers voyages en l'échange de sommes modiques. Ainsi, son entreprise, nommée « L'Autre Rive » s'est implantée à Landfall, Océancend et Alphatia. Grâce à un sort de réseau macabre, Katalyn pille les tombes à la recherche de matière première sans que cela ne se sache.

Elle vit isolée en son manoir, ne sortant que très rarement pour aider ses citoyens lorsqu'ils ont des problèmes. Avant chaque départ en aventure, Katalyn dépose une mèche de cheveux dans un coffre que son alchimiste a pour ordre de transmettre au Roy Algaric, en cas de décès irrévocable de celle-ci.

Sa seigneurie se situe en 19 sur 16 hexagones. Son manoir se situe sur une colline surplombant la petite ville de Lerwick (H1).



	Construction	Habitants	Ruraux	Rente	Agriculture	Pêche	Elevage	Commerce	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Autre ressource	Total corrigé
H1	Lerwick (petite ville) Manoir de Katalyn	2000	4000	4	500	500										4000
H2	Azmarin Caershire (2 villages)	200 200	50 50	1	500	500	600	1000	Alchimie 500	Construction navale 1000	Armures 300					4400
H3	Davenport (village)	500	150	1	500	300	600	1000	Armes en bois 200	Construction de maisons 750	Vêtements de luxe 500					3850
H4	Ramshorn (village)	300	150	4	500	300	600	1000	Armes en bois 200	Construction de maisons 750	Vêtements de luxe 500	Armes de guerre 2000	Forêts 200	Divertissements 400	Construction de véhicules 300	27000
H5	Deathfall (petite ville)	4000	4500	2	500	300	600	1000								4800
H6	Sarton Howe (2 villages)	300 300	50 150	0,5	500	300	600	1000	Sidérurgie 1500	Sidérurgie 1500	Imprimerie 600					3000
H7	Kelna Ascot 2 villages	300 200	100 200	3	500	300	600									4200
H8	Hythe (village) Hirane (ville moyenne)	300 1000	50 3000	1	500	300	600	1000	Construction maison 750	Vêtement de luxe 500	Epées 400					4050
H9	Acrine Blue Field (2 villages)	300 200	50 50	4	500	300	600	1000								9600
H10	Warthford (petite ville)	1000	4000	2	500											1000
H11	Garigill Emall (2 villages)	500 300	200 150	2	500	300	600	1000	Armes de guerre 2000	Industries textiles 600	Armures 300	Epées 400	Mine d'argent 4000			19400
H12	Tow Perlishaw (2 villages)	500 200	200 50	0,5	500	300	600	1000	Forêt 200	Alimentation exotique 300	Chasse 200	Construction maison 750				1925
H13	Ironhaven (village)	300	200	2	500	300	600	1000	Alimentation exotique 300	Epées 400	Epées 400	Chasse 200	Armures 300	Chasse 200		8400
H14	Llyne Ozryn (2 villages)	300 200	150 150	2	500	300	600	1000	Armures 300	Chasse 200	Mine de plomb 2000	Banque 1000	Armures 300			12400
H15	Lockinge (village)	500	150	2	500	300	600	1000	Alcool 200	Chasse 200	Divertissement 400					6400
H16	Dorwich (petite ville)	3000	2000	4	500	500	600	1000	Divertissement 400	Sidérurgie 1500						18000

Total par an

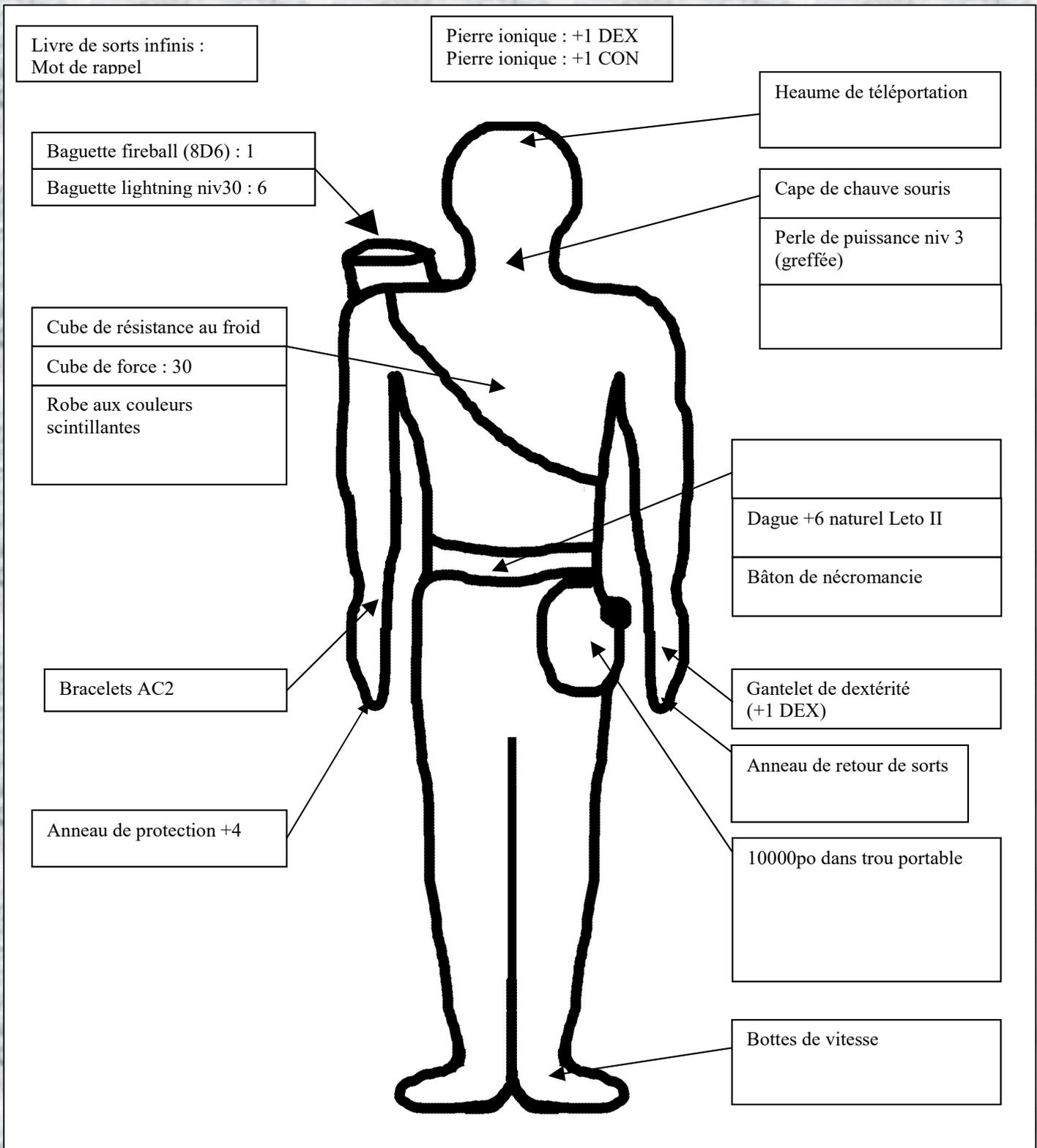
132425

Dépenses	Entretien manoir 1%	2 Valets	5 Fantassins lourds	Sergent	Alchimiste	Temple, cimetière et office religieux par ville 5x4000	Total par an
Sommes par an	523	60	120	1200	3600	20000	24980

Equipement transporté (poche, sac, ceinture) Potions (sac)

Corde 30m	T	Anneau resist fire	P
Couvertures	T		
Torches x3 avec continual light	T	Zagy's spell component case 2/jr	S
Huile 2 litres	T	Figurine : mouche d'ébène	S
Briquet	T	Anneau spé wizardry 1-4 /6-9	Gr
Dague argent	T	Dague +3	C
Grappin	T	Boccob blessed book	P
Repas pour 14 jours	T	Crâne et Livre	S
Trou portable	S		

Potion de guérison (total-1D4): 4
Jarres onguent keatom (1D4+8) : 5
Bouteille d'acide (+3D4) : 10
Poudre infravision (6 trs) : 6
Jarre poudre verte(0-mort):-1 aspergé -5 ingurgité 4 doses
Poison : mort qq jrs ingurgité sans JS : 5
Potion guérison ultime 3D8+15 : 5



Equipement à la maison

Livre de sorts infinis : Mot de rappel (20% de chance de tourner la page) 30 pages

Os de dragon bleu

Dents de dragon bleu

4 dents de bullet

Bracelet AC4

Chapeau de magicien : +1 INT

Cotte de maille +4

Anneau wizardry 1-3

Lampe magique du vizir de Zakara : 3 retours au palais

Cape de protection +3

Anneau de protection +3

1 kg d'épice de Dune + 1 petite bourse

1 Ceinture bouclier Harkonnen qui ne fonctionne plus

Ceinture de force de géant des collines FOR 19

Epée longue +2

Full plate +1

Chapelet de prière : perle de soin, expiation, bénédiction, karma

312423 po

1 Queue de scorpion géant

1 Corps de wargouille

1 Corps de warrior niv 9

Equipement standard en aventure

Corde 30m

Repas 7 jours

Flacons vides 10

Loupe

Torches 2

Briquet

Dague en argent

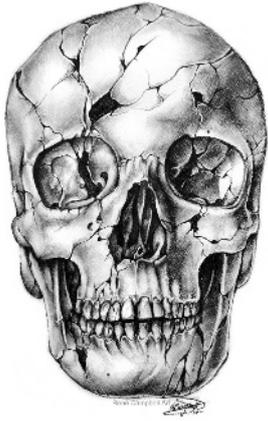
Cordelette 5m

Huile

Petit miroir

Bourse pleine de poussière

Eau bénite



- Le Crâne du Docteur Yueh

Katalyn trouvera le crâne du Docteur Yueh. Celui-ci a des propriétés magiques en tout lieu :

- Donne 2 niveaux au porteur
- Permet de savoir combien de personnes sont mortes dans une zone donnée. La zone concernée est un globe de 20m par niveau autour du porteur. La détection n'est pas altérée par les obstacles physiques
- Permet de booster les raise dead. Sur un champ de bataille ou un cimetière, il permet de relever entre 10% et 40% des morts dans la zone visée. La zone est un globe de 20m par niveau du porteur. Le type de morts vivants relevés est à la discrétion du MD, suivant l'ancienneté des morts dans la zone.
- Les morts-vivants ainsi relevés ont également une meilleure chance de résister à un vade retro (considérer un malus de 2 au jet de dé du vade retro).

- Le Livre de la Nécromancie Putride.

- Ce livre octroie deux niveaux (1 xp au-dessus du suivant) à tout nécromancien
- En outre, il accorde un bonus de +2 au lancer de dés sur la table de vade retro pour contrôler les morts vivants.
- Grâce au livre, le nécromancien peut invoquer 1D4 morts vivants 2f/jr (idem conjuration morts-vivants).

Niveau	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31 +
Squelet/zombie	01-12	01-10	01-08	01-06	01-04	01-02
Goule	13-25	11-23	09-21	07-19	05-17	03-15
Ghast	26-36	24-34	22-32	20-30	18-28	16-26
Ombre	37-48	35-46	33-44	31-42	29-40	27-28
Whight	49-57	47-55	45-53	43-51	41-49	39-47
Wraith	58-64	56-62	54-60	52-58	50-56	48-54
Momie	65-71	63-69	61-67	59-65	57-63	55-61
Spectre	72-83	70-81	68-79	66-77	64-75	62-73
Ghost	84-87	82-85	80-83	78-81	76-79	74-77
Vampire	88-93	86-91	84-89	82-89	80-89	78-89
Autre(choix MD)	94-00	92-00	90-00	90-00	90-00	90-00



- Le Bâton de Nécromancie

Le bâton contient **25 charges maxi**. Les sorts inversés R (c'est-à-dire bons) coûtent triple charge.

Sorts à volonté

- Destruction des undead =< 8DV non spéciaux au toucher, jet de protection Vs mort magique.
- Animation de cadavres entiers (5 segments) d'humains, elfes et demi-elfes morts depuis moins de 1 an (avec encore de la chair) qui deviennent des squelettes (1-4 PV AC8 MV6 1att 1-4 dam) ; chaque animation redonne 1 charge par niveau initial divisé par 3 de la créature (seul moyen de recharger le bâton, minimum 1 charge) ; le bâton aspire la chair des cadavres.

Pouvoirs à 1 charge

- Invisibilité aux undeads.
- Cause disease R.

Pouvoirs à 3 charges

- Cause light wounds R.
- Negative plane protection.

Pouvoirs à 7 charges

- Rappel à la vie inversé R.
- Répulsion.
- Breath to death R (life) (même temps d'incantation que le sort).
- Conjuración de monstres (fonction du niveau du magicien ; retirer si monstres bons).



Zagy's spell component case : 2 fois par jour.

Boccob blessed book

Poudre d'infravision : dure pendant 6 tr.

Chapeau de magicien : +1 INT.

Cube de force : objet de la taille d'un gros dé (environ 2cm d'arrête), le cube de force permet à son possesseur de créer un mur de force de 1'' de côté autour de sa personne. Cet écran cubique est imperméable aux attaques mentionnées sur la table ci-dessous. Le cube possède 30 charges et son énergie est restaurée tous les jours. Le porteur appuie sur une face du cube pour activer/désactiver le champ de force :

Face du cube	Coût en charges par tr/déplacement	Effet
Un	1/1''	repousse les gaz, le vent, ...
Deux	2/8''	repousse la matière non-vivante
Trois	3/6''	repousse la matière vivante
Quatre	4/4''	repousse la magie
Cinq	6/3''	repousse tout
Six	0/normal	désactive

Quand le champ de force est activé, les formes d'attaque suivantes coûtent des charges supplémentaires pour maintenir le mur en place. Notez que ces sorts ne peuvent être jetés de l'intérieur ou de l'extérieur du cube :

Projectiles de catapulte ou équivalent	1
Projectiles normaux très chauds	2
Trompe de destruction, désintégration	6
Boule de feu à retardement, colonne de feu, boule de feu	3
Eclair	4
Nuée de météores	8
Passe-murailles, tempête de feu	3
Porte de phase	5
Jet prismatique	7

Le cube de force peut être en n'importe quel métal résistant, en ivoire ou en os.

Perle de puissance niv 3 : cette perle d'apparence normale et de la taille moyenne est d'une aide puissante à un magicien. Une fois par jour, la perle de puissance lui permet de se souvenir d'un sort, même s'il l'a déjà lancé. Bien sûr, ce sort doit avoir été mémorisé peu de temps auparavant. La puissance de la perle est déterminée grâce à la table ci-dessous...

1 perle sur 20 a un effet contraire, entraînant l'oubli d'un sort. Le seul moyen de se débarrasser d'un de ces spécimens est d'utiliser un sort d'exorcisme ou de souhait majeur.

Anneau de sorcellerie 1-3 : Seuls les magiciens peuvent tirer profit de ce type d'anneau. Les autres classes sont incapables, même lorsqu'elles peuvent lancer des sorts, d'utiliser ou de comprendre le fonctionnement d'un anneau de sorcellerie. Cet anneau double la capacité de sort (le nombre de sorts dont un magicien peut disposer en une journée) dans le cadre d'un niveau ou plus.

Anneau spécial de sorcellerie : seuls les magiciens peuvent tirer profit de ce type d'anneau. Les autres classes sont incapables, même lorsqu'elles peuvent lancer des sorts, d'utiliser ou de comprendre le fonctionnement d'un anneau de sorcellerie. Cet anneau double la capacité de sort (le nombre de sorts dont un magicien peut disposer en une journée) dans le cadre d'un niveau ou plus. Cet anneau spécial permet de doubler les sorts de niveaux : **1-4, 2-5, 3-6, 4-7, 5-8 ou 6-9 à définir en début de journée.**

Robe aux couleurs scintillantes : Ce vêtement semble normal mais une aura magique est décelable. Une intelligence de 5 ou plus et une sagesse de 13 ou plus sont nécessaires pour la faire fonctionner. Si l'intelligence et la sagesse sont d'un niveau suffisant, le porteur peut faire se transformer le vêtement en une

mosaïque mouvante de teintes incroyables qui, l'une après l'autre, descendent du haut de la robe vers le bas en un arc en ciel éblouissant. Bien que cet effet émette de la lumière dans une sphère de 12 mètres de diamètre, il a aussi le pouvoir d'hypnotiser les adversaires et de les rendre incapable d'attaquer le porteur. Il faut un round complet pour que les couleurs se « mettent en mouvement » sur la robe mais, à chaque round durant lequel elles scintillent et se déplacent, tout assaillant qui ne réussit pas son jet de protection contre la magie (précédé par le tirage de résistance à la magie au cas où il existe) demeure immobile durant 2-5 rounds, hypnotisé. Même lorsque l'effet se dissipe, il doit réussir un autre jet de protection afin d'attaquer avec succès. De plus, chaque round de scintillement continu rend le porteur de la robe 5% plus difficile à localiser et à toucher avec des armes de jet, des armes de mêlée ou corporelles (poings, mains, griffes, cornes, crocs, etc...) jusqu'à ce qu'un maximum de 25% (-5) soit atteint (5 rounds de scintillement continu). Après le round initial de mise en route, le porteur est à même de lancer des sorts ou d'accomplir des activités qui ne nécessitent pas un déplacement de plus de 1'' de sa position de départ. Dans les situations où il n'y a pas de combat, la robe se contente d'hypnotiser les créatures qui ratent leur jet de protection contre la magie pour 2-5 tours.

Cube de résistance au froid : cet objet ressemble à un cube de force. Quand le cube est activé, il clôt une surface de 1'' de côté et la température à l'intérieur est toujours égale à 20°C. Le champ absorbe aussi toutes les attaques à base de froid (cône de froid, tempête de glace, et même le souffle d'un dragon blanc). Par contre, si le champ subit plus de 50 points de dégâts de froid en 1 tour (10 rounds), il disparaît et ne peut être recréé avant une heure. S'il reçoit plus de 100 points en un tour, le cube est détruit. Note : les températures extérieures à -20°C infligent effectivement 2 points de dégâts pour chaque fonction de -5°C. Ainsi, le cube est à -2 entre -21°C et -25°C, -4 entre -26°C et -30°C, etc... A -40°C, le cube ne peut supporter que 42 points de dégâts.

Anneau de résistance au feu : Le porteur de cet anneau est totalement immunisé aux effets des feux normaux (torches, huile enflammée, etc.). Les feux très chauds et de grande taille (lave en fusion, immolation des démons, souffle d'un molosse satanique, ou mur de feu) infligent 10 points de dégâts par round (1 par segment) si le porteur est directement exposé. Face à des feux exceptionnellement chauds (souffle d'un dragon rouge, souffle d'une pyrohydre, boules de feu, colonnes de feu, tempêtes de feu, etc.), le jet de protection se fait à +4 et tous les dégâts sont calculés avec une pénalité de -2 par dé, chaque dé ne pouvant jamais être inférieur à 1. (En règle générale, considérez les feux dont l'exposition initiale inflige jusqu'à 24 PdV comme très chauds et ceux dont elle est supérieure à 25 PdV comme exceptionnellement chauds).

Bottes de rapidité : ces bottes permettent à leur porteur de courir à la vitesse d'un cheval de course (24'' de base par round). Pour chaque portion de 5 kg (équivalent à 100 p.o.) au dessus de 100 kg, le porteur est ralenti de 1''. Ainsi, un humain de 90 kg avec 30 kg d'équipement ne se déplace qu'à 20'' par round ; si, en plus, il porte un sac contenant 500 p.o., il est encore ralenti de 5''. Pour chaque heure de course intensive à vitesse rapide, le porteur doit se reposer durant une heure. Il n'est pas possible de maintenir cette vitesse durant plus de 8 heures sans que le porteur ne soit obligé de se reposer. Les bottes de vitesse donnent un ajustement de +2 à la classe d'armure dans les situations de combat où les déplacements de ce type sont possibles.

Trou portable : un trou portable est un cercle de toile magique, tissé avec des fils de la toile d'une araignée éclipsante entremêlés avec des fils d'éther et des rayons lumineux originaire du Plan Astral. Lorsqu'il est complètement ouvert, un trou portable possède un diamètre de 1,8 mètre, mais il peut être plié jusqu'à avoir la taille d'un mouchoir. Quand on le pose sur le sol, il crée un espace inter dimensionnel de 3 mètres de profondeur. Le trou peut être refermé, de l'intérieur comme de l'extérieur, en rabattant simplement les bords du tissu magique, puis en le pliant. L'entrée disparaît alors, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du trou y reste. La seule réserve d'oxygène se limite à celle que contient l'espace restant dans le trou. Pour cette raison, les créatures qui se trouvent dans le trou ne peuvent y rester qu'environ un tour sans l'ouvrir. Le trou n'accumule pas de poids, même s'il est plein d'or, par exemple. Chaque trou portable s'ouvre sur son propre espace interdimensionnel. Si un sac de contenance est placé dans un trou portable, une fissure se crée dans le plan astral ; le sac et le trou sont aspirés dans le vide et perdus à jamais. Si un trou portable est placé dans un sac de contenance, un seuil s'ouvre sur un autre plan. Le « trou-sac » et toutes les créatures

qui se trouvent à moins de 3 mètres sont attirées sur ce plan. Le trou portable et le sac de contenance sont détruits dans le processus.

Figurine enchantée : il existe différentes formes de figurines, mais elles ont toutes ces mêmes points communs. Chacune ressemble apparemment à une petite statuette de 2 ou 3 cm de haut. Quand on la jette au sol et que l'on prononce le mot de commande, elle se métamorphose en créatures vivante qui obéit et sert son propriétaire. Toute destruction d'une figurine sous sa forme de statuette est irrémédiable : toute magie est perdue. Si la créature est tuée sous sa forme animale, elle se retransforme en figurine et peut être utilisée à nouveau si la statuette n'est pas brisée. Lorsque vous avez affaire à une telle figurine, reportez-vous à la table ci-dessous pour en déterminer le type :

Mouche d'ébène : un mot suffit pour qu'elle grossisse jusqu'à la taille d'un poney. Elle possède une classe de manoeuvrabilité C, 4+4 dés de vie, une classe d'armure de 4 et vole à 48'' sans cavalier, 36'' avec une charge de 105kg, 24'' avec une charge variant entre ce poids et 175kg. Il est possible de l'utiliser au maximum 3 fois par semaine, 12 heures par jour. Une fois ce laps de temps écoulé, ou, à tout moment, dès que le mot de commande est prononcé, la mouche d'ébène rapetisse pour reprendre sa taille de statuette.

Cape de chauve-souris : Fashioned of dark brown or black cloth, a cloak of this type is not readily noticeable as unusual. It will radiate both enchantment and alteration in equal proportions. The cloak bestows upon its wearer a 90% probability of being invisible when the wearer is stationary within a shadowy or dark place. The wearer is able to hang upside down from the ceiling just as does a bat and maintain this same chance of invisibility. By holding the edges of the garment, the wearer is able to fly at 5'' speed (MC: B). If so desired, the wearer can actually transform into an ordinary bat - all possessions worn or carried will be likewise part of the transformation - and fly accordingly. Flying, either with the cloak or as an ordinary bat, can only be accomplished in darkness (either under the night sky or in a lightless or near-lightless environment underground). Either of the flying powers is usable for up to one hour at a time, but after a flight (either type) of any duration, the cloak will not bestow any flying power for a like period of time. The cloak also provides protection, just as a robe of protection (qv), at + 2, and this benefit extends to the wearer even when he or she is in bat form.

Livre de sorts infinis : Cet écrit magique confère à son possesseur la faculté de lancer des sorts. A la première lecture, tout personnage incapable de lancer des sorts subit 5-20 points de dégâts et se retrouve assommé pour 5-20 tours. Il peut ensuite examiner l'ouvrage sans danger. Le livre des sortilèges infinis contient 23-30 (22+1D8) pages. La nature de chaque page doit être déterminée aléatoirement. Utilisez la table suivante :

01-30 page blanche

31-50 sort de clerc

51-60 sort de druide

61-95 sort de magicien

96-100 sort d'illusionniste

Si un sort est inscrit sur une page, tirez 1D10 pour toutes les classes (excepté les sorts de magicien pour lesquels il faut tirer 1D12) pour déterminer son niveau. Un résultat de 8-10 (ou 10-12) indique qu'il faut tirer 1D6 (D8 pour les sorts de magicien) à la place. Une fois ce niveau connu, il faut déterminer le sort de manière uniquement aléatoire.

Dès qu'une page est tournée, il n'est plus possible de revenir en arrière : on ne feuillette le livre que dans un sens. Lorsque la dernière page est tournée, le livre disparaît. Le propriétaire d'un livre de sortilèges infinis peut lancer le sort sur lequel le livre est ouvert, à raison d'une seule fois par jour, sauf si le sort entre dans ses capacités (en fonction de sa classe et de son niveau), auquel cas il peut le lancer 4 fois par jour grâce aux pouvoirs magiques du livre. Il n'est pas indispensable que le livre soit effectivement entre les mains de son propriétaire pour lui conférer cette faculté. Par conséquent, il peut le ranger dans un lieu sûr et toujours lancer des sorts. Chaque fois qu'un sort est jeté, il existe une possibilité pour que l'énergie liée à son utilisation fasse tourner magiquement la page (malgré toutes les précautions). Le propriétaire en aura connaissance et même y trouvera un avantage en ayant accès à un nouveau sort. Les probabilités pour qu'une page tourne sont les suivantes :

- Lanceur de sort employant un sort utilisable par sa classe et/ou son niveau 10%
- Lanceur de sort utilisant un sort qui est étranger à sa classe et/ou son niveau 20%

- Personnage incapable de lancer des sorts 25%
- Personnage incapable de lancer des sorts utilisant un sort de magicien 30%

Traitez l'utilisation des sorts comme dans le cas d'un parchemin, en ce qui concerne le temps d'incantation, les chances d'échec, etc...

Gantelets de dextérité : une paire de ces gantelets ressemble à des gants de cuir fin tout à fait ordinaires. Evidemment, ils irradient la magie en cas de détection. Leur taille s'adapte à toutes les mains, de l'humain massif au représentant des petites-gens. Ces gantelets de dextérité augmentent la dextérité de 4 points si celle-ci est inférieure ou égale à 6, de 2 points si elle varie entre 7 et 13 et de 1 point si elle est supérieure à 14. De plus, le port de ces gantelets permet à un personnage non-voleur de commettre des pickpockets et des crochetages comme un voleur du 4^{ème} niveau. Dans le cas d'un voleur, ils augmentent ces capacités de 10% par rapport au véritable niveau du personnage.

Ceinture de force de géant de colline : Ces ceintures ressemblent à celles utilisées lors des aventures. Elles sont, bien sûr, investies d'un immense pouvoir magique et augmentent la force physique de leur porteur comme suit :

Géant de colline Force 19 Ajustement toucher +3 Ajustement dégâts +7 Ouverture des portes 7 sur 8 (3). Le nombre entre parenthèses représente la chance sur 6 qu'un personnage enfonce une porte verrouillée, barrée, fermée par magie ou portant un verrou magique. Il n'est possible d'effectuer qu'une seule tentative par porte ; si elle échoue, aucune autre ne pourra réussir.

Le porteur d'une ceinture de force de géant est également capable de projeter des rochers et de tordre les barres comme s'il avait bu une potion de force de géant. Ces capacités sont les suivantes :

Géant de colline Poids permis +4500 Rochers Portée 8'' Dégâts 1-6 Poids du rocher 140 Torsion de barre 50%

La force gagnée n'est pas cumulative avec des bonus de force naturelle ou magique sauf en ce qui concerne des gantelets de force d'ogre et les marteaux magiques.

Baguette de boule de feu : 8D6. The wand can be recharged by any magic-user of 8th or higher level.

Anneau de retour de sorts : cet anneau cause des distorsions dans les 3 dimensions normales en ce qui concerne les sorts magiques dirigés contre son possesseur. Tout sort lancé sur un individu est habituellement renvoyé, en partie ou peut-être en totalité, vers celui qui l'a lancé. La distance qui les sépare, et la zone occupée par la victime (le possesseur de l'anneau) ne sont pas ce qu'elles semblent être quand la magie active l'anneau de retour de sorts. Trois exceptions importantes doivent être soulignées :

1. Les sorts qui affectent une aire et ne sont pas lancés directement sur le possesseur de l'anneau, ne sont pas renvoyés par l'anneau.
2. Les sorts qui sont déclenchés au toucher ne sont pas renvoyés.
3. La magie contenue dans des objets (baguettes, bâtons, bâtonnets, anneaux, etc...) et déclenchée sans incantation n'est pas renvoyée. Note : un parchemin n'est PAS considéré comme un objet.

Lorsqu'un sort est jeté sur le possesseur d'un anneau de retour de sorts, un dé de pourcentage est lancé et arrondi à l'entier le plus proche ; (1-5 est arrondi par défaut et 6-9 devient 10. Ainsi, 01-05=0%, mais 96=100%). Le résultat du dé de pourcentage indique la proportion du sort qui est renvoyée à son point d'origine.

Les dégâts sont déterminés et répartis proportionnellement. Les jets de protection (pour les deux adversaires) sont ajustés de +1 pour chaque 10% en dessous de 100% (80% = +2, 70%= +3,..., 10%= +9). Même avec de tels ajustements, il est fort possible que la cible et le lanceur de sort y retrouvent tous deux métamorphosés en crapauds-buffles !

Note concernant l'anneau de retour de sorts : a moins que le résultat du dé de pourcentage pour le retour du sort soit de 09 ou moins, ou de 91 ou plus, cet anneau offre un jet de protection pour des sorts qui n'en comportent pas en temps normal. L'effet de ce tirage est d'annuler les effets du sort ou de n'infliger que la moitié des dégâts selon l'incantation en question. Pour chaque 10% de sort renvoyé, donnez une chance de 5% (1 sur un d20) à la réussite du jet de protection. Ainsi, si le résultat est 11-19, un jet de 20 indique un succès, 20-29 permet à un jet de protection de 19 ou 20 de réussir, etc. Exemple : un illusionniste lance un sort de labyrinthe sur un guerrier portant un anneau de retour de sorts dans des circonstances normales. Ce sort ne permet pas de jet de protection, mais l'anneau renvoie 34% de ses effets. Le guerrier a 15% de

chances de réussir son jet de protection (34% sur le retour) sans quoi il subit les effets complets du sort. L'illusionniste doit aussi effectuer un jet de protection (100%-34%=66%, soit 6 incréments de 10% ce qui se convertit en une chance de 30% de réussite) en obtenant entre 15 et 20 à son tirage, ou se retrouver lui aussi prisonnier du labyrinthe.

Dans ce cas, un jet de protection réussi annule les effets du sort. Ce tirage spécial ne subit AUCUNE modification en raison de la race, des objets magiques ou de toute autre raison, y compris les sorts en action.

Les sorts affectant un nombre donné de niveaux qui sont lancés sur le possesseur de l'anneau doivent être capables d'affecter autant de niveaux que la somme représentée par le possesseur et le lanceur du sort. Si cette condition est remplie, la procédure précédente est applicable pour déterminer toutes les conséquences.

Dans le cas où le possesseur de l'anneau désire recevoir le sort, il doit ôter l'anneau pour en être capable.

Les attaques psi ne sont pas considérées comme des sorts.

Si le lanceur du sort et sa victime potentielle portent tous deux un anneau de retour de sorts, un champ de résonance se forme et entraîne l'une des conséquences suivantes :

01-70 sort absorbé sans effet

71-80 le sort affecte les deux de manière égale avec des effets complets

81-98 les deux anneaux sont vidés de leur pouvoir à jamais

99-00 les deux individus sont projetés par une faille dans le Plan Matériel Positif

Heaume de téléportation : il s'agit encore d'un casque d'apparence normale, qui répond à une détection de la magie. Tout personnage portant cet objet est capable de se téléporter une fois par jour, exactement comme s'il était un magicien (le lieu doit être connu et un risque existe). Si un magicien a accès à cet objet, celui-ci prend sa véritable signification car le jeteur de sort est capable de mémoriser l'incantation et d'utiliser le casque pour rafraîchir sa mémoire afin de répéter le sort 3 fois sur des objets ou des créatures, tout en restant capable de se téléporter personnellement grâce au heaume. Tant que le magicien conserve le sort en tête, il peut se téléporter personnellement 6 fois avant d'oublier le sort. L'usage du heaume ne change alors en rien de ce qui est précisé ci-dessus.

Pierres ioniques : il existe 14 sortes de pierres ioniques utiles. Ces pierres magiques flottent toujours dans les airs et doivent se trouver à moins d'un mètre de leur possesseur pour être efficaces. Le nouveau propriétaire d'une pierre ionique doit la tenir en main, puis la jeter en l'air de manière à ce qu'elle se lance sur une trajectoire orbitale autour de sa tête variant entre 30cm et 1m de son crâne. Elle doit ensuite être attrapée (avec les mains ou dans un filet) pour être séparée de son propriétaire. Ce dernier peut s'en saisir et la ranger à volonté (la nuit, par exemple) et la mettre en sécurité. Bien sûr, il en perd alors les avantages durant cette période. On trouve souvent entre 1 et 10 pierres ioniques. Déterminez-en le type grâce à la table ci-dessous. En cas de double, la seconde est épuisée et inutile :

Dé	Couleur	Forme	Pouvoir
1	bleu pâle	rhomboïde	ajoute 1 pt de force (18 maxi)
2	écarlate et bleu	sphère	ajoute 1 pt d'intelligence (18 maxi)
3	bleu incandescent	sphère	ajoute 1 pt de sagesse (18 maxi)
4	rouge foncé	sphère	ajoute 1 pt de dextérité (18 maxi)
5	rose	rhomboïde	ajoute 1 pt de constitution (18 maxi)
6	rose et vert	sphère	ajoute 1 pt de charisme (18 maxi)
7	vert pâle	prisme	ajoute 1 niveau d'expérience
8	transparente	spinelle	maintient la personne en vie sans eau ni nourriture
9	iridescent	spinelle	permet à une personne de survivre sans air
10	blanche perle	spinelle	régénère 1 pt de vie par tour
11	lavande pâle	ellipsoïde	absorbe les sorts jusqu'au 4 ^{ème} niveau*
12	lavande et vert	ellipsoïde	absorbe les sorts jusqu'au 8 ^{ème} niveau**
13	pourpre	prisme	emmagine 2-12 niveaux de sorts
14	rose pâle	prisme	donne +1 protection
15-20	gris	toutes	consommée, pierre « morte »***

*Après avoir absorbé 10-40 niveaux de sort, la pierre se consume et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais.

**Après avoir absorbé 20-80 niveaux de sort, la pierre se consume et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais.

*** Ajoute 10 points de force psi, maximum 50 points.

Quand une pierre ionique est exposée à une attaque, elle est considérée comme CA -4 et encaisse jusqu'à 10pts de dégâts avant d'être détruite. Ses jets de protection sont équivalents au métal dur, +3.

Rez de chaussée

5 fantassins lourds et 1 sergent gardent l'entrée, 2 valets gèrent le manoir.



Sous sol

Escalier protégé par sorts « Porte mortelle » et « Rideau froid ». Zone de recherches en magie nécromantique.



2^{ème} Etage

Escalier protégé par sorts « Porte mortelle » et « Rideau froid ». Zone de recherches en magie nécromantique et bibliothèque de Katalyn. Salle gardée par des morts vivants. Personne ne connaît les lieux, ceux qui l'ont vu ont été réduits en poussière.



3^{ème} Etage

Escalier protégé par sorts « Porte mortelle » et « Rideau froid ». Appartement secret de Katalyn. Personne ne connaît les lieux, ceux qui l'ont vu ont été réduits en poussière.



Une pièce spéciale et secrète a été réalisée sous terre, entourée de pierre et de métal. Plusieurs morts vivants très puissants la garde en permanence. Une niche y a été réalisée, protégé par une « Porte mortelle » et un « Rideau froid ». Cette niche secrète sert de réceptacle aux composantes nécessaires au sort « Gemme de vie ». Ainsi est protégée l'Ombre du Cœur de Katalyn dans un conteneur en cristal. Katalyn connaît chaque millimètre de cette pièce afin de pouvoir s'y téléporter sans aucun problème.

	HD	CA	THACO	Att	Dég	Spécial
Squelette géant	4+4	4	15	1	1-12	
Squelette	1	7	19	1	1-6	
Zombie	2	8	19	1	1-8	
Zombie Ju Ju	3+12	6	15	1	3-12	
Vampire	8+3	1	11	1	5-10	Drain d'énergie
Ghoule	2	6	19	3	1-3/1-3/1-6	Paralysation
Ghast	4	4	15	3	1-4/1-4/1-8	Paralysation
Wight	4+3	5	15	1	1-4	Drain d'énergie
Wraith	5+3	4	15	1	1-6	Drain d'énergie
Ombre	3+3	7	17	1	2-5	Drain de force
Spectre	7+3	2	13	1	1-8	Drain d'énergie
Momie	6+3	3	13	1	1-12	Peur, maladie
Heucuva	2	3	19	1	1-6	Maladie
Fantôme	10	0 (ou 8)	11	1	10-40 ans	
Banshee	7	0	13	1	1-8	Cri de mort, peur
Squelette warrior	9+8	2	11	1	Arme	+3 attaque, 90% MR

Les flammes de Gorgoroth :

Le village de Blue Field ayant subi des attaques, un petit détachement armé y a été envoyé. Seul le capitaine a pu s'en sortir blessé. De retour au manoir de Katalyn, son rapport fait mention de démons qui attaquent les fermes isolées. Katalyn décide d'embaucher quelques aventuriers de Norwold pour lui venir en aide : Geoffroy d'Elbaz, Ulrich Von Carstein ainsi qu'Orgale Pamore. De retour dans sa baronnie, ils ne peuvent que constater que tout le village a été rasé par les démons. Grâce à la magie de Katalyn, ils font parler un mort et découvrent que les démons viennent d'une caverne dans les montagnes au sud. Ayant repéré l'entrée, les aventuriers s'infiltrèrent discrètement à l'intérieur, tuant les démons l'un après l'autre, jusqu'à atteindre Ni Hassa, un démon puissant, instigateur des attaques. Par un mouvement coordonné de téléportation, backstab et bouclier de feu, Geoffroy et Katalyn ont terrassé le démon, le renvoyant sur son plan. Ils ont également découvert l'emplacement de 3 tombes magiques que Katalyn s'appropriera. Mais tout ceci n'était qu'une diversion...

Pendant ce temps, des mercenaires, déguisés en hommes des montagnes, s'étaient attaqués à l'ensemble de la baronnie, pour l'affaiblir, et avaient tué tous les clercs. Les mercenaires étaient au mouillage au large de la côte de la baronnie. Geoffroy ayant plus ou moins discrètement réussi à tuer et ramener un corps à terre, Katalyn a pu interroger le mort pour lui soutirer des informations concernant un tuyau sous-marin qui partait du bateau. L'équipe s'est infiltrée sur le bateau et est descendue dans le tube, se retrouvant sous terre. L'aventure s'est soldée par l'envoutement de 3 membres de l'équipe par un ennemi inconnu et la traversée épique d'un pont pour atteindre le trésor.



	First level spells	Portée	Durée	Cast	Aire	Sav	Dég
will	Bulle de son	0	1tr+1rd/niv	1	Special	N	
	Contrôle des Morts-Vivants	0	1hr+1 tr/niv	1	Magicien	N	Contrôle 2d6 undeads
perm	Détection de la magie	0	2rd/niv	1	larg3m Long20m	N	Role play
	Disrupt Undead	20m	1rd/lvl	1	1 undead	Y	< lvl magicien -5
	Frostbite	1m/3lvl	Special	2	1 creature	Y -2	-3 att
	Ghast Blast	0	1rd/2lvl	1	Aura 3m R	Y	-2 att
	Lecture de la Magie	0	2rd/niv	1		N	Role play
	Lien cadavérique	10m/lvl	1tr/lvl	1	Lanceur	N	Espionnage
x	Little Death	20m	1D4+1rd	1	1 creature <6HD+4	Y -3	Paralysé 1D4+1 rd
xxx	Projectile magique	60m+10m/niv	Instantané	1	1 creature ou cube	N	1D4+1 / 2niv
	Protection contre le mal	T	2rd/niv	1	Cible	N	-2 att / +2 JS
x	Small Sisselei	10m+2m/lvl	1rd+1rd/3lvl	1	1+1creature/3lvl	Y	50% drop item/ -3 THACO et CA
	Second level spells	Portée	Durée	Cast	Aire	Sav	Dég
	Animation de squelettes	9m+3m/niv	Permanent	1rd	1 squelette/lvl	N	Summon (besoin os)
	Attirer une Goule	1,6km/niv	Permanent	2d12hr	1goule	Spé	Role play
	Bloody Tears	10m/lvl	1rd/lvl	3	1 creature	Y	Blind AC-4 att-4
x	Bolt of Darkness	40m+10m/lvl	Instantané	2	Special	1/2	1D4/niv
x	Conservation	T	1jr/niv	2rd	1 créature M	N	Role play
xx	Corde enchantée	T	2tr/niv	2	Special	N	Role play
	Déblocage	60m	Special	1	1m2 / niv	N	Role play
	Détection de l'invisibilité	10m/niv	5rd/niv	2	Passage 3m large	N	
	Détection majeure de morts vivants	0	3 tr	1rd	1,6km/INT tte direction	N	Role play
x	Etouffement	30m	1rd/niv	2	1 creature	1/2	1D4/rd att-2
	Lumière continue	60m	Permanent	2	R 10m	Spé	Role play
x	Martallus's Ice Arrow	100m	Instantané	3	1 creature	Y	1d10 paralysé
perm	Monture spectrale	0	1rd+1rd/niv	1rd	Spécial	N	Monture volante intangible, invisible
	Necronic Missiles	60m+10m/lvl	Instantané	2	1 to 5 undead (only)	N	1missile/2niv 1d6+1/missile
	Toucher Glacial Amélioré	T	3rd+1rd/niv	2	Lanceur	Y	1d10 paralysé
-	Whisper's Darkstaff	0	2rd/lvl	2	1 staff	N	Arme +5 sauvegardes
	Third level spells	Portée	Durée	Cast	Aire	Sav	Dég
	Alnor's Spectral Bow	30m+5m/lvl	2rd/lvl	3	1 creature	N	Aide au toucher +2 +DEX +STR
	Animation de zombies	10m+5m/niv	Permanent	3	1/niv	N	Summon (besoin corps)
x	Bonelock	3m+3m/lvl	Permanent	2	1 creature	Spé	Att et CA pénalisées
x	Dissipation de la magie	120m	Instantané	3	Carré 10m de côté	N	
	Entrave contre les morts vivants	0	1rd+1rd/niv	3	R 3m/niv	Y	Repousse
	Immobilisation des morts vivants	20m	1D4rd+1rd/lvl	5	1D3 undead HD<niv	Y	Paralysé 4+1D6 tr
	Larisen's Dark Aura Expansion	0	4rd+1rd/lvl	3	1 creature	N	Aide toucher +1/niv -3
x	Lenteur	90m+10m/niv	3rd+1rd/niv	3	Cube 13m 1mob/niv	N	
-	Mass Bane	30m	Instantané	3	1-6 creatures	Y	1D6/2niv
x	Noska Trades' Ghoul Arrow	70m+10m/lvl	Instantané	3	1 creature/5niv	Y	1D6 1D3 1D3 paralysé
	Puanteur de Mort	30m	1hr	1rd	R15m	Y	= Nuage puant
-	Rayon de paralysie	20m+5m/niv	Instantané	3	1 creature	Y	Paralysé 4+1D6 tr
x	Saphrael's Arc Bolt	3m/lvl	Instantané	3	Special	1/2	6D6 Healing
x	Shards of Bone	10m+10m/niv	Instantané	7	R 7m	1/2	1D6/niv
x	Triad's Black Bolt	40m+10m/lvl	Instantané	2	Special	1/2	1D6/niv lightning
	Fourth level spells	Portée	Durée	Cast	Aire	Sav	Dég
	Affaiblissement	10m/niv	1D4hr+1hr/niv	4	1 creature	Y	Drain 1niv/4niv
x	Bouclier de feu	0	2rd+1rd/niv	4	Lanceur	N	Renvoi dommage
x	Bork's Rotting Entrails	10m+10m/lvl	5rd	4	1 creature/2lvl	Y	Att -2 CA -2 et -1deg/niv
-	Chill Grasp	0	Special	1	Creature touched	N	Aura
	Communication avec les morts	3m	Spécial	1tr	1 creature	N	Role play interrogatoire
	Conjuration de morts vivants II	40m+10m/lvl	3rd+1rd/niv	4	Special	N	3D4 zombies/2D3 heucavas
	Contagion	30m	Permanente	4	1 creature	Y	FOR/DEX/CHA -2 att-2
	Destruction de morts vivants	20m	Instantané	5	1D3 undead<niv mago	Spé	5D10 ou détruit
x	Larisen's Playful Black Lightning	40m+10m/lvl	Instantané	4	50sq feet/lvl	Y -4	Paralysé 1D8rd+1/lvl
x	Malifnae's Life Bolt	10m/lvl	1D4hr+1/lvl	4	1 creature	Y/N	2D6/4lvl PV
-	Malleable Flesh	3m+3m/lvl	1rd/lvl	4	1 creature +1/5lvl	Y -2	+50% dég
-	Octroi au squelette	T	Activation	1tr	1 squelette	N	1 sort de niveau 1 à 3
x	Peau de pierre	T	Spécial	1	1 creature	N	Protection
	Ressembler aux mortels	T	10rd+4rd/niv	2	1 cible	Y	Pour vampire
	Tentacules noirs d'Evard	30m	1hr/niv	1rd	3m2 /niv	N	1D4 / 2D4 / 3D4
-	Whisper's Storm of Darkness	10m/lvl	Instantané	4	R 6m	N	5D10
x	Zandae's Explosive Skeletons	T	Special	4	1 skeleton/zombie	1/2	1D6+1D6/lvl up 5

12	Fifth level spells	Port	Dur	Cast	Area	Sav	Dég
x	Azura's Death Shadow	0	1 day/lvl	1rd	Person touched	N	Sauve de la mort
	Bone to Dust	5m/lvl	Instantané	5	10' cube	1/2	10D4 STR -2
x	Bubba's Bolt of Bubbling Bungi Blackness	40m+10m/lvl	Instantané	4	1 creature	1/2	1D6/lvl Heal 1/2
x	Chair frissonnante	3m/niv	Instantané	2	1 creature	Spé	Test CON 1D6+2
	Cône de froid	0	Special	5	Cone 2mx30cm /niv	1/2	1D4+1 / niv
-	Contagion de masse	30m	Permanent	5	R 3m	N	FOR/DEX/CHA -2 att-2
	Crypte de Knoslira	30m	1-10jr	8	R15m	N	Role play
	Flamme Eternelle	T	Special	5	Objet	N	Role play
x	Forme gazeuse	0	1tr/niv	5	Lanceur	N	Role play
	Fusion Maléfique de Strahd	T	Permanent	5	Créatures	N	Role play
	Greffe de chair	0	Special	5	1 individu	Y	Soins
x	Life Drain	30m	Special	5	Lanceur	N	1D8/2lvl Heal
x	Momie	50m	1tr/niv	5	Special	N	Summon 1/4niv
x	Mur de force	30m	1tr+1rd/niv	5	Carré 3m/niv	N	Protection
	Os vibrants	10m	1rd/niv	3	1 creature	1/2	att-2 CA-2
x	Reformable Skeleton	0	Permanent	5	Special	N	75% chance
x	Saphrael's Augmented Arc Bolt	5m/lvl	Instantané	5	Special	1/2	6D10 Heal
x	Skeletal Armour	0	Special	5	Lanceur	N	10HP/2pts CON ou AC-4
x	Summon Icy Wrath	10m	1rd+1rd/lvl	5	Cube 3m	N	Summon 1/5niv
x	Teleportation	T	Instantané	2	Special	N	Role play
	Toucher glacial	T	1rd/niv	5	Special	N	1D10 paralysé
8	Sixth level spells	Port	Dur	Cast	Area	Sav	Dég
x	Animation du sang	30m+5m/niv	1tr/niv	3rd	1d6 gouttes	N	Espionnage
	Azura's Black Scythe	10m	1rd/2niv	6	10ylong 180°arc	Spé	1D10 mort, stun or slow
x	Conjuration de morts vivants IV	60m	5rd+1rd/niv	6	Special	N	2d4ghost/ombre/zombie juju
	Create Dry Bones	3m	untildestroy	4rd	1skeleton/lvl	N	Reforme 1 fois
	Desmond's Instant Dismemberment	20m	Instantané	6	1 creature	Y	Dégats
	Epée des ténèbres	60m	1rd/niv	5	1 creature	Spé	Absorbe 1-3 niv
	Flamme justicière	10m	10rd	1tr	1 cible	Spé	Torture
	Flèche d'os	0	1jr	6	1 projectile	Spé	
x	Fouet Vampire	24m	6rd	6	Special	Spé	Dégats Heal
	Hôte corporel	T	1jr/niv	1tr	Special	N	Role play
	Korel's Strength of Darkness	0	Permanent	1tr	undead touched	N	Améliore undead
	Octroi de sorts aux morts vivants	T	Special	1tr	1 undead	N	Améliore undead
x	Pyre	60m	Instantané	5	R6 , H9m	1/2	8D10
x	Soin Personnel	0	Special	6	Lanceur	Spé	Heal + STR +1
x	Sort de mort	10m/niv	Instantané	6	Cube 10m arete/niv	N	
x	Thorndead	3m/lvl	1rd/3lvl	6	1 creature	Y-2	1d6/lvl
	Toucher de la liche	T	1rd/niv	6	Lanceur	N	1D10 paralysé
x	Whisper's Rune of Heal	0	1hr/lvl	1tr	1 creature	N	1HP/rd
8	Seventh level spells	Port	Dur	Cast	Area	Sav	Dég
	Alefan's spectral hand	30y + 5y/lvl	2rd/lvl	7	1 creature	N	Permet des touchers niv9
	Animate mummy	T	Permanent	3Tr	1 corps	N	
x	Ariel's Blast of Life	10y/lvl	Instantané	7	1 creature	N	Heal 8D6 ou dégats undead
x	Body walk		1rd/lvl	7			Téléportaion
x	Conjuration de morts vivants V	70m	6rd+1rd/niv	7	Special	N	Ghost/squel geant/banshee
	Contrôle des morts vivants	20m	3D4+1rd/niv	1rd	1D6 undead<=niv mago	Spé	
	Création d'un crypt thing	T	Permanent	1rd	1 corps	N	Role play
x	Danse nerveuse	10m/niv 120max	3rd + 1rd/5niv	7	1 a 3 creatures	Spé	2D6/rd
-	Doigt de mort	60m	Permanent	5	1 creature	Y	
	Double zombie	0	1tr/niv	1tr	Special	N	Role play
x	Gemme de vie	T	Special	3tr	1 creature	Y	Gemme sauvegarde
x	Horreur hurlante	0	1rd/niv	7	Special	N	2x2D4/rd + Heal
-	Lien de sang	T	1tr	1rd	1 creature	Y	Evite -1 CON permanence
	Porte mortelle	0	Special	2rd	1 porte / 1 passage	Y	Role play
x	Protection contre le plan negatif	T	1tr/niv	1	1 creature	N	
	Sarve's Ghouls	10 yards	Permanent	1rd	1 creature / lvl	N	Summon
	Searing Soul	0	Permanent	1rd	The caster	N	Roleplay
-	Suffocation	30m	1rd/niv	7	R 3m	Y	2D4 ou 1/2 CA-4 att-4
	Summon Minor Death	10 yards	1rd/lvl+1D4 rd	1rd	1 creature	N	Attaque 2D8/rd
x	Téléportation sans erreur	T	Instantané	1	Special	N	Role play
	Zone périlleuse	0	1hr/niv	7	Sphère R18m	N	Aura contre vivants

6	Eighth level spells	Port	Dur	Cast	Area	Sav	Dég
	Arcanu's Flesh Bender	0	Permanent	5hr	1 creature	N	Role play
	Clone	T	Permanent	1tr	Special	N	Role play
-	Conjuration de Mort-Vivant VI	80m	7rd+1rd/niv	8	Special	N	Momie, wraith ou wight
x	Create Skeletal Warrior	10y	Permanent	1tr	1 creature	Spé	Summon 9th level dead warrior
x	Décharge Mortelle	10m/niv	Instantané	8	1 creature	Spé	Mort ou 10D6 dég
x	Demon's Breath	100y+10y/lvl	Instantané	3	6m de rayon	N	10D6, aucun soin magique
	Dissimulation du Coeur	0	1 mois	1tr	L'invocateur	N	Divise les dég par 2
x	Flétrissure Abominable d'Abi-Dalzim	20m/niv	Instantané	8	Cube 9m arrête	1/2	1D8/niv dég
	Ghastly Gain	T	Spé	1tr	1 creature	Spé	Evite -1 CON permanence
	Grefe d'Objet	0	Permanent	1rd	L'invocateur	Y	Role play
x	Linceul de Mort	T	Special	8	1 creature/niv	Y	Aura de mort
	Non-Vie/Mort	T	Permanent	1rd	Special	N	Création undead/cadavre
	Permanence	Spéciale	Permanent	2 rd	Special	N	Role play
	Régénération / Flétrissure	T	Permanent	3rd	Creature touchée	N	Soin ou pas...
	Réseau Macabre	0	Permanent	1rd	100m/niv	N	Role play
x	Rideau Froid	0	Special	2rd	1porte/1passage	Y	Role play
	Transfert de Force de Vie	3m	Permanent	8tr	1 creature	Y	Role play
	Undead Gate	Spé	Spé	2rd		N	Summon
	Vers des sables	T	6tr/niv	8	1 creature	Y	Role play
-	Whisper's Dickey Healing Gate	20y	Spé	4	1 creature	Spé	Soin 5rd +/- 2rd 2D10

1ST LEVEL SPELLS

Bulle de son (Abjuration, Invocation, Evocation)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr+1rd/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: Spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque ce sort est lancé, une bulle invisible est créée. Elle peut être soit centrée sur le magicien pour se déplacer avec lui, soit lancée sur une zone. La bulle mobile a un rayon de 3 mètres par niveau du magicien. Le bulle n'a qu'un effet: les sons ne peuvent passer à son travers. Ainsi tout son généré à l'intérieur de la bulle ne peut être entendu à l'extérieur et vice versa.

Contrôle des Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 1 hr + 1tr/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet au mage de commander des créatures mortes-vivantes exactement comme le ferait un prêtre mauvais de même niveau. Le lanceur peut contrôler le même nombre et type de créatures. Il doit faire le même test sur la table de repousser les morts-vivants (voir Manuel du Joueur) afin de les commander. Le magicien a le droit de faire un seul essai par rencontre durant la durée du sort ; s'il le réussit il contrôle 2d6 morts-vivants. Si la tentative de commandement échoue, le magicien ne peut pas recommencer.

Détection de la Magie (Divination)

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 2rd/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: corridor de 3m de large 20m de long

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque la Détection de la Magie est utilisée, le magicien détecte les radiations magiques dans une zone de 3 mètres de largeur par 20 mètres en longueur devant lui. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie (tenue, faible, modérée, forte, formidable) et le magicien a 10% de chances par niveau d'en connaître le type (altération, conjuration, etc.). S'il tourne sur lui-même, il peut explorer un arc de 60 degrés par round (1 tour en 6 minutes). La vision magique est bloqué par un mur de pierre d'au moins 30 centimètres d'épaisseur, ou par au moins un mètre de bois plein. Les zones magiques, des

types de magie multiples ou de fortes émanations locales de magie pourront masquer les radiations pour en troubler la détection. Notez que ce sort ne relève ni la présence du bien ou du mal, ni de l'alignement. Les créatures des autres plans d'existence ne sont pas nécessairement magiques.

Disrupt Undead (Necromancy)

Range: 20 yards

Components: V, S

Duration: 1 round/level

Casting Time: 1

Area of Effect: 1 undead

Saving Throw: Negates

This spell will blast a lesser undead to pieces. A greater undead will take fright from the caster and move away from him, omitting all other actions, for the duration of the spell.

A lesser undead is, for the purpose of this spell, an undead of five levels or Hd less than the caster. An undead of 10 levels or Hd less than the caster is destroyed without a save. Undead of 7 or higher Hd will never be considered to be lesser.

Frostbite (Necromancy)

Range: 1 foot/lvl

Components: V, S

Duration: special

Casting Time: 3

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: negates

This spell causes the victim's hands and feet to get frostbitten, as if from exposure to extreme cold. The victim gets a save against this effect, but it must be made at -2. When affected by *Frostbite*, the victim will fight at a -3 to attack and cast spells (if able) at two levels below his/her normal ability. These effects persist until the victim's extremities are defrosted (either by magical healing of 1/10 of the characters max (uninjured) HPs or the passage of 2 hours for every 5 degrees of temperature below 72. Note that any extremity in a *Frostbitten* state for more than 3 hours could potentially become gangrenous.

Ghast Blast (Necromancy)

Range: 0

Components: V, S, M

Casting Time: 1

Duration: 1rd/2lvl

Area of Effect: 10 - feet - radius

Saving Throw: negates

By means of this spell, the wizard creates a zone of carrion stench around his person that affects everyone but himself in the area. Those who fail a saving throw versus poison will become nauseated and retch uncontrollably as long as they

1st level spells

remain in the area of effect plus one full round after leaving the area of effect. Attacks made while nauseated are at a -2 penalty.

The area of effect is not mobile but the caster is free to leave as he wishes. If he does so, the area of effect remains stationary until the duration expires or the magic is dispelled.

The material component is bit of rotting meat.

Lecture de la Magie (Divination)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rd/niv

Temps d'incantation: 1 rd

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut lire sur des objets (livres, parchemins, armes, etc.) des inscriptions magiques qui lui seraient sinon totalement incompréhensibles. Notez que les textes déjà lus incluant ses livres personnels lui sont toujours compréhensibles. Ce déchiffrement ne déclenche généralement pas l'effet magique noté dans le texte, sauf dans certains cas. La durée de ce sort est de deux rounds par niveau d'expérience du magicien. Celui-ci peut lire une page (ou son équivalent) par round. Il lui est nécessaire pour utiliser le sort de posséder un cristal pur ou un prisme minéral intacte.

Lien cadavérique (Altération/Nécromancie)

Portée: 10m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Avec ce sort polyvalent, un magicien établit un lien sensoriel entre lui-même et un corps ou un zombie fraîchement animé d'un humain, demi-humain, or humanoïde dans la portée du sort. Le lien permet au lanceur de rassembler des informations sensoriels de l'entourage du cadavre ou du mort-vivant. Par tranche de trois niveaux d'expérience au-delà du 1er, le magicien gagne la capacité de collecter des informations d'un sens supplémentaire via le lien corporel. Au 4ème niveau, par exemple, le magicien peut choisir jusqu'à deux sens (jusqu'à trois au 7ème niveau, quatre au 10ème niveau, et tous les cinq au 13ème niveau).

* - Vue: Le lanceur peut voir ce que le corps ou le mort-vivant voit comme s'il regardait avec les yeux de la créature.

* - Ouïe: Le magicien peut maintenant entendre d'une oreille, exactement comme s'il se trouvait à la place du corps (si c'est un magicien / voleur, le

lanceur peut utiliser aussi sa capacité d'entendre les bruits).

* - Odorat: D'une narine, le lanceur peut maintenant sentir les choses comme s'il était à la place actuelle du corps. Le sort masque l'odeur de putréfaction du cadavre (s'il y a lieu) afin que de subtiles variations d'arôme (comme l'odeur d'une rose) puissent être détectées.

* - Goût: Le lanceur peut goûter n'importe quelle substance qui est introduite dans la bouche du corps. La substance (qui peut être solide ou liquide) goûte exactement comme si le magicien l'avait placée sur sa langue. Cela peut être spécialement utile quand on recherche du poison dans la nourriture ou quand on identifie des potions inconnues. Heureusement, le goût du pourrissement des chairs est masqué par le sort.

* - Toucher: Le lanceur gagne la capacité de sentir la texture et les conditions d'environnement, avec une seule main, comme s'il était à la place du corps. Le magicien peut apprécier la texture de la surface et la température de tout objet ou substance mis en contact avec la main correspondante du corps.

Le type et le nombre d'organes sensoriels est choisi par le magicien au moment de l'incantation, et ne peut pas être changé pendant la durée du sort. Le lanceur collecte toutes les informations sensorielles à partir d'un seul organe (œil, oreille, narine, moitié de la langue, ou une main) appartenant au corps ou au mort-vivant. Cet organe n'a pas besoin d'être attaché au reste du cadavre pour que le sort fonctionne.

Pendant que ce sort est effectif, le magicien peut toujours voir / entendre / sentir / goûter / toucher normalement avec d'autres (non liés) organes. Par exemple, un nécromancien récupère l'œil gauche sur cadavre frais (en réussissant un test de la compétence anatomie) et le place sur une étagère haute, avec une vue stratégique sur la porte principale. Si le sort est lancé maintenant, l'œil gauche du magicien serait capable de voir au travers de l'œil gauche du corps et d'espionner tous les visiteurs, tandis que son œil droit reste normal.

De plus, si la cible de ce sort est un zombie, la magie permet au lanceur de donner des ordres simples au mort-vivant grâce à ce lien. Les ordres ne peuvent pas faire plus de quatre mots et ne peuvent concerner que les déplacements de la créature (tourner à gauche, monter deux marches, et ainsi de suite). Si soit le lanceur ou le mort-vivant se déplace au-delà de la portée du sort, les effets sont annulés. Lien corporel n'octroie aucune animation aux tissus morts; si il est lancé sur un cadavre, il reste stationnaire pour la durée du sort.

1st level spells

L'élément matériel est un corps frais ou un zombie nouvellement créé. A moins qu'une magie de préservation ait été employée pour protégée le pourrissement des organes sensoriels du corps (comme embaumement ou lier l'âme), ce sort ne peut pas être utilisé sur des restes d'une créature morte depuis plus de 1 jour par niveau du lanceur. Ce sort nécessite aussi l'organe sensoriel approprié d'un animal ou d'un monstre connu pour ses sens aiguisés (comme les yeux d'un faucon, l'oreille d'un lapin, le groin d'un cochon, ainsi de suite).

Little Death (Necromancy)

Range: 60 feet

Components: V, S

Duration: 1D4+1rd

Casting Time: 1

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: negates

This spell may be cast on any living (not golem, undead, etc.) creature native to the prime material plane and with 6+4 or less Hit Dice. The victim must save versus death magic at -3 or fall paralysed for 1d4+1 rounds.

Projectile magique (Invocation/Evocation)

Portée: 60m+10m/ niveau

Éléments: V, S

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1 créature ou plus dans un cube de 3m d'arête

Jet de sauvegarde: aucun

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.

Protection contre le mal (Abjuration)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 2rd/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: créature touchée

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une barrière magique autour de son bénéficiaire à une distance de 30 centimètres. La barrière se déplace avec lui et a trois effets principaux.

Tout d'abord, toutes les attaques effectuées par des êtres fondamentalement mauvais (ou enchantés de façon maléfique) sur la créature protégée souffrent d'une pénalité de -2. Les jets de sauvegarde occasionnés par ces mêmes attaques bénéficient d'un bonus de +2

De plus, toute tentative de possession (tel par un Réceptacle Magique) ou de contrôle mental (tel la capacité de charme d'un vampire) est bloquée par ce sort. Notez que la protection n'empêche pas le charme lui-même de fonctionner, mais seulement l'exercice du contrôle mental au travers de la barrière. De plus, une force vitale tentant de posséder le bénéficiaire du sort est simplement tenue à distance. Elle ne sera pas chassée si elle était en place au moment du lancement de la protection.

Enfin, le sort empêche tout contact physique avec les créatures d'autres plans ou de nature conjurée (telles que des serviteurs aériens, élémentaux, diabolins, rôdeurs invisibles, salamandres, xorns et autres). Ceci a pour effet de prévenir toutes les attaques corps-à-corps (sans armes) de ces créatures et de les faire reculer. Les animaux ou monstres conjurés par des sorts ou des moyens magiques similaires sont eux aussi tenus à l'écart

Small Sisselei (Alteration, Necromancy)

Range: 10 yard + 2 yard per lvl

Components: V, S

Duration: 1rd + 1rd/3lvl

Casting Time: 1

Area of Effect: 1 creature + 1 creature/3lvl

Saving Throw: negates.

The *Small Sisselei* causes uncontrolled shivering and movements of the victim. He will feel miserable, will have a 50% chance to drop items, and fights and defends at a penalty of three. Only living beings of L and smaller may be targeted by this spell, which is designed to interfere with the signalling within the nerves and muscles.

2ND LEVEL SPELLS

Animation de squelettes

Portée: 9m + 3m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 1 squelette/niv

Jet de sauvegarde: aucun

Cette version spécialisée du sort animation des morts produit un squelette pour chaque niveau du lanceur. Les squelettes animés obéissent aux ordres verbaux simples du lanceur et restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits au cours d'un combat ou repoussés par un prêtre; la magie ne peut pas être dissipée.

Seuls les squelettes d'humains de demi-humains, et de monstres bipèdes humanoïdes de 1 dé de vie ou moins peuvent être animés par ce sort. Les niveaux d'expériences des tués sont ignorés; les squelettes nouvellement animés sont traités comme des squelettes normaux (voir le bestiaire monstrueux). Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang et une pincée de poudre d'os ou un éclat d'os, plus un onguent spécial qui coûte au moins 10 po par dose à produire. Le magicien doit frotter les os devant être affectés avec l'onguent. Une dose peut animer un seul squelette et nécessite un round à appliquer. Le magicien peut attendre 24 heures avant de finir le sort d'animation d'un seul mot. Les squelettes traités les plus proches se trouvant à la fois dans la portée et dans la limite du niveau du lanceur s'animent.

Attirer une Goule (Nécromancie)

Portée: 1,6 km/niv

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 2d12 hr

Zone d'effet: 1 goule

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort conjure une goule qui agira comme l'aide et le familier du nécromancien (cela ne fonctionne que pour les magiciens spécialisés en nécromancie et les autres magiciens peuvent ne découvrir ceci qu'après avoir lancé le sort). Il pourra ou ne pourra pas réussir à attirer une goule, si une goule est présente dans la portée; la chance de succès est de 10%, plus 5% par niveau. Le lanceur peut converser facilement avec la goule et partage un lien emphatique avec le monstre. Il peut lui envoyer des ordres mentaux jusqu'à 1,6 km de portée, et reçoit des réponses émotionnelles - colère, peur, faim, etc. - en retour. La goule désire servir de garde, scout, ou espion, d'entreprendre toute tâche demandée, mais en

retour le nécromancien doit bien nourrir la goule et lui fournir un repaire défendable du type approprié. Si le nécromancien devait faillir ces conditions, la goule s'en ira reprendre des activités normales. Il y a 5% de chance d'attirer une ghastr, qui attaquera à moins que le lanceur ne soit du 6ème niveau ou plus, mais qui sinon servira comme le ferait une goule.

La goule conjurée est un spécimen exceptionnellement intelligente et fort avec au moins 10 points de vie et une intelligence moyenne (au lieu de faible). Un nécromancien ne peut pas avoir plus d'une goule servant qui lui soit liée à un moment donné, et cela n'iras pas avec tout autre familier que le nécromancien pourrait avoir. Toutes les goules créées par le serviteur du nécromancien ne sont pas sous le contrôle du nécromancien et pourront attaquer le nécromancien à moins que la goule servante soit elle aussi présente.

Si la goule est séparé du nécromancien de plus de 1,6 km pendant une semaine complète, le lien emphatique est rompu, et la goule n'est plus obligée de servir (bien qu'elle puisse être favorablement disposée envers son ancien maître). Si la goule est détruite, le nécromancien a immédiatement conscience de la mort de la créature et doit réussir un test de choc métabolique; un échec entraîne une incapacité pendant 1d6 heures.

Attirer une goule est un enchantement puissant et très éprouvant et ne peut être lancé qu'un fois par année.

Le sort nécessite un encensoir plein de myrrhe et d'herbes amères valant au moins 500po.

Bloody Tears (Necromancy)

Range: 10 yards/lvl

Components: V, S, M

Duration: 1 rd/lvl

Casting Time: 3

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: negates

The caster must make eye contact with the target. The caster then crushes the eye in his fist while casting the spell. The target's eyes immediately start bleeding (dmg = 1/round, blinded for the duration of the spell, suffering -4 to hit, +4 AC). The victim may save, in which case she/he takes only one point of damage. The caster does not have to concentrate to maintain this spell.

The material component is a dead man's eye.

2nd level spells

Bolt of Darkness (Necromancy)

Range: 40 yards + 10 yards/lvl

Duration: instantaneous

Components: V, S, M

Casting Time: 2

Area of Effect: special

Saving Throw: 1/2

Upon casting this spell, the wizard releases a stroke of negative materail energy similar to a lightning bolt of pure darkness that inflicts 1d4 points of damage per level of the spellcaster to a single creature within its range. A successful saving throw reduces this damage to half. Any creature in the path of the bolt of darkness suffers from depression.

Although this spell acts similarly to a lightning bolt, it is not electrical in nature, but rather negative material. Undead are hence immune. The material component is a small black glass cylinder.

Conservation (Altération, Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1 jr/niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: créature taille M ou moins

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort conserve la viande et les autres aliments comme s'ils venaient d'être tués. Il ne fonctionne pas sur de la nourriture cuite. Il peut être utilisé sur une personne morte afin de la conserver intacte jusqu'à ce qu'elle soit rappelée à la vie (la durée de conservation ne compte pas pour le décompte du temps passé avant le rappel) ou qu'on lui parle. Il peut aussi être utilisé sur un zombie, une liche, ou un autre mort-vivant afin de préserver le corps de la pourriture.

Corde enchantée (Altération)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 2 tr/niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque ce sort est invoqué sur une corde longue de 2 à 10 mètres, l'une des extrémités s'élève dans l'air jusqu'à ce que toute la corde soit verticale, comme si elle était suspendue par le haut. Le haut de la corde est en fait "fixé" à un plan extradimensionnel. Le magicien et un maximum de sept autres personnes peuvent monter à la corde et disparaître dans cet endroit sûr où nul ne peut les trouver. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Si moins de huit personnes entrent dans cet espace extradimensionnel, la corde peut y être remontée. Dans le cas contraire,

elle demeure dressée. Si le MD le désire, certaines créatures extrêmement fortes pourraient l'arracher (test de Torsion des Barreaux).

Il est impossible de lancer des sorts à travers le passage dimensionnel et les effets de zone ne peuvent le traverser. Les personnages se trouvant dans cet espace peuvent voir à l'extérieur comme par une fenêtre de 1 mètre sur 2 autour de la corde. Les personnages doivent redescendre avant la fin du sort, sinon ils tomberont de la hauteur où ils se trouvaient en pénétrant dans l'espace. Notez que le sort de corde enchantée permet de grimper normalement et d'atteindre une élévation à condition de ne pas entrer dans l'espace extradimensionnel à l'extrémité supérieure. De plus, la création d'un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre pourrait se révéler hasardeux. Les éléments matériels sont de l'extrait de maïs en poudre et un morceau de parchemin roulé.

Déblocage (Altération)

Portée: 60m

Éléments: V

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1m2 par niv

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort ouvre des portes bloquées, coincées, verrouillées ou munies d'un verrou de magicien. Il agit sur les portes secrètes et coffres verrouillés ou dont l'ouverture repose sur un mécanisme. Il permet également de desserrer des menottes, des soudures et des chaînes. S'il est utilisé pour contrer un verrou de magicien, ce dernier est suspendu pendant un tour. Dans tous les autres cas, il ouvre de façon permanente serrures et soudures, bien qu'elles puissent être refermées par la suite.

Ce sort ne permet pas de soulever des hersees ou dispositifs similaires. Notez que la zone d'effet est limitée: un magicien de niveau 3 peut ouvrir une porte de 1,5'2 mètres. Chaque sort peut annuler jusqu'à deux précautions prises pour interdire l'accès. Si une porte est verrouillée, bloquée et barrée ou a 3 serrures, il faudra deux sorts de déblocage.

Dans tous les cas, il est impératif de connaître l'emplacement de la porte ou de l'objet: le sort ne peut être utilisé sur un mur dans l'espoir de découvrir une porte secrète.

Le sort inverse, barrer, ferme et verrouille une porte ou huis similaire, à condition qu'un mécanisme soit déjà en place. Il ne crée pas de soudure, mais ferme les serrures, met les barres en place et glisse les verrous, etc., au maximum de deux fonctions ou mécanismes. Il ne peut affecter une herse.

2nd level spells

Détection de l'invisibilité (Divination)

Portée: 10m / niv

Éléments: V, S, M

Durée: 5rd / niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: passage de 3m de large

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque le magicien utilise ce sort, il lui est possible de voir clairement tous les objets ou êtres invisibles, ainsi que ceux qui sont astraux, éthérés et hors de phase. Ce sort lui permet aussi de voir les créatures cachées ou dissimulées (voleurs dans l'ombre ou petites-gens dans les buissons, etc.). Ce sort ne révèle pas la méthode de dissimulation ou d'invisibilité utilisée, hormis pour le cas de voyageurs astraux (pour lesquels la corde d'argent est visible).

La détection de l'invisibilité ne révèle pas les illusions et ne permet pas de voir au travers des objets solides. La zone d'effet de ce sort s'effectue dans le champ de vision du magicien sur un passage de 3 mètres de large s'étendant jusqu'au maximum de la portée du sort.

Les éléments matériels sont une pincée de talc et un soupçon de poudre d'argent.

Détection majeure des Morts-Vivants (Divination/Nécromancie)

Portée: 0m

Éléments: V, S, M

Durée: 3tr

Temps d'incantation: 1 rd

Zone d'effet: 1,6km x INT

Jet de sauvegarde: aucun

Avec ce sort une liche est capable de détecter tous les morts-vivants dans la zone. La zone d'effet est égale à l'intelligence de la liche multipliée par 1,6 kilomètres. La détection est omnidirectionnelle et la liche n'est pas obligée de rester immobile.

Ce sort n'est pas gêné par les obstacles quels qu'ils soient. De plus, les morts-vivants n'ont pas le droit à un jet de sauvegarde leur permettant d'éviter la détection.

Étouffement (Nécromancie/Invocation/Évocation)

Portée: 30m

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd / niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: 1/2

Par l'entremise d'étouffement, le jeteur provoque l'apparition d'une paire de mains fantomatiques autour de la gorge d'une seule victime. Celle-ci doit être humaine, demi-humaine ou humanoïde, et il faut qu'elle soit à 30 mètres au

plus du jeteur. Les mains étoufferont et étrangleront la victime affectée pendant la durée du sort; chaque round, la victime subit 1-4 points de dégâts de la part des mains qui l'étouffent. Si la victime réussit un jet de sauvegarde elle ne subit que la moitié des dégâts chaque round.

Étouffement peut être annulé par dissipation de la magie ou un sort similaire; la victime ne peut pas arracher les mains éthérées de son cou. Elle effectue tous ses jets d'attaque avec une pénalité de -2 quand elle est affectée par étouffement.

L'élément matériel de ce sort est un foulard ou un vêtement de taille identique qu'on a noué.

Lumière continue (Altération)

Portée: 30m

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: rayon de 10m

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort est similaire à celui de lumière à ceci près que l'effet produit est aussi efficace que la lumière du jour et qu'il demeure en place jusqu'à ce qu'il soit annulé par des ténèbres magiques ou par un sort de dissipation de la magie. Les créatures souffrant de pénalités sous une lumière vive les subissent dans la zone d'effet de ce sort.

Comme la lumière, il peut être lancé dans l'air, sur un objet ou sur une créature. Dans ce cas, le sort se fixe à environ 30 centimètres derrière la créature si celle-ci réussit son jet de sauvegarde contre les Sorts. Lancée avec succès sur des organes visuels, la lumière continue aveugle, ce qui inflige une pénalité de -4 à la Classe d'Armure, aux jets d'attaque et de sauvegarde de la créature concernée. Si le sort est lancé dans un contenant opaque, les effets lumineux sont bloqués jusqu'à ce que l'objet soit ouvert.

Une lumière continue emportée dans une zone de ténèbres magiques (ou l'inverse) est temporairement annulée, si bien que ce soit l'effet original qui prédomine dans les zones où les deux se chevauchent. Lancer directement une lumière continue sur des ténèbres magiques similaires ou plus faibles annule les deux effets. Ce sort finit par consumer la matière sur laquelle il est posé, mais ce processus est bien plus long que la durée typique d'une campagne. Des matériaux extrêmement durs et chers peuvent résister pendant des centaines, voire des milliers d'années.

Martallus's Ice Arrow (Necromancy, Evocation)

Range : 100 yards

Components : V, S, M

Duration : instantaneus

2nd level spells

Casting Time : 3

Area of Effect : 1 creature

Saving Throw : neg.

This spell creates a beam of potent blue light to shoot from the caster's hand striking the creature intended. The chill of the blast causes 1d10 points of cold damage and the victim must make an immediate saving throw vs. paralyzation or be unable to move for 1d4 rounds due to shivering from the immense cold.

The material components for this spell is a scale or a piece of fur from a cold-dwelling creature (Ice troll, polar bear, etc...) and a small piece of glass in the shape of an arrow.

Monture spectrale (Invocation, Evocation, Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une monture volante invisible, hautement intangible. La monture se forme à partir d'un os intact de n'importe quelle créature volante (l'élément matériel du sort, consommé dans l'incantation). L'os peut provenir d'une créature de n'importe quelle taille, comme un oiseau ou une chauve-souris. Le magicien peut voir normalement la monture comme une créature grisâtre aux ailes translucides de taille géante, mesurant généralement 4 mètres de long (sans la queue). Son envergure est de plus de 8 mètres. La créature ressemble à celle dont l'os est issu. Elle est invisible aux autres, mais les objets et créatures transportés sont visibles.

La monture aérienne est inintelligente et ne peut être mentalement ou magiquement contactée, contrôlée ou influencée. C'est une force et non une créature et elle est intégralement sous le contrôle du magicien. Si celui-ci est tué, rendu inconscient ou s'il concentre son attention ailleurs, la monture spectrale continue d'agir selon le dernier ordre. Une monture spectrale n'est pas un mort-vivant; elle ne peut être repoussée et n'a aucun alignement. Elle peut transporter jusqu'à un équivalent de 1.000 po par niveau du magicien, de matière vivante ou non, et procure une plateforme suffisamment stable pour un transport aérien ou pour des incantations.

Les ailes spectrales sont plus que silencieuses, ont une classe de manœuvrabilité A et une vitesse de 36. Elles peuvent traverser des objets solides, mais cette capacité n'est pas transmise à ceux qu'elles portent et à leur

équipement. Si elles sont surchargées, le poids en trop tombe à travers les ailes.

Necronic Missiles (Evocation, Necromancy)

Range: 60 yards + 10 yards/lvl

Components: V,S

Duration: instantaneus

Casting Time: 2

Area of Effect: 1 to 5 creatures in a 45 degree arc

Saving Throw: none

Yet another of Telsindria's *Magic Missile* variants. 1 missile/2lvl. This spell is catered to undead extermination, and it's 1d6+1 damage per missile is quite effective in that task. The missiles have no effect on inanimate or living objects.

Toucher Glacial Amélioré (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 3rd + 1rd/niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort augmente les dégâts et les effets d'un toucher glacial. La cible doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts ou subire 1d10 points de dégâts et être paralysée en raison de l'incroyable douleur et froid. La paralysie dure un nombre d'heures égal au nombre de points de dégâts. Les victimes qui ratent leur JS perdent aussi 2 points de Force et de Constitution et un jour complet de repos permet de regagner un point dans chaque caractéristique.

Le sort détruit aussi les créatures mortes-vivantes ayant moins de 3 dés de vie, mais si celles-ci réussissent un JS contre les Sorts, il n'y a aucun effet.

Whisper's Darkstaff (Necromancy)

Range: 0

Components: V

Duration: 2rd/lvl

Casting Time: 2

Area of Effect: 1 staff

Saving Throw: none

The ultimate spell for the wizard who does not want to bother carrying a staff, but might want to fight some nasty creatures with one since he has the proficiency anyway. This spell calls into being a 7-foot staff of pure blackness. This is actually a piece of the negative material plane, and its powers therefore depend greatly on the control a wizard can exert over the arcane matter, hence on his level. The effects and powers of the staff are listed as follows (make a saving throw versus death magic):

2nd level spells

Wizard's Level Staff Special Powers

1-3	+1	<i>no powers</i>
4-6	+2	<i>drains 1d6 if the saving throw failed</i>
7-9	+3	<i>drains an additional 1d6 if the saving throw failed</i>
10-12	+4	<i>stunned for 1d4 rounds if the saving throw failed</i>
13-15	+5	<i>can be used to shoot globes of negative material for 3d6 points of damage up to 1 yard per level</i>
14-16	+5	<i>can be used to absorb a spell cast specifically at the caster (physical only)</i>

17+ +5 *drains one level per Hit Die if the saving throw failed*

The powers listed in the rightmost column are cumulative. Thus, if an archmage hits with the staff, the victim must make four saving throws versus death magic, and if the target fails all saving throws, he would take regular staff damage plus 5 (bonus) plus 2d6 (first two powers), be stunned for 1d4 rounds, and lose one level of experience.

3RD LEVEL SPELLS

Alnor's Spectral Bow (Necromancy)

Range : 30 yards + 5 yards/lvl

Components : V,S,M

Duration : 2 rd/lvl

Casting Time : 3

Area of Effect : 1 opponent

Saving Throw : none

A variant of the second-level *spectral hand* spell, this dweomer causes a ghostly glowing longbow, shaped from the caster's life force, to materialize within the caster's hands. Any touch spell subsequently cast by the wizard causes an arrow to appear on the bow. The touch spell can then be delivered by successfully hitting the target with the arrow. The caster attacks with a +2 bonus to his attack roll, plus possible dexterity or strength bonuses. The caster can fire up to two arrows per round. The caster cannot perform other actions in the same round that he attacks with the bow. If the caster chooses to perform another action in a round, the bow hovers next to the caster. The bow lasts the full spell duration unless dismissed by the caster. The bow is only vulnerable to magical attacks (but it has an AC of -4). Any damage to the bow ends the spell, and inflicts 1d6 points of damage to the caster. The material component is a small silver bow worth at least 100 gp.

Animation de zombies(Nécromancie)

Portée: 10m+5/niv

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: 1 zombie/niv, 3m/niv

Jet de sauvegarde: aucun

Cette version spécialisée du sort animation des morts produit un zombie pour chaque niveau du lanceur. Le magicien doit immerger les corps dans un bain de minerai de sel pendant un tour complet avant de lancer le sort. Une fois que les corps ont été proprement traités, le magicien peut les animer à tout moment durant les 24 heures suivantes en lançant le sort animation de zombies. Seuls les corps d'humains de demi-humains, et de monstres bipèdes humanoïdes de 1 dé de vie ou moins peuvent être animés par ce sort. Les niveaux d'expériences des tués sont ignorés; les zombies nouvellement animés sont traités comme des zombies normaux (voir le bestiaire monstrueux). Les zombies animés obéissent aux ordres verbaux simples du lanceur et restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits au cours d'un combat ou

repoussés par un prêtre; la magie ne peut pas être dissipée.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang et une pincée de poudre d'os ou un éclat d'os, plus un bain de sels spéciaux, qui coûte au moins 200 po à produire. Le bain peut servir pour 10 corps de taille humaine, un à la fois. Le magicien peut créer un bain suffisamment grand pour tremper deux corps à la fois pour 400 po, trois pour 600 po, et ainsi de suite.

Bonelock (Necromancy)

Range: 10 feet + 10 feet/lvl

Components: V, S, M

Duration: permanent

Casting time: 2

Area of Effect: 1 creature

Saving Throws: special

This spell affects 1d4 joints, causing them to fuse into inflexible, solid bone. Roll 1d6 to determine affected joints...the first joint listed is affected first, then if the same joint is rolled again, the next joint is affected or the penalty is worsened (see text below).

1. Neck [-1 AC to flank attacks, cumulative]
2. Wrist, Elbow, Shoulder (L) [-1 hit/dmg cumulative]
3. Wrist, Elbow, Shoulder (R) [-1 hit/dmg cumulative]
4. Ankle, Knee, Hip (L) [-1 AC penalty cumulative]
5. Ankle, Knee, Hip (R) [-1 AC penalty cumulative]
6. Back [negates Dex bonus, -1 AC penalty cumulative]

If target saves, duration becomes 1 round/level.

The material component is a piece of clay mixed with bone dust.

Dissipation de la Magie (Abjuration)

Portée: 120m

Éléments: V, S

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: carré de 10m de côté

Jet de sauvegarde: aucun

Un magicien invoquant ce sort a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie se trouvant dans la zone d'effet. Premièrement, la dissipation annule les sorts et les effets similaires à des sorts, y compris ceux produits par des objets ou par des capacités innées de créatures. Deuxièmement, elle en annule le lancement ou l'utilisation dans son aire d'effet au moment où la dissipation est invoquée. Troisièmement, elle

3rd level spells

détruit les potions magiques (qui sont considérées comme enchantées au niveau 12).

Chaque effet ou potion se trouvant dans la zone fait l'objet d'un jet pour connaître le résultat du sort. Le magicien est toujours capable de dissiper sa propre magie. Dans les autres cas, ses chances sont fonction de la différence entre son niveau et celui de l'effet à dissiper. Le pourcentage de base est de 50% (11 ou plus sur 1d20 pour dissiper). Si le magicien est de niveau supérieur à celui du créateur de l'effet, la différence est enlevée au chiffre devant être obtenu sur 1d20 pour réussir la dissipation (ce qui la rend plus probable); dans le cas inverse, la différence est ajoutée à ce chiffre (ce qui rend la dissipation plus difficile). Un résultat de 20 est toujours un succès; un résultat de 1 est toujours un échec. Ainsi, si le magicien possède 10 niveaux de plus que le créateur du sort, seul un résultat de 1 pourra empêcher la dissipation.

Un sort de dissipation de la magie n'affectera pas un objet spécialement enchanté, tel un parchemin, un anneau, un bâton, un bâtonnet, une baguette, un objet divers, une arme, un bouclier ou une armure magique, à moins d'être invoqué directement sur lui. Ceci empêche plutôt l'objet de fonctionner pendant 1d4 rounds. Si l'objet est possédé par une créature bénéficiant d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, un JS réussi permet d'éviter la dissipation. Sinon, il n'est plus opérationnel. Un passage inter-dimensionnel (tel qu'un sac de contenance) rendu non-opérationnel se ferme temporairement. Notez que les propriétés physiques des objets sont inchangées. Une épée magique non-opérationnelle est toujours une épée.

Les artefacts et les reliques ne sont pas touchées par ce sort. Certains de leurs effets pourront cependant l'être, si le MD l'autorise.

Notez que ce sort peut être très efficace s'il est utilisé contre des créatures charmées ou asservies magiquement. Certains sorts et effets ne peuvent pas être dissipés. Cette information figure dans leur description.

Notez que les baguettes sont considérées comme étant enchantées au niveau 6, les bâtons au niveau 8 et les objets magiques divers au niveau 12 (sauf cas spécial).

Résumé des effets d'une dissipation de la magie

Source de l'effet Résiste comme Résultat de la dissipation

L'invocateur du sort Rien Dissipation automatique

Autre magicien / capacité naturelle Niveau/Dés

de Vie de l'invocateur Effet annulé

Baguette Niveau 6 Effet annulé*

Bâton Niveau 8 Effet annulé*

Potion Niveau 12 Potion détruite

Autre magie Niveau 12, sauf cas spécial Effet annulé*

Artefact Décision du MD Décision du MD

*Si le sort est jeté intentionnellement sur l'objet, ce dernier est inopérant pour 1d4 rounds

Entrave Contre les Morts-Vivants (Abjuration/Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 1rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: R 3m/niv

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort permet au jeteur d'empêcher les morts-vivants de se déplacer dans la zone affectée. Après avoir lancé ce sort, la zone affectée irradie une faible lumière bleue clignotante, visible de tous.

Les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Souffles pour pouvoir entrer dans la zone. Ceux qui échouent ne peuvent y pénétrer. Ceux qui peuvent entrer le font sans pénalité. Les morts-vivants peuvent faire une tentative de pénétration par tour, obtenant un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois.

Les morts-vivants se trouvant déjà dans la zone d'effet doivent réussir un JS contre les Souffles sous peine d'être ralentis (comme le sort) pendant la durée du sort.

Le sort d'entrave contre les morts-vivants est stationnaire et n'a pas d'effet supplémentaire au niveau des combats ou du fait de repousser ces créatures. Une fois qu'un mort-vivant a réussi son JS, il n'a plus besoin d'en refaire d'autres. De multiples protections peuvent être lancées dans la même zone, exigeant de multiples jets de sauvegarde pour les traverser ou en éviter les effets, bien que les morts-vivants ne puissent subir les effets que d'un seul sort de ralentissement dans tous les cas. Une dissipation de la magie détruira l'entrave. Sinon le sort ira jusqu'au bout de sa durée.

Immobilisation des Morts Vivants(Nécromancie)

Portée: 20m

Éléments: V, S, M

Durée: 1D4rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1D3 morts vivants

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort immobilise 1d3 morts-vivants dont les Dés de Vie totaux sont inférieurs ou égaux au niveau du magicien. Un seul sort ne saurait affecter plus de trois morts-vivants. Pendant l'incantation, le magicien vise un point se trouvant à portée du sort, les trois morts-vivants les plus

3rd level spells

proches de ce point sont considérés comme inclus dans la zone d'effet – à condition qu'ils soient à portée du sort et dans le champ de vision du magicien. Les morts-vivants dépourvus d'esprit (squelettes, zombies ou goules) sont affectés automatiquement par ce sort. Les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde contre la Magie pour essayer d'annuler les effets. En cas d'échec du JS, les morts-vivants restent immobiles pour toute la durée du sort.

Les éléments matériels sont une pincée de souffre et d'ail réduit en poudre.

Larisen's Dark Aura Expansion (Necromancy)

Range: 0

Components: V, S

Duration: 4 rd + 1 rd/lvl

Casting Time: 3

Area of Effect: creature touched

Saving Throw: none

This spell is similar to *Ebony Hand* (priest spell: *Necromancer Handbook*). The spell makes it easier to deliver touch based magical necromantic attacks. The spell grants a bonus of +1 per two levels above 3rd. This is not as useful with armor defeating spells.

Lenteur (Altération)

Portée: 90m+10m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: 3rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: cube 13m d'arête 1 créature/niv

Jet de sauvegarde: annule

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.

Mass Bane (Necromancy)

Range: 30 yards

Components: V, S, M

Duration: instantaneous

Casting Time: 3

Area of Effect: up to 6 creatures

Saving Throw: negates

This spell duplicates on a grand scale the effects of a bleeding touch - 1d6 points of damage for every two levels of the caster.

It affects 1d6 victims that the caster can choose.

The victims must make a saving throw versus death magic, and if they fail their saving throw, suffer bleeding wounds which appear randomly on their bodies. The material component of this spell is a handful of metal shards.

Noska Trades' Ghoul Arrow (Evocation, Necromancy)

Range: 70 yards + 10 yards/lvl

Components: V, S, M

Duration: instantaneous

Casting Time: 3

Area of Effect: 1 creature per bolt

Saving Throw: negates

Ghoul Arrow brings into being one bolt of negative energy for every 5 levels of the wizard. Each bolt can have a different target. Each bolt forms into three vaguely arrow shaped projectiles that hurl towards the wizard's opponent. The arrows never miss their target and inflict 1d6, 1d3, and 1d3 points of damage respectively. The affected creature must save versus paralysis or be paralysed in the areas hit by each of the arrows. Roll 1d6:

D6 Roll	Area Hit
1	left leg
2	right leg
3	left arm
4	right arm
5 or 6	body

Limbs paralysed are rendered useless. Body paralysis eliminates any Dexterity bonus and results in the victim always acting at initiative 10. The paralysis lasts for 1d6+1 rounds.

The material components are a handful of ghoulish flesh and a drop of humanoid blood.

Puanteur de Mort (Nécromancie)

Portée: 30m

Éléments: V, S, M

Durée: 1hr

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: R 15m

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort emplit la zone d'effet d'une odeur tellement nauséabonde qu'elle désoriente complètement tous ceux qui s'y trouvent pris. Un jet de sauvegarde contre la Paralysie permet au personnage de supporter la puanteur et de ne pas être affecté par les effets. Ceux qui le ratent seront incapables d'attaquer ou de lancer des sorts.

3rd level spells

Cependant, ils peuvent toujours fuir la zone. Une fois à l'extérieur de celle-ci, la victime a besoin d'un round pour se remettre avant de pouvoir reprendre ses activités normales. Comme cet effet est strictement magique, aucun vent ne peut disperser la puanteur. Elle peut cependant être dissipée.

L'élément matériel du sort est un organe humain en décomposition.

Rayon de Paralysie (Nécromancie)

Portée: 20m+5m/niv

Éléments: V, S

Durée: instantané

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort projette un fin rayon vert d'énergie affaiblissante sur un adversaire. La créature ciblée a le droit à un jet de sauvegarde contre les souffles (les bonus ou pénalités dus à la dextérité s'appliquent) afin d'éviter le fin rayon; si une créature évite le rayon, une autre créature se trouvant derrière elle peut être frappée par le rayon.

Une créature frappée par un rayon de paralysie est paralysée pour 3d4 rounds. Une délivrance de la paralysie ou une dissipation de la magie annule les effets de la paralysation avant sa fin.

Saphrael's Arc Bolt (Evocation, Necromancy)

Range: 3 yards /lvl

Components: V, S, M

Duration: instantané

Casting Time: 3

Area of Effect: special

Saving Throw: ½

Saphrael's Arc Bolt creates a arc of positive electrical energy that leaps from the caster's hands up to 3 yards / level distance, affecting a single target. Unlike a standard *Lightning Bolt* spell, the arc bolt actually operates in a manner similar to *Vampiric Touch*, but draws on the positive material plane's energy, rather than the negative. The Arc Bolt inflicts 1d6 damage for every two caster levels (rounded up), to a maximum drain of 6d6 for a 11th level or high caster and then arcs back to the caster. The hit points in damage minus the highest die roll (ie. a 6d6 arc bolt heals 5d6 damage with the highest roll excluded) are added to the caster's total, with any hit points over the caster's

normal total treated as temporary additional hit points. Any damage to the caster is subtracted from the temporary hit points first. After one hour, any extra hit points above the caster's normal total are lost. The creature originally losing hit points through this spell can regain them by magical or normal healing. Undead creatures are affected by this spell, unlike its cousin, *Vampiric Touch*.

Shards of Bone (Necromancy, Invocation)

Range: 10 yards/lvl

Components: V, S, M

Duration: instantané

Casting Time: 7

Area of Effect: 40 by 40 feet square

Saving Throw: ½

This spell, interesting enough, was developed by a once aspiring necromanceress of growing powers. She was infatuated by the sheer powers invocation as well, and sought to combine the two schools together. This spell as a similar effect with a fireball, but however, it is not flames that damages the target, but huge amounts of bone shards. It causes 1d6 points of damage per level. It also has a square area effect. Interesting enough, this spell is developed for those who are immune to fire and cold.

Triad's Black Bolt (Necromancy)

Range: 40 yards + 10 yards/lvl

Duration: instantané

Components: V, S, M

Casting Time: 2

Area of Effect: special

Saving Throw: ½

Upon casting this spell, the wizard releases a stroke of negative material energy similar to a lightning bolt of pure darkness that inflicts 1d6 points of damage per level of the spellcaster (maximum damage of 10d6) to each creature within its area of effect. A successful saving throw reduces this damage to half. It acts exactly as a lightning bolt, except it does not reflect but rather does structural damage to the surface it hits (as per the lightning bolt spell).

Although this spell acts similarly to a lightning bolt, it is not electrical in nature, but rather negative material. Undead are hence immune. The material component is a small black glass cylinder.

4TH LEVEL SPELLS

Affaiblissement (Nécromancie)

Portée: 10m/niv

Éléments: V, S

Durée: 1D4 hr+1hr/niv

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort réprime temporairement la force vitale de la cible. Le magicien pointe son doigt et récite le sort, relâchant un éclair crépitant d'énergie noire. Le sujet doit sauvegarder contre les Sorts, ajusté en fonction de sa Dextérité, pour esquiver l'éclair. Son succès signifie que le sort rate la cible. Un échec signifie cependant que la victime est drainée d'énergie comme le fait un nécrophage, un niveau pour chaque quatre niveaux du magicien. Les Dés de Vie, sorts et autres facteurs liés au niveau du personnage sont ajustés en conséquence. Lorsque amenée au niveau 0, la créature doit réussir un test de Choc Métabolique pour survivre et demeurera sans défense pour la durée du sort. Les effets se dissiperont d'eux-mêmes après 1d4 heures plus une heure par niveau du magicien ou après six heures de repos complet. Les habilités liées au niveau reviendront, mais les sorts devront être mémorisés à nouveau. Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.

Bork's Rotting Entrails (Necromancy)

Range: 10 yards + 10 yards/lvl

Components: V, S, M

Duration: 5rd

Casting Time: 4

Area of Effect: 1 creature/2lvl

Saving Throw: neg.

By means of this spell, black bolts of negative planar energy streak from the caster's hands and unerringly strike one or more targets of the caster's choice, up to the maximum allowed by his level. Creatures hit by the bolts must make a saving throw versus death magic or be wracked with horrid abdominal pain, which causes a -2 penalty to their attack rolls and Armor Class, and deals 1 point of damage per level of the caster, per round of the spell's duration.

The material component for this spell is a piece of flesh from a zombie.

Bouclier de Feu (Altération)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 2rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: le magicien

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort peut être lancé sous l'une de ces deux formes: un écran chaud qui protège des attaques à base de froid ou un écran glacial qui protège des attaques à base de feu. Les deux renverront aux créatures le dégât physique infligé au magicien. Le mage doit choisir la variante voulue lors de la mémorisation.

Lorsque ce sort est jeté, le mage semble s'immoler mais les flammes sont minces et clairsemées. Bien qu'elles ne dégagent pas de chaleur, elles éclairent autant que la moitié d'une torche. La couleur de l'écran est déterminée au hasard (50% chacune): bleue ou verte pour le bouclier glacial, violette ou bleue pour le bouclier chaud. Les pouvoirs de chacun sont les suivants:

A) Bouclier chaud: Les flammes sont chaudes au toucher. Toute attaque à base de froid est sauvegardée à +2. La moitié ou aucun dégât est reçu. Aucun bonus n'est accordé contre les attaques à base de feu et si le mage rate sa sauvegarde (s'il en a une), il subira le double du dégât. L'élément matériel est une pincée de phosphore pour cette variation.

B) Bouclier glacial: Les flammes sont froides au toucher. Toute attaque à base de feu est sauvegardée à +2. La moitié ou aucun dégât est reçu. Aucun bonus n'est accordé contre les attaques à base de froid et si le mage rate sa sauvegarde (s'il en a une), il subira le double du dégât.

L'élément matériel pour cette variante est une luciole ou un ver luisant vivant, ou la queue de 4 de ces spécimens morts.

Toute créature frappant le magicien avec des armes naturelles, ou avec sa main, lui inflige des dégâts normaux. Cependant, elle s'en infligera la même quantité. Une créature avec une résistance à la magie, la vérifiera au moment où elle frappera le mage. Réussie, elle annule le sort, échouée, elle n'a aucun effet.

Chill Grasp (Alteration, Necromancy)

Range: 0

Components: V, S

Duration: special

Casting Time: 1

Area of Effect: creature touched

Saving Throw: none

This spell combines *Shocking Grasp* and *Chill Touch*. As on chill touch, the cold aura is generated and creates an aura around the caster covering him on all sides. All attackers should make a saving throw versus fear or paralysis. The next aspect of this

4th level spells

spell is the release of an electrical discharge when the character touches a creature. The charge is a little less damaging than the original shocking grasp spell due to the energy being diverted to the chill aura. The damage ends up as 1d6+1 per level. There is no saving throw for damage.

Communication Avec les Morts (Nécromancie)

Portée: 3m

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet de parler avec l'esprit d'un mort en lui posant des questions et en recevant des réponses audibles. Le magicien et le mort doivent partager le même langage et le sort doit être lancé sur les restes, ou du moins une portion. Les éléments matériels sont une flamme, une goutte de sang du magicien et la langue d'une créature quelconque (qui peut être séchée ou réduite en poudre). Le nombre de réponses données aux questions posées et le temps depuis lequel la mort est survenue dépendent du niveau du magicien, comme suit ,

Niveau du Magicien Temps écoulé depuis la Mort
Durée du Sort Nbr de Questions

Jusqu'au 7ème 1 semaine 1 round 27-8 1 mois 3 rounds 3

9-12 1 an 1 tour 4

13-15 10 ans 2 tours 5

16-20 100 ans 3 tours 6

20+ 1000 ans 6 tours 7

Conjuration de Morts-Vivants II (Conjuration/Nécromancie)

Portée: 40m

Éléments: V, S, M

Durée: 3rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Une amélioration du sort de 3ème niveau de magicien conjuration de mort-vivant I, ce sort ressemble à sa version de base excepté que conjuration de mort-vivant II conjure 3d4 zombies (75% de chance) ou 2d3 heucuvras (25% de chance). Les créatures mortes-vivantes attaquent les ennemis du lanceur au mieux de leurs capacités jusqu'à ce qu'il leur ordonne de cesser le combat, que la durée du sort expire, ou qu'ils détruits ou repoussés. Les morts-vivants conjurés par ce sort disparaissent quand ils sont détruits. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre, ils suivront d'autres ordres ou entreprendront d'autres tâches simples que le magicien dirigera.

L'élément matériel est un morceau d'os provenant d'une ghastr, wight, ou momie.

Contagion (Nécromancie)

Portée: 30m

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Grâce à ce sort, le magicien cause une maladie grave et débilitante chez une créature. L'individu affligé est immédiatement atteint par des symptômes douloureux et absorbants: abcès purulent, furoncles, lésions, taches, et ainsi de suite. Force, Dextérité et Charisme sont réduits de 2 points et les jets d'attaque ajustés de -2. Les effets persisteront jusqu'à ce que le personnage bénéficie d'un sort de guérison des maladies ou qu'il prenne 1d3 semaines de repos complet pour récupérer. Les personnages ignorant la contagion pour plus d'une journée seront susceptibles à des maladies plus graves, à la discrétion du MD.

Destruction de Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée: 20m

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1D3 morts-vivants

Jet de sauvegarde: spécial

Cette puissante variation d'immobilisation des morts-vivants désintègre 1d3 créatures dont les Dés de Vie totaux sont égaux ou inférieurs au magicien. Les morts-vivants ayant moins de 3 Dés de Vie sont automatiquement détruits. Les morts-vivants de 4 ou plus Dés de Vie sont autorisés à lancer un jet sauvegarde contre les Sorts. S'il est réussi, les victimes subissent 5d10 points de dégâts. S'il est raté, elles sont détruites. A la discrétion du MD, les vampires, les momies et les autres morts-vivants puissants peuvent être partiellement ou intégralement immunisés au sort.

L'élément matériel est une pincée de souffre et d'ail réduit en poudre.

Larisen's Playful Black Lightning (Necromancy)

Range: 40 yards +10 yards/level

Components: V,S,M

Duration: instantaneous

Casting Time: 4

Area of Effect: 50 square feet /lvl

Saving Throw: neg.

This spell looks just like a sensory altered lightning bolt made to appear black. The effect of the spell is slightly less destructive to the enemy, but does allow the caster time to prepare. All living matter

4th level spells

in the area must make a save vs. spells at -4 or be paralyzed for 1d8 rounds plus one per level of caster. The spell can be aimed as desired and can form isosceles triangles with center angles up to 60 degrees. It can also form rectangles of width or 1 to 10 feet.

The material component is a bit of undead flesh dipped in thrikreen poison.

Malifnae's Life Bolt (Necromancy)

Range: 10 yards/lvl

Components: V, S

Duration: 1d4hr + 1hr/lvl

Casting Time: 4

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: none (Neg.)

This spell is essentially the opposite of *nerivation*. The necromancer points her finger and utters the incantation, releasing a white bolt of crackling energy. The subject (if unwilling or undead) must roll a saving throw vs. spell, adjusted for Dexterity, to avoid the bolt. Success means the spell has no effect. Failure (or if willing) means that the subject is imbued (or inflicted if undead) with 2d6 hit points for every four levels of the caster. Hit points (imbued or inflicted) are maintained for the duration of the spell, and if the subject is imbued with over twice his original hit point total, he explodes!

Malleable Flesh (Necromancy)

Range: 10 feet + 10 feet/lvl

Components: V, S, M

Duration: 1 rd/lvl

Casting time: 4

Area of Effect: 1 creature + 1 creature/5 lvl

Saving Throws: negates

This spell causes the flesh of targeted creature(s) to become very tender - weapon and other physical attacks do 50% more damage to target(s). Also, Strength and Constitution of the target are reduced by 4.

The save is made with a -2 penalty.

The material component of this spell is a piece of rubber.

Octroi au Squelette (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: jusqu'à activation

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: 1squelette mort-vivant

Jet de sauvegarde: aucun

Cette magie donne à un squelette (qui doit déjà être un mort-vivant, qui peut ne pas être sous le contrôle du lanceur) la capacité de lancer un seul sort du 1er au 3ème niveau de magicien lorsque

certaines conditions particulières décrites par le lanceur durant l'octroi ont lieu. Des années peuvent passer avant que ses conditions soient remplies.

Le sort que devra relâcher le squelette doit être lancé par l'incantateur de l'octroi dans le round suivant immédiatement l'octroi au squelette. Le lanceur n'a pas besoin de toucher le squelette pendant cette seconde incantation, mais doit pouvoir le voir. Ce second sort disparaît sans effets apparents dans le squelette et sera relâché quand ses conditions de déclenchements auront lieu. Il fonctionne comme s'il avait été incanté par le lanceur et frappe une cible au hasard s'il y a plus d'une cible présente et valide lorsque les conditions de déclenchements sont bonnes. Le magicien perd la capacité du sort octroi jusqu'à ce que le squelette le lance ou qu'il soit détruit. Plusieurs octrois au squelette ne peuvent pas être lancés sur le même squelette.

L'élément matériel de ce sort est une poignée de cendre provenant d'un parchemin qui a été brûlé alors qu'il portait encore au moins un sort de magicien ou de prêtre.

Peau de Pierre (Altération)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: aucun

Quand ce sort est jeté, la créature affectée obtient une immunité virtuelle contre toutes les attaques physiques: coupures, coups, projectiles, etc. Même une épée acérée ne peut affecter une créature protégée par peau de pierre, pas plus que ne le peut un rocher jeté par un géant, une morsure de serpent, etc. Les attaques magiques telles que boules de feu, éclair, projectile magique, etc ont leur effet normal. Le sort bloque 1d4 plus une attaque tous les deux niveaux du magicien. Cette limite s'applique nonobstant le jet d'attaque et sans égard au type d'attaque, physique ou magique. Une peau de pierre invoquée par un magicien de niveau 9 protégerait contre cinq à huit attaques. Les assauts d'un griffon réduiraient ce nombre de trois par round; quatre projectiles magiques compteraient comme quatre attaques, en plus d'infliger des dégâts normaux.

L'élément matériel du sort est une poussière de granit et de diamant, répandue sur la peau du bénéficiaire.

Ressembler aux Mortels (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S

4th level spells

Durée: 10rd+4rd/niv

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: 1 lycanthrope

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort est redoutable entre les main d'un magicien vampire. Le magicien peut faire perdre à un vampire certaines de ses vulnérabilités en échange de certains de ses pouvoirs. En effet, la créature morte-vivante simule un mortel pour un brève période.

Le magicien choisit combien de vulnérabilités et de pouvoirs il va cacher, mais ne les choisit pas. Il peut choisir un maximum d'une vulnérabilité et un pouvoir pour tous les deux niveaux. Ceux-ci sont pris dans la liste suivante. Dans tous les cas, une vulnérabilité est sacrifiée pour un pouvoir. Comme vous pouvez le voir, les vulnérabilités les moins bonnes sont les premières à sacrifier, mais les pouvoirs les plus puissants vont avec elles. En général, un vampire désirant passer pour un humain essaiera d'échanger autant de vulnérabilité et de pouvoirs qu'il est possible de le faire.

Vulnérabilité Pouvoir

Pâleur cadavérique * Absorption d'énergie

Ail Armes magiques nécessaires au toucher

Miroirs Regard de charme

Invitation ** Forme gazeuse

Gardé à distance @ Changement de forme

Eau courante Immunités au sommeil, charme, paralysie et poison

Eau bénite Convocation d'animaux

Lumière du soleil Force surnaturelle #

Répulsion & Escalade

* Couleur de peau normale, chaude au toucher

** Peut rentrer dans la maison sans invitation

@ Avec un symbole sacré

La force tombe à 15

& Également immunisé aux dégâts des symboles sacrés

Tentacles Noirs d'Evard (Conjuration)

Portée: 30m

Éléments: V, S, M

Durée: 1hr/niv

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 3m2 / niv

Jet de sauvegarde: aucun

Par ce sort, plusieurs tentacles noirs et flexibles apparaissent dans l'aire d'effet. Ces membres ondulants semblent jaillir de toute surface constituant le sol – même l'eau. Chaque tentacule fait 3 mètres, a une Classe d'Armure de 4 et possède autant de points de vie que le magicien a de niveaux. Le sort crée 1d4 tentacles plus une tentacule par niveau.

Toute créature à portée des tentacules doit sauvegarder contre les Sorts. Un succès indique que seul un contact avec la tentacule est survenu et cela cause 1d4 points de dégâts. Un échec indique que le membre s'est enroulé autour de la créature et cause 2d4 points de dégâts, et 3d4 points à chaque round suivant. Ces tentacules n'ayant pas d'intelligence peuvent s'agripper à tout objet – un arbre, poteau, pilier, même le mage lui-même – ou continueront de serrer un ennemi à mort. Toute prise réussie par un tentacule ne peut être brisée que par la destruction à l'aide d'une attaque ou par la fin du sort.

L'élément matériel est un morceau de tentacule de calmar géant ou de pieuvre géante.

Whisper's Storm of Darkness (Necromancy)

Range: 10 yards/lvl

Components: V, S

Duration: instantaneus

Casting Time: 4

Area of Effect: 20-foot radius area

Saving Throw: none

This spell opens a gate to the negative material plane in the centre of the spell's area of effect. The area will be enveloped in a hazy, twilight dark, where packets of negative energy whiz around. All those in the area of effect are hit for 5d10 points of damage due to these packets. There is no known protection against this spell save for magic resistance or an anti-magic shell. A globe of invulnerability or like magics will not protect the target, unless the spell was targeted to centre inside the globe, in which case the spell will fail completely. Similarly, should the spell be centred on an anti-magic shell, it would not work.

Zandae's Explosive Skeletons (Necromancy)

Range: Touch

Components: V,S

Duration: special (until set off)

Casting Time: 4

Area of Effect: 1 skeleton or zombie

Saving Throw: ½

This spell causes a skeleton or zombie to detonate causing a large explosion when it is destroyed. It has a blast radius of 10 feet doing 1d6 + 1d6 per level of the caster over 5th to a maximum of 10d6 damage. To a range of 20 feet all creatures take 5d4 points of damage from shrapnel and make a dex check to remain standing.

The skeleton is completely destroyed by the explosion as well as any armour it is wearing. If it is wearing metal armour and extra 2d6 points of shrapnel damage occurs. All other items on the skeleton must save vs fire to survive the explosion.

5TH LEVEL SPELLS

Azura's Death Shadow

(Conjuration/Summoning, Necromancy)

Range: 0

Components: V, S, M

Duration: 1 day /lvl

Casting Time: 1 rd

Area of Effect: person touched

Saving Throw: none

Upon casting a death shadow, the wizard brings forth a special creature from the elemental plane of shadow. The recipient of the death shadow feels a chilling sensation followed by warmth as it merges with his actual shadow. Thereafter, once a situation occurs where the recipient takes a death stroke of any sort (failing to save versus poison, taking damage from an attack which causes death etc.) the shadow pushes him to a place of safety and takes the death stroke itself, disappearing in a black puff of smoke. The spell may last up to one day per spell level of the wizard before the shadow departs.

Note that the death shadow does not provide an instant escape route from certain death (being immersed in acid, falling off a cliff, etc.). It merely takes one death blow which would have normally killed the character, and there must be an immediate place of safety within 10 feet for the shadow to place its host. The material components for this spell are coal, special incense (value 200 gp), and a drop of blood, all of which are burned at the start of casting.

Bone to Dust (Necromancy, Alteration)

Range: 5 yards/level

Components: V,S,M

Duration: instantaneous

Casting Time: 5

Area of Effect: 10' cube

Saving Throw: ½

This vicious spell causes items of bone to vaporize into dust. Creatures such as animated skeletons, a *Wall of Bones*, weapons of bone and other such items turn to dust, no saving throw. If the spell is cast on living creatures, the creatures receive a saving throw vs. spells. If failed, part of the victim's skeletal structure is vaporized, causing 1d4 damage per level of the caster, up to 10d4 damage. The victim also permanently loses 2 points of Strength (18/51 or greater strength becomes 18, and 18/01-50 becomes 17). If the save is made, the victim suffers half damage, and loses 2 points of Strength for 4d4 hours.

The spell's material component is ceramic bowl filled with powdered bone that is lit to flame.

Bubba's Bolt of Bubbling Bungi Blackness (Necromancy)

Range: 40 yards + 10 yards/lvl

Components: V, S

Duration: instantaneous

Casting Time: 4

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: ½

A black bolt springs from casters hand to strike one target unerringly. Bolt does 1d6 per level of caster. Caster gains hit points equal to ½ damage taken by target and excess hit points fade after 1 hour.

Chair Frissonnante (Nécromancie)

Portée: 3m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort affecte n'importe quelle créature que le lanceur peut voir dans sa portée. La créature est automatiquement étourdie (chancelante, incapable de penser ou d'agir de façon cohérente) pendant le round suivant, et doit faire cinq tests de constitution. Par chaque jet raté, un membre est cassé, avec un accompagnement de 1d6+2 points de dégâts et la perte de son utilisation. Pour les cibles humaines, demi-humaines, et humanoïdes, les tests sont pour le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche, la jambe droite, et le cou; si le dernier rate, un test de choc métabolique est nécessaire pour éviter de mourir. Le MD devra décider d'une réduction des déplacements appropriée à la créature ciblée si au moins l'un des membres permettant de se mouvoir est cassé; une réduction du déplacement de 3 par jambe cassée est suggérée pour les créatures bipèdes de taille humaine.

L'élément matériel de ce sort est un os, qui est brisé durant l'incantation. Des os de poulet sont souvent utilisés.

Cone de Froid (Invocation/Evocation)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: 1/2

Ce sort crée une zone de froid intense, partant de la main du magicien et s'étendant en un

5th level spells

cône long de 2 mètres et de 30 cm diamètre, par niveau du magicien. Cet effet absorbe la chaleur et inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du magicien.

L'élément matériel est un minuscule cône de cristal ou de verre.

Contagion de Masse (Nécromancie)

Portée: 30m

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: R 2m

Jet de sauvegarde: annule

Les effets de ce sort sont les mêmes que le sort de niveau 4, contagion, mis à part qu'il affecte un groupe de personne se trouvant dans un rayon de 3 mètres. Le nombre de personnes qui peuvent être affectées est égal au nombre de Dés de Vie du magicien.

Crypte de Knoslira (Nécromancie)

Portée: 30m

Éléments: V, S

Durée: 1-10 jours

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: R 15m

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort scelle de toute structure habitée comme une crypte. En effet, toutes les sorties sont verrouillées par un verrou de magicien. Puis l'intérieur commence à s'assombrir après une période de 5 rounds. Aucune lumière, même magique, ne peut fonctionner dans les ténèbres. L'infravision ne marche pas non plus. Lorsque la structure est ténébreuse, une horrible odeur de mort envahit l'endroit, amenant peur et horreur.

Flamme éternelle (Altération/Nécromancie)

Portée: toucher

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: un objet ou corps n'excédant pas deux fois le volume du corps du lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Le nom de ce sort vient d'un nom poétique pour la magie attribuée originellement aux elfes. Flamme éternelle peut être lancé pour affecter un objet ou un corps. Si ce sort est lancé sur un objet ou un corps qui a un volume plus de deux fois supérieur à celui du lanceur, il échoue et est perdu. Transmis uniquement par touché direct, ce sort imprègne un objet avec un enchantement réceptif neutre qui lui fera accepter les magies lancées ou transférées ensuite (par écoulement d'enchantement, par exemple). En d'autres termes,

flamme éternelle permet de mettre de la magie dans un objet en lançant simplement les sorts et en choisissant l'objet comme cible, mais en désirant que le sort entre dans le l'objet et non qu'il n'endommage l'objet (en d'autres mots, il rend le sort écoulement d'enchantement non indispensable à moins qu'un sort ne soit transféré d'un autre objet comme une pierre focale par exemple). Un sort ou effet magique par niveau du lanceur de flamme éternelle peut entrer dans l'objet affecté sans que l'objet n'ai besoin de faire un jet de sauvegarde, annulant ainsi les chances de transferts ratés et de dommages causés à l'objet. Il n'y a pas de limite de temps pour ces entrées de pouvoirs, mais l'opportunité de lui en octroyer est arrêtée par le lancement d'un sort d'éveil sur l'objet.

Notez que contrairement au sort enchantement d'objet, flamme éternelle permet seulement à un objet de contenir des enchantements - il n'enchant pas l'objet afin de lui permettre d'émettre des enchantements comme des pouvoirs contrôlable. En d'autres termes, un objet affecté par une flamme éternelle a une aura et peut contenir des magies, mais ce n'est pas un objet magique utilisable jusqu'à ce que les magies qui lui donneront ses pouvoirs ne lui soient appliquées et qu'un sort d'éveil ne soit lancé avec succès sur l'objet (en d'autres mots, ce sort ne s'occupe que du tout début du procédé qu'enchantement d'objet englobe). A moins ou jusqu'à ce qu'un transfert de pouvoir ai lieu et qu'un sort d'éveil soit lancé, l'objet est un objet stockant de la magie que personne ne peut contrôler - mais si l'objet est détruit, les magies se trouvant à l'intérieur sont instantanément libérée de manière explosive.

Ce sort peut aussi être lancé sur des corps de mammifère vivant, mort, ou mort-vivant en les touchant. Il habitue les tissus du corps à recevoir un sort. Le prochain sort à entrer en contact avec un corps préparé avec un sort de flamme éternelle a ses effets maximums, durée possible maximale, effet bénéfique, dégâts, ou autre - même si un jet de sauvegarde est normalement nécessaire pour que le corps soit affecté - et la créature affectée n'a pas à faire de jet de sauvegarde, de test de choc métabolique, ou de test de survie de résurrection, même si un jet de sauvegarde est normalement impératif (notez qu'une tentative de vadé-rétro d'un prêtre n'est pas un sort). Deux écoles de magies font exceptions à ceci: enchantement / charme et illusion / fantasme. Une flamme éternelle ne change pas l'efficacité des sorts d'enchantements et d'illusions pour le corps affecté.

L'élément matériel pour ce sort est une étincelle provenant de l'impact d'un objet portant un

5th level spells

enchantement ou une arme magique avec une pierre (aucun des objets n'est endommagé par le sort).

Forme Gazeuse (Altération/Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: S, M

Durée: 1tr/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet au lanceur d'assumer la forme gazeuse d'un vampire. Dans cet état, il est capable de disperser son corps et tout ce qu'il porte en nuages de vapeur, devenant pratiquement invisible. Quand il est sous forme gazeuse, le lanceur peut s'échapper de pratiquement tous les confinements. La moindre petite fissure ou trou qui permettrait la pénétration de l'air permet le passage du lanceur en forme gazeuse.

Aucune forme d'attaque ou d'incantation n'est possible en forme gazeuse, mais le lanceur peut voler / flotter près du sol à une vitesse égale à son intelligence et avec une manœuvrabilité de classe B. Une rafale ou même un fort courant d'air normal déplacera l'utilisateur de ce sort à la vitesse du vent dans la direction de la rafale.

En forme gazeuse, le lanceur est presque immunisé aux attaques. Seules les feux ou les éclairs magiques ont un effet, infligeant des dégâts normaux. Un tourbillon infligera le double des dégâts à un lanceur sous forme gazeuse.

Le lanceur de sort reprend immédiatement sa forme d'origine à l'expiration de la durée du sort ou s'il met volontairement fin au sort.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poussière de vampire ou une fiole d'air provenant du plan élémentaire de l'air.

Fusion Maléfique de Strahd (Nécromancie)

Portée: toucher

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: créatures fusionnées

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet au nécromancien de créer un monstre mort-vivant. La créature est une composition d'au maximum trois corps morts. Ces parties peuvent provenir de n'importe quel animal, humanoïde ou monstre mort. La seule restriction est que les créatures ne peuvent pas avoir plus de catégories de taille de différence. Par exemple, un chien et un elfe peuvent être fusionnés car l'un a une petite taille et l'autre une taille moyenne. Cependant, un chat d'intérieur et un elfe ne peuvent pas être fusionnés car la taille du chat est

minuscule, plus d'une catégorie de taille éloignée de celle de l'elfe. De même, un chien, un elfe et un ogre ne peuvent pas être fusionnés ensemble car leurs tailles respectives sont P, M, et G. Aucune des créatures fusionnées ne doit avoir plus de 5 dés de vie.

Les avantages de la fusion sont que le mort-vivant peut avoir les meilleurs attributs des créatures originales. L'attribut doit être associé à une partie particulière du corps de la créature. Cette partie du corps finie dans la fusion. Au moins un attribut de chaque créature doit être dans la fusion. Le monstre a toujours une intelligence animale, quelque fut l'intelligence des créatures le composant. Il est indéfectiblement loyal à son créateur.

Il y a quatre attributs qui sont définis par l'intermédiaire des morceaux de corps: dés de vie, classe d'armure, déplacement, et attaques. Les dés de vie du monstre déterminent son TAC0, ses jets de sauvegarde, et son vade rétro. Les capacités de déplacement peuvent provenir de multiples créatures, tant qu'il n'y a qu'une vitesse de déplacement par créature par moyen sélectionné: course, nage, vol, creusé, etc.

Le nombre d'attaque par round doit être choisi à partir d'une seule créature, mais il peut avoir des formes d'attaques de toutes les créatures fusionnées. Il est possible que la créature dispose de plus de formes d'attaques qu'elle n'a d'attaques par round. Bien sûr, la partie du corps appropriée doit exister dans la fusion. La plupart des attaques physiques peuvent être gardées, y compris le poison, la paralysation, jets de toiles, et les souffles. Les pouvoirs magiques et mentaux ne survivent pas à la transformation en mort-vivant. Ceci comprend les attaques de regard, le lancement de sorts, l'immunité aux armes non magique, les capacités ressemblant à des sorts, la morsure d'un lycanthrope, etc. Cependant, pour chaque créature fusionnée qui avait un pouvoir magique ou mental, le mort-vivant crée à un pouvoir spécial de mort-vivant. Ces pouvoirs sont cumulatifs et octroyés dans l'ordre. Le premier est qu'une arme +1 est nécessaire pour le toucher, puis absorption d'énergie au contact, puis 10% résistance à la magie. L'absorption de niveau doit être associée à une seule forme d'attaque, tel que les griffes dans une séquence griffes / griffes / morsure. Notez que seule la fusion de trois créatures qui avaient toutes des pouvoirs magiques ou mentaux donne au monstre une résistance à la magie. Parmi les classes des joueurs seuls les lanceurs de sort et les pionniers sont considérés comme ayant des pouvoirs spéciaux. Les autres classes qui peuvent lancer des sorts à des niveaux supérieurs ne sont

5th level spells

pas considérés comme ayant des pouvoirs spéciaux.

L'une des fusions préférées de Strahd est un loup-garou, une grande araignée et une gargouille. Inutile de dire, qu'il en crée peu. Les tailles des créatures, M, P, M respectivement, sont toutes dans la bonne gamme. Cette créature abominable utilise le vol de la gargouille et le déplacement au sol de l'araignée. Même si le loup-garou se déplace plus vite que l'araignée, il ne peut prendre que les pattes arrières de l'un d'entre eux et donc la créature ne pourra pas se déplacer dans les toiles d'araignée s'il utilise les jambes de lycanthrope. Les dés de vie sont tirés du loup-garou qui a 4+3 dés de vie. La classe d'armure de 5 provient de la gargouille. Le nombre d'attaques (4) vient aussi de la gargouille. La créature a la morsure du loup-garou, le poison et les jets de toiles de l'araignée. Parce que le loup-garou et la gargouille ont des capacités magiques, la créature fusionnée a les deux premières capacités de mort-vivant la nécessité d'une arme au moins +1 pour la toucher et une corne absorbant les niveaux au toucher (le choix de Strahd). Visiblement, l'abomination a des pattes d'araignée, un corps et une tête de loup-garou et les bras et les ailes de la gargouille. Dans sa description ci-dessous, ses attaques sont griffes / griffes / morsure / corne.

Araignée / Gargouille / Loup-garou fusionné: Al: CM; CA:5; Mvt: 6, vol 15 (C), toile 15; TAC0 15; # att: 4; Dg: 1d3 / 1d3 / 2d4 / 1d4; Attaques spéciales: poison, toile d'araignée, absorption d'énergie; Défense spéciale: arme +1 pour toucher; Taille: M; Morale: spécial.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poudre d'os de doppelganger. Lancer ce sort requiert un test des pouvoirs de Ravenloft.

Grefte de Chair (Altération/Nécromancie)

Portée: 0m

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 individu

Jet de sauvegarde: annule

Avec ce sort, un magicien peut greffer toute chair fraîchement recueillie au corps du bénéficiaire, soit en remplacement d'un membre perdu soit pour un déguisement. La durée est limitée seulement par la compatibilité entre la chair greffée et son corps hôte. De la chair recueillie du bénéficiaire lui-même (comme un membre coupé) peut être rattaché de façon permanente avec ce sort. Cependant, si le membre greffé a été pris sur un corps frais, la durée maximale du sort sera d'un jour par niveau du lanceur. Seuls les tissus muscles / squelette sont

affectés par ce sort; il ne peut pas servir à greffer des organes ou à attacher des appendices additionnels (comme un bras en plus) au bénéficiaire.

Grefte de chair peut aussi déguiser le sujet (qui peut être le lanceur) avec la chair d'un cadavre. Tandis que le sujet prend l'apparence facial et corporel de l'individu décédé, la transformation n'est que esthétique. Le lanceur conserve sa voix normale, ses connaissances, et autres capacités. D plus, le sujet ne gagne aucune des capacités physiques ou sensorielles de sa nouvelle apparence (le sort ne peut pas, par exemple, augmenter la force physique de l'hôte ni remplacer la vue perdue). Cette version dure un jour par niveau du lanceur.

Pendant la durée du sort, la chair greffée devient littéralement une extension du corps de l'hôte (les tissus affectés irradient, cependant, une faible aura de nécromancie). Le bénéficiaire a un total contrôle de la chair comme si c'était la sienne. A la fin du sort, la chair greffée meurt doucement et finalement tombe. Une dissipation de la magie réussie met fin prématurément au sort.

Grefte de chair ne marche que sur les sujets humains, demi-humains, ou humanoïdes vivants. L'élément matériel est le membre tranché de l'hôte ou un remplacement qui convient provenant d'un corps frais (mort depuis moins d'un jour par niveau du lanceur). Les tissus greffés doivent provenir de la même espèce que l'hôte. Grefte de chair ne peut pas être combiné avec d'autres enchantements (comme embaumement sort de 2ème niveau de magicien) qui sont utilisés pour conserver un corps. A la conclusion du sort, toute la chair greffée a pourri au-delà de toute utilité et ne peut pas être utilisée dans d'autres incantations.

Life Drain (Necromancy)

Range: 10'

Components: V, S, M

Duration: special

Casting Time: 5

Area of Effect: the caster

Saving Throw: None

This spell creates a short-range beam of life stealing energy. The beam may be directed at any target within 10' of the caster. The beam drains 1d8 hit points per 2 levels of the caster from the target. This spell will not drain the victim below 0 hit points. These hit points are then added to the caster's current hit point total (this may take the caster past his maximum hit points allowed). Hit points gained above the caster's maximum are only temporary. Damage done to the caster is subtracted from these temporary hit points first. Any hit points above the caster's normal amount

5th level spells

will disappear in 2 hours if not lost in combat before that point. A caster can only have one *life drain* spell in effect at a time. If the wizard tries to cast the spell again before 2 hours has past, the spell fails.

The material component for this spell is the incisor from a vampire bat. The tooth is consumed during the casting of the spell.

Momie (Nécromancie)

Portée: 50m

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Avec ce sort, le magicien peut animer un corps par quatre niveaux d'expérience qu'il a (toute fraction est arrondie au chiffre inférieur). Ces corps ont toutes les capacités, même les points de vie, d'une momie (se reporter au Bestiaire Monstrueux). Quand le sort a atteint sa limite ou que les momies sont détruites, les corps se transforment en poussières.

L'élément matériel est de la poussière de momie.

Mur de Force (Invocation/Evocation)

Portée: 30m

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr+1rd/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: carré de 3m/niv au max

Jet de sauvegarde: aucun

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.

Os Vibrants (Nécromancie)

Portée: 10m

Éléments: V, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: 1/2

Ce sort provoque la vibration et la pulsation des os à l'intérieur du corps de la créature affectée. On peut lancer le sort sur toute créature ou personne vivante à portée du jeteur, pourvu que la créature ait une forme physique et des os à l'intérieur de son corps; par exemple, os vibrants n'aura pas d'effet sur les insectes, les fantômes et les vers.

Pendant la durée du sort, la CA de la créature affectée diminue de 2, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et toutes ses attaques sont effectuées avec une pénalité de -2. En outre, elle subit 1-4 points de dégâts par round; ces dégâts sont diminués de moitié si la créature réussit un jet de sauvegarde. Cependant, un jet de sauvegarde réussi n'affecte pas les pénalités de déplacement, d'attaques et de CA.

Les éléments matériels de ce sort sont les deux parties d'un petit os qu'on a cassé en deux.

Reformable Skeleton (Necromancy)

Range: 0

Components: V, S (M)

Duration: permanente

Casting Time: 5

Area of Effect: special

Saving Throw: none

This spell creates a special type of skeleton, called the Reformable or Regenerating skeleton, although the latter name does it no right. The Reformable Skeleton has a basic 15% chance, +5% per caster level, to reform itself after being destroyed. (So a 10th level mage would have a skeleton with 65% to reform). This is a quite handy spell, since the skeletons reform the next turn after the one it was destroyed in. Several of these skeletons would make a nice defending army.

It is known that some mages (mostly necromancers) are trying to make reformable skeletons out of every skeleton they can find, including Quad Skeletons and Bone Golems. This spell is left to the research of players, but the created Reformable must be 2 levels higher than the beast could normally be. (So a mage would be able to create Reformable Bone Golems on level 20 or so. And wouldn't it be nice to have a multiheaded necrophidius that reforms itself after being destroyed.) If the skeletons were destroyed and holy water was put on them in the same turn,

5th level spells

and they were blessed as well (*normal burial rite*) they will not reform, ever.

Saphrael's Augmented Arc Bolt (Evocation, Necromancy)

Range: 5 yards / lvl
Components: V, S, M
Duration: instantaneous
Casting Time: 5
Area of Effect: special
Saving Throw: ½

Saphrael's Arc Bolt creates a arc of positive electrical energy that leaps from the caster's hands up to 5 yards / level distance, affecting a single target. Unlike a standard *Lightning Bolt* spell, the arc bolt actually operates in a manner similar to *Vampiric Touch*, but draws on the positive material plane's energy, rather than the negative. The Arc Bolt inflicts 1d10 damage for every two caster levels (rounded up), to a maximum drain of 6d10 for a 11th level or high caster and then arcs back to the caster. The hit points in damage minus the highest die roll (ie. a 6d10 arc bolt heals 5d10 damage with the highest roll excluded) are added to the caster's total, with any hit points over the caster's normal total treated as temporary additional hit points. Any damage to the caster is subtracted from the temporary hit points first. After one hour, any extra hit points above the caste's normal total are lost. The creature originally losing hit points through this spell can regain them by magical or normal healing. Undead creatures are affected by this spell, unlike its cousin, *Vampiric Touch*.

Skeletal Armour (Conjuration, Necromancy)

Range: 0
Components: V, S, M
Duration: special
Casting Time: 5
Area of Effect: the caster
Saving Throw: none

This spell conjures into being one of two forms of Armour. One form is hard bone plating attached to the wizard, this plating can absorb 10 points of damage for every 2 Constitution point that the caster has. The second form is a bone field (swarm of bones) that effectively lowers the caster's Armour Class by 4 points during 1rd/lvl. It is not possible to cast spells through either version. The material component for this spell is a warrior's shoulderblade.

Summon Icy Wrath (Conjuration/Nécromancie)

Range: 10 yards
Components: V, S, M
Duration: 1 rd + 1 rd/lvl

Casting Time: 5
Area of Effect: 10-foot cube
Saving Throw: none

When this spell is cast, the wizard conjures 1 icy wrath from the para-elemental plane of ice for every 5 levels of experience the caster possesses (a wrath is a form of undead, listed below). The monsters are under control of the caster and attack his or her enemies on command. The wraths remain until slain, turned, or the spell duration expires.

The material component for this spell is any small, blue or white gem of 500 gp in value (e.g., diamonds or sapphires). The gem is consumed during the casting of the spell.

Icy Wrath: Int low; Al CE; Ac 0; Mv 15; HD 7; Thac0 14; #At 1; Dmg see below; SA paralysis; SD see below; Mr nil; Sz M (6 feet); MI 15-16; Xp 5,000.

An icy wrath attacks with its claws, which do 1d4 points of damage plus an extra 1d4 for every point the victim's AC is above zero. So, if the victim's AC is 5, the icy wrath's damage is 6d4. Further, the victim must save vs. paralysis or be unable to move until the paralysis is *dispelled* in some manner. Icy wraths suffer 2d4 points of damage from holy water and take double damage from fire. They are immune to *sleep*, *hold*, *death magic*, *polymorph*, *poisons*, cold-based, and mind-affecting spells and are turned as ghosts.

Téléportation (Altération)

Portée: touché
Éléments: V
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 2
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: aucun

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

5th level spells

probabilité d'erreur. Les zones peu familières induisent un risque considérable (voir tableau).

Probabilité de se téléporter
La destination est: Trop haut Au bon endroit Trop bas

Très familière	01-02	03-99	00
Étudiée 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	95-00

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 probabilité 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.

Toucher Glacial (Altération/Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet au magicien de toucher des créatures comme le fait une liche, glaçant la victime et infligeant 1d10 points de dégâts et paralysant toutes les créatures qui ratent un jet de sauvegarde contre les Souffles. Le magicien ne peut choisir de blesser certaines créatures et pas d'autres, mais une créature par round peut être affectée. Un jet de toucher réussi est requis pour délivrer un toucher glacial. Les morts-vivants sont immunisés à cette magie. De plus, un magicien ayant un toucher glacial en action est immunisé aux attaques glaçantes des liches et est immunisé à toutes les formes de peur et de paralysie.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang du magicien, une aiguille et une pincée de poudre d'os de liche ou un morceau d'os de liche.

6TH LEVEL SPELLS

Animation du Sang (Nécromancie)

Portée: 30m + 5 m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tr/niv

Temps d'incantation: 3rd

Zone d'effet: 1D6 gouttes de sang

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort est utilisé pour créer de petits être animés à partir du sang du magicien. Ces créatures sont reliées au magicien et peuvent utiliser ses sens en plus des leurs.

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien doit se couper, faisant tomber quelques gouttes de sang. Ces gouttes prennent la forme de petits animaux, qui se déplacent avec le magicien. En dépit de leur petite taille, ces créatures peuvent se déplacer rapidement, couvrant 20 mètres dans un round. Elles sont suffisamment petites pour passer sous la majorité des portes et elles peuvent s'immiscer dans presque toutes les ouvertures (bien que ceci réduise la vitesse de moitié).

Le magicien voit et entend comme s'il se trouvait là où les gouttes de sang sont. Il peut passer de la perception d'une goutte à une autre. Cette connexion est maintenue dans la portée du sort – si une des gouttes sort de cette portée, elles deviendront des gouttes de sang ordinaires et le sort s'arrête.

Ce sort est souvent utilisé pour espionner des individus et voir au-delà d'une porte. Ceci fonctionne correctement tant que la cible n'est pas un magicien préparé. Si une détection de la magie est lancée sur la zone contenant une des gouttes animées, la goutte brillera faiblement et deviendra repérable par n'importe qui. Si le sort est lancé sur la goutte de sang, le magicien sera affecté de même façon.

Les magiciens mauvais utilisent aussi ces gouttes de sang comme forme d'attaque. Le sang peut être commandé pour sauter sur une victime se trouvant à moins de 6 mètres, frappant comme un guerrier de niveau 5. Si le jet d'attaque réussit de quatre, la goutte de sang a échoué dans l'œil, l'oreille ou la bouche de la victime. Sinon, la goutte est parfaitement inoffensive et devient inerte.

Si la goutte touche un œil, une oreille ou la bouche, elle est dévastatrice. Un round sur quatre, la goutte de sang brûle comme de l'acide, infligeant 1d6 points de dégâts. Inonder la zone brûlante avec de l'eau bénite arrête des dommages ultérieurs. Ceci affecte également le magicien, dont le sang se met à bouillir, infligeant un point de dégâts par round. Notez que cette utilisation du sort est un acte

mauvais et le MD devrait considérer que l'alignement peut changer en conséquence.

Azura's Black Scythe (Evocation, Necromancy)

Range: 10 yards

Components: V, S, M

Duration: 1 rd/2lvl

Casting Time: 6

Area of Effect: 10-yard long, 180 degree arc

Saving Throw: special

The black scythe is a fearsome weapon to behold, stretching 8 feet and immolated in wispy green flames. It sweeps a 10-foot long, 180 degree arc and can hit all targets within its area as a monster of the wizard's level. Creatures up to 4+1 HD are slain instantly, while those above 4+1 HD but below 8+3 HD must save versus spell or be stunned for 1d4+1 rounds. Those who possess 8+3 HD up to 10 HD must save versus spell or be slowed for 1d4 rounds. All effects are cumulative. The scythe inflicts 1d10 damage in addition to its other effects. The material component is a miniature sickle with an ebony shaft and an adamantite blade costing 500 gp to construct.

Conjurations de Morts Vivants IV (Conjuration/Nécromancie)

Portée: 60m

Éléments: V, S, M

Durée: 5rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Une amélioration du sort de 3^{ème} niveau de magicien conjuration de mort-vivant I, ce sort ressemble à sa version de base excepté qu'il conjure 2d4 ghats (40% de chance), 2d4 ombres (40% de chance) ou 2d4 zombies ju-ju (20% de chance). Les créatures mortes-vivantes attaquent les ennemis du lanceur au mieux de leurs capacités jusqu'à ce qu'il leur ordonne de cesser le combat, que la durée du sort expire, ou qu'ils détruits ou repoussés. Les morts-vivants conjurés par ce sort disparaissent quand ils sont détruits. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre, ils suivront d'autres ordres ou entreprendront d'autres tâches simples que le magicien dirigera.

L'élément matériel est un morceau d'os provenant d'une momie, d'un vampire ou d'uneliche.

Create Dry Bones (Enchantment, Necromancy)

Range: 10 feet

Components: V, S, M

Duration: until destroyed

Casting Time: 4rd

6th level spells

Area of Effect: 1 skeleton/lvl

Saving Throw: none

Dry bones skeletons are essentially normal skeletons, but will come back to life 1 time. This spell has particular good use with spirit legionnaire, spell carrier, fireball, and permanency. The bones blow up each time you kill them - at least 16 times -, and always have starting hit points. The material components for this spell are some mummy wrappings.

Desmond's Instant Dismemberment (Necromancy)

Range: 20 yards

Components: V, S

Duration: instantaneous

Casting Time: 6

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: neg.

When instant dismemberment is cast, a large guillotine-like blade appears over the target, and flashes down at them amazingly quickly. If this blade hits (save vs spell-2), it does 5d8 points of damage and severs one of the targets arms, hands, legs, or feet. This wound bleeds for 1d10 points a round until bandaged.

Epée des Ténèbres (Invocation/Evocation/Nécromancie)

Portée: 60m

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une épée noire qui irradie une aura palpable de mal. L'épée peut apparaître n'importe où dans la portée du sort. Lorsqu'il est lancé, le magicien dirige l'épée vers une créature. Après, l'épée ne peut attaquer que cette créature. Le magicien doit se concentrer sur les actions de l'épée, la faisant frapper comme s'il la tenait en main (sans pénalité). Sur un coup réussi, l'épée absorbe 1-3 niveaux ou Dés de Vie. Les points de vie appropriés, les capacités et autres sont perdus. L'épée en elle-même n'inflige pas de dégâts corporels. Si la victime est réduite en dessous de 0 niveau, elle est tuée. Rien ne peut la rappeler, mis à part un souhait. Les niveaux perdus reviennent après 1-3 tours suivant la disparition de l'épée, à condition que le personnage ne soit pas mort. Cependant, les sorts perdus ne sont pas retrouvés. L'élément matériel est un katana ou une épée longue valant au moins 20 po qui est brisée sur un rocher.

Flamme Justicière (Nécromancie)

Portée: 10m

Éléments: V, S, M

Durée: 10rd

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: spécial

La flamme justicière est une version plus puissante (quoique plus perverse) du sort de niveau 1, vérité de feu. Il est lancé de la même façon, utilisant une chandelle allumée pour déterminer la vérité ou les mensonges. Cependant, le sort a deux changements d'importance.

D'abord, le sort engendre à chaque mensonge une brûlure du corps de la victime. Le premier mensonge inflige 1d4 points de dégâts, et chaque mensonge additionnel inflige 1d6 points. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre le sort, mais pour chaque mensonge dit, la victime est autorisée à sauvegarder contre les Sorts pour réduire les dégâts de moitié.

Ensuite, l'idée de "vérité" est subjective pour le magicien, et non pour la victime. Si le magicien pense que quelque chose est vrai, même si cela est incorrect, la victime subit les effets comme si elle énonçait un mensonge. Dire à l'inquisiteur ce qu'il désire entendre est une excellente méthode pour survivre au sort. L'ignorance ou le silence n'est pas une défense si le magicien pense que la victime cache quelque chose. Les demi-vérités ou les mensonges éhontés peuvent sauver la vie de la victime, à condition que le magicien la croit. Le MD doit s'ajuster à chaque situation, mais seul le roublard foncièrement mauvais décidera de ne pas croire à tout ce que dit la victime dans le but de lui infliger de terribles souffrances.

Le sort est limité à 10 questions ou 10 rounds, selon ce qui arrive en premier. Une attaque portée sur le magicien annule le sort, à condition que celle-ci inflige des dégâts.

La flamme justicière peut aider un souverain local lors du procès de quelqu'un accusé d'un crime grave, bien que dans les terres civilisées, la vérité de feu lui soit préférée. Les mages de la Vraie Flamme utilisent souvent la flamme justicière pour extorquer des confessions.

L'élément matériel de ce sort est le même que celui de vérité de feu — une chandelle faite d'une forme rare de cire d'abeille du désert. Elle coûte 300 po tout prête et est accessible seulement auprès d'hommes pieux (généralement de la faction moraliste). Le magicien peut fabriquer lui-même la chandelle en une semaine, après avoir dépensé 100 po en matière premières.

Flèche d'Os (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1jr ou utilisation

6th level spells

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: 1 projectile

Jet de sauvegarde: spécial

Le magicien trace des runes de pouvoir sur une flèche, un carreau, une fléchette ou un javelot, ce qui en fait un projectile d'os glacé et enchanté. Il peut le lancer normalement, à moins qu'il ne préfère le confier à un compagnon. Si le magicien se sert personnellement de la flèche d'os, il la lance à +3 au jet d'attaque, en utilisant le TACO d'un guerrier de niveau deux fois inférieur (autrement dit, un mage de niveau 14 tirera sa flèche d'os comme un guerrier de niveau 7). Dans le cas où il confie le projectile à quelqu'un d'autre, le bonus au jet d'attaque n'est plus que de +1. Toute créature touchée par la flèche d'os doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique. En cas d'échec, elle meurt aussitôt. En cas de succès, elle subit les dégâts normaux, plus un total fixe égal au maximum de points de dégâts que peut occasionner l'arme (par exemple, 1d6+6 pour une flèche ou un javelot, ou encore 1d3+3 pour une fléchette). Contrairement à ce qui se produit avec sort de mort et doigt de mort, la victime peut être ramenée à la vie de manière normale.

Flèche d'os fonctionne différemment contre les morts-vivants et autres créatures non vivantes. Il n'a bien évidemment aucune chance de les tuer d'un seul coup, mais les dégâts qu'il leur inflige sont multipliés par 4, du moins pour ce qui est du total fixe (1d6+24 pour une flèche, 1d3+12 pour une fléchette, etc.). Les dégâts sont réduits de moitié si la créature réussit son jet de sauvegarde contre la mort magique.

La composante matérielle de flèche d'os est un fragment d'os, que l'on doit réduire en poudre puis mélanger à du sang de dragon. C'est la mixture résultante qui sert à peindre les runes sur l'arme que l'on souhaite enchanter. Si le fragment d'os provient d'un parent proche de la victime (frère, grand-père, etc.), cette dernière subit un malus de 4 à son jet de sauvegarde contre la mort magique

Fouet Vampire (Evocation/Nécromancie)

Portée: 24m

Éléments: V, S, M

Durée: 6 rd

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort est une version plus puissante de fouet de force (sort de magicien de 4ème niveau). Il crée un étincelant fouet de force, partant de l'un des bras du lanceur (ou d'un autre membre au choix du lanceur) jusqu'à la limite de la portée du sort. Contrôlé par la volonté du lanceur, ce lien de force d'énergie peut frapper une cible par round. Il

pénètre les barrières magiques de niveau cinq ou moindre, et touche toujours, causant 6d6 points de dégâts à la cible.

Une cible touchée doit faire deux jet de sauvegarde. Le premier, s'il est réussi, signifie que la victime ne subit que la moitié des dégâts (3d6); le second concerne la mobilité de la cible. S'il est réussi, la victime peut se déplacer et agir normalement; si il est raté, la victime est figée sur place, le corps se convulsant de la décharge d'énergie du fouet de force. Ceci réduit la classe d'armure de 2 points, empêche la victime de bouger, de lancer des attaques, ou d'apprêter des objets, et annule toute incantation commencée par la victime.

Un fouet vampire peut être dirigé sur une cible différente chaque round, ou peut continuer à frapper la même cible (les 6d6 points de dégâts, et les jets de sauvegarde, ont lieu tous les rounds). Il n'enflamme pas les objets, mais peut à la discrétion du MD obliger un test de dextérité afin de savoir si une victime prise de convulsions lâche ses objets. Des objets cassants pourront requérir leurs propres jets de sauvegarde.

Si une autre créature intercepte volontairement ou par inadvertance un fouet vampire en se trouvant dans son passage, ils subissent immédiatement 3d6 points de dégâts, mais la victime déjà frappée est instantanément de toute immobilisation due à des convulsions. Interrompre un fouet de force ne met pas fin au sort - et au round suivant, le lanceur a de nouveau à choisir une cible parmi toutes les créatures visibles à sa portée; la créature qui a interrompu le fouet n'étant pas automatiquement la prochaine cible.

A chaque première utilisation en combat, un fouet vampire draine 1 point de vie qu'il occasionne aux adversaires. Tous les dégâts additionnels qu'il fait sont transférés au lanceur, en tant que points de vie gagnés.

Une fois que le lanceur est au maximum de ses points de vie, il peut acquérir 2 points de vie "fantômes" additionnels par niveau. Ils sont retenus pendant 24 heures (144 tours) avant de s'évanouir; tous les dégâts subis par le lanceur sont d'abord soustraient à ses derniers. Les points de vie drainés par le fouet, qui feraient dépasser cette limite de 2 points de vie additionnels par niveau, sont perdus.

Hôte Corporel (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1jr/niv

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

6th level spells

Ce sort permet à un individu touché par le lanceur de transférer sa force de vie afin d'animer temporairement le corps frais d'un humain, demi-humain, ou humanoïde. Ce sort échouera s'il est lancé sur un mort-vivant. Le lanceur peut souhaiter que le cadavre se déplace et agir et même lancer des sorts par lui - tout en ayant son propre corps en sécurité à 8 kilomètres de là par niveau du lanceur. Tandis qu'il est animé par la force de vie de l'hôte, le corps arrête de pourrir; cependant, à moins qu'une magie illusoire soit lancé sur lui, le cadavre apparaîtra être une forme de mort-vivant (comme un zombie ju-ju).

Le bénéficiaire (qui peut être le lanceur) peut voir, entendre, et sentir au travers du corps hôte. L'hôte peut se battre, parler d'une voix rauque (celle du corps), et porter des choses - en fait, il peut accomplir toutes les tâches moins exigeantes que crocheter une serrure, coudre, et autres tâches délicates. Il peut même partir en aventure et gagner des points d'expériences pour son "maître". L'esprit du bénéficiaire fonctionne simultanément en deux lieux - dans le corps hôte et dans son corps réel. Le corps réel peut toujours sentir (voir, entendre, et ainsi de suite) exactement comme avant, même bénéficier d'améliorations comme un anneau magique. En contrepartie il est paralysé. Mis à part respirer, cligner et bouger ses yeux, le bénéficiaire ne peut pas bouger son corps véritable quand l'hôte est animé. (Des gardes amicaux sont une sage précaution, tout comme une vue stratégique). Le corps réel n'a pas besoin de manger, boire, ou dormir.

Le bénéficiaire est vulnérable lorsque son corps hôte est la cible de pouvoirs psioniques ou magiques qui affectent l'esprit. L'hôte peut être trompé par les sorts d'illusions de la même façon que le bénéficiaire. Cela fonctionne ainsi car l'hôte et le bénéficiaire partagent le même esprit.

Les attaques physiques contre le corps hôte n'endommage pas le corps réel, bien qu'elles puissent blesser l'hôte. Ce dernier à un nombre de "points de vie" égal au maximum du bénéficiaire (même si le bénéficiaire est couramment blessé). L'hôte a la classe d'armure naturelle du bénéficiaire (10), mais il peut porter une armure et utiliser de l'armement avec les mêmes restrictions qui s'appliquent au bénéficiaire. Cependant, l'hôte ne bénéficiera de rien de ce que porte le véritable corps du bénéficiaire du sort.

Le corps hôte supporte les attaques aussi bien (ou aussi mal) que le bénéficiaire le fait normalement. Notez que comme l'hôte n'est pas un mort-vivant, il ne peut pas être repoussé ou affecté par les sorts ou les objets magiques qui affectent de telles créatures.

Si l'hôte tombe à 0 ou moins point de vie, le lanceur doit faire un test de choc métabolique. Un échec signifie que le corps réel meurt au même temps que l'hôte. Le lien spirituel entre le bénéficiaire et l'hôte peut aussi être abruptement coupé par un sort de dissipation de la magie, souhait limité, souhait ou par les sorts de prêtre de dissipation du mal ou par l'inverse de lier l'âme. La coupure du lien spirituel fait que le bénéficiaire doit faire un test de choc métabolique afin de survivre à l'épreuve.

Le bénéficiaire du sort peut abandonner le lien avec le corps hôte à tout moment, sans danger pour lui-même. L'hôte s'effondre immédiatement (recommençant à pourrir), et le bénéficiaire regagne immédiatement le contrôle de son corps réel. La même chose arrive quand le sort arrive à expiration ou quand le corps hôte se déplace au-delà de la portée du sort ou sur un autre plan.

Les éléments matériels comprennent un corps frais (ou celui d'un individu mort depuis moins d'une journée par niveau du lanceur) et un morceau fraîchement excisé de la peau du bénéficiaire. Recueillir ce morceau de chair du bénéficiaire au moment de l'incantation lui inflige 1d3 points de dégâts. A la fin du sort, le bénéficiaire doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique. Si il est raté, la perte de points de vie est permanente (consumée par le sort) et ne peut pas être annulée ou soignée magiquement excepté par un souhait ou une restauration. Si il est réussi, la perte de points de vie, bien que temporaire, ne peut être regagnée que par du repos.

Korel's Strength of Darkness (Necromancy)

Range: 0

Components: V, S, M

Duration: permanent

Casting Time: 1 tr

Area of Effect: undead touched

Saving Throw: none

This spell, when cast on an already animated undead, presumedly under the caster's control, strengthens both the body of the undead and the animating force holding it together. The result is an increase in most of the physical statistics of combat, producing an excellent skeletal bodyguard or elite troops.

The effects of this spell depend on the caster's level. Subtract 10 from the level of the caster and divide by two. This modifier (2 at fourteenth level, 3 at sixteenth level, 4 at eighteenth level) is applied in the positive direction to all of the following: THAC0, Hit Dice, Armour Class, and damage modifier. Thus, a 14th-level caster could strengthen a normal skeleton (THAC0 19, 1 HD,

6th level spells

AC 7, no damage modifier) to an advanced model with THAC0 17, 3 HD, AC 5, and a +2

damage modifier. Free-willed undead are not affected by this spell, nor are non-corporeal undead, since the spell strengthens the physical body of the undead. Skeletons, zombies, and ju-ju zombies are the typical recipients of the spell.

The material component for this spell is a pinch of dust from a normal undead of the new Hit Dice or higher (wraith at 5, mummy at 6, etc.) and a cup of blood from a fighter with the same THAC0 as the new level. These are mixed together and splashed on the undead to be affected.

Octroi de Sorts aux Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: 1 mort vivant

Jet de sauvegarde: aucun

Le magicien utilisant ce sort peut accorder à une créature morte-vivante l'utilisation d'un sort particulier qu'il a appris. Ce sort est ensuite laissé à la créature, qui peut l'utiliser. Une goule peut se voir donner un éclair ou un garde squelette une porte dimensionnelle ainsi que la localisation de la salle du trône de son maître.

Une fois que ce sort a été donné à une créature, il restera avec elle jusqu'au déchargement ou à sa destruction. Le magicien qui fournit le sort perd l'utilisation d'un sort de ce niveau jusqu'à ce que le sort soit utilisé ou la créature détruite. (Si une boule de feu est accordée à un squelette, par exemple, alors le magicien a un sort du 3ème niveau en moins jusqu'à ce que le sort soit utilisé ou le squelette détruit). Un magicien peut conférer des sorts à autant de morts-vivants qu'il a d'octroi et de sort à distribuer. Aucun sort au dessus du 5ème niveau ne peut être accordé à un mort-vivant. Un seul mort-vivant ne peut recevoir qu'un seul sort en même temps.

Une fois déchargé, le sort prend effet comme s'il avait été lancé par le jeteur initial - aucun élément verbal, matériel ou somatique n'est exigé, et le "temps d'incantation" du sort libéré est de 1.

L'élément matériel de ce sort est un petit parchemin de papier sur lequel est inscrit à l'encre de seiche le nom du sort conféré.

Pyre (Evocation, Necromancy)

Range: 60 yards

Components: V, S, M

Duration: instantaneous

Casting Time: 5

Area of Effect: 20-foot radius, 30-foot high cylinder

Saving Throw: ½

This spell calls forth a blazing funeral pyre upon its victims, these flames of death inflict a gruesome 8d10 damage (undead aren't allowed a saving throw). The singing of unholy spirits can be heard from the fire, and bits of bone fly up to the sky. The material component for this spell is a hollowed rib filled with bone ash and sulphur.

Soin Personnel (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort de soin nécessite comme éléments matériels deux gouttes d'eau, une goutte de sang, et une gemme d'une valeur minimale de 100 po. Le lanceur tient tout ceci dans sa main, claque cette main contre son corps, et commence l'incantation. Il doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet de sauvegarde échoue, le lanceur est soigné de 4d8 points de dégâts (mais ne peut pas gagner des points de vie en plus avec ce sort). De plus, toute cécité, empoisonnement, faiblesse, ou nausée, quelque en soit la cause est banni du corps du lanceur.

Si le jet de sauvegarde réussit, le corps du lanceur est soigné de tous les dégâts, y compris la restauration totale de tous les membres et organes cassés. Toutes les maladies (y compris des rot grub ou d'autres infection de parasites, et la lycanthropie) sont terminées.

De plus, le lanceur gagne temporairement 1 point de force, et les bonus s'y appliquant (une créature ayant une force de 18, aura une force de 19, quelque soit le pourcentage qu'il a normalement). Cette augmentation dure 1 tour, plus 1 round / niveau. Les effets de soin du sort, que le jet de sauvegarde réussisse ou non, sont permanent.

Sort de Mort (Nécromancie)

Portée: 10m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: cube de 10m d'arête/niv

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsqu'un sort de mort est invoqué, il engloutit instantanément et irrévocablement la force vitale des créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les victimes ne peuvent ni être ressuscitées, ni rappelées à la vie, mais pourront être ramenées par un souhait. Le nombre de créatures pouvant être abattues est fonction de leurs Dés de Vie.

6th level spells

Dés de Vie des créatures Nombre Maximum de Créatures Affectées

Moins de 2 4d20

2 à 4 2d20

4+1 à 6+3 2d4

6+4 à 8+3 1d4

Si des créatures ayant plusieurs types de Dés de Vie sont attaquées à l'aide de ce sort, lancez 4d20 pour déterminer combien de créatures à moins de 2 Dés de Vie peuvent être affectées. Si le nombre obtenu est plus grand que le véritable nombre de créatures à moins de 2 Dés de Vie présentes, appliquer le reste aux autres en consultant le tableau suivant:

Dés de Vie des créatures Facteur de Conversion

Moins de 2 1

2 à 4 2

4+1 à 6+3 10

6+4 à 8+3 20

En d'autres termes, soustrayez du résultat des 4d20 le nombre de créatures à moins de 2 Dés de Vie présentes (elle meurent). S'il reste des points, soustrayez-en 2 pour chaque créature possédant 2 à 4 Dés de Vie (elles meurent également). Si cela n'épuise pas encore la réserve de points, soustrayez-en 10 pour chaque créature possédant 4+1 à 6+3 Dés de Vie, et ainsi de suite. N'arrêtez le processus que lorsque toutes les créatures sont mortes, que tous les résultats obtenus sur les 4d20 sont utilisés ou que leur reste est inférieur à la moitié du FC de chacune des créatures restantes. (Si le reste est supérieur ou égal à la moitié du FC d'une créature, celle-ci meurt).

Exemple: Un groupe de 20 gobelins, huit gnolls et quatre ogres, menés par géant des collines, se trouve pris dans la zone d'effet d'un sort de mort. Les 4d20 fournissent un total de 53 points; 20 de ceux-ci servent à éliminer les gobelins, 16 abattent les gnolls et les 17 restant tuent 2 ogres. Les deux autres ogres et le géant des collines ne sont pas affectés.

Ce sort n'a aucun effet sur les lycanthropes, les morts-vivants ou les créatures n'étant pas originaires du plan Matériel Primaire.

L'élément matériel est une perle noire écrasée, d'une valeur d'au moins 1.000 po.

Thorndearth (Alteration, Necromancy)

Range: 10 feet/lvl

Components: V, S, M

Duration: 1 rd/3lvl

Casting Time: 6

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: negates

Failing a saving throw (at -2) results in the bones of the victim growing massive bone spurs that tear out through the flesh for 1d6 per level

damage, attempting to move (for spell duration) inflicts an extra point of damage per caster level per motion attempt. This is a spell I had cast on me once: it really sucks. Elminster's evasion saved me; I hope you never get hit with it. The material component of this spell is a bone rose sculpture.

Toucher de la Liche (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: le magicien

Jet de sauvegarde: aucun

En lançant ce sort, le nécromancien acquiert le toucher glacial de la liche et une invulnérabilité à plusieurs autres effets et attaques de ces monstres. Le jeteur est immunisé à toutes les formes de paralysie et de peur, y compris celles générées par les lichés, pendant la durée du sort.

Le magicien lançant ce sort peut toucher des individus et les affecter comme une liche, leur infligeant 1-10 points de dégâts et les paralysant. La créature touchée reçoit un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter la paralysie, mais elle subit les dégâts quel que soit le résultat du jet. Les morts-vivants et les créatures non affectées par la paralysie ne sont pas affectés par le toucher et ne subissent pas les 1-10 points de dégâts. Les individus qui sont paralysés par ce sort le restent pendant 2-8 heures ou jusqu'à ce que la paralysie soit dissipée par une dissipation de la magie, une délivrance de la paralysie ou un sort similaire. Le sort ne peut cesser avant l'expiration de sa durée et le jeteur affectera tous ceux qu'il touche de son toucher de la liche.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang du jeteur et un morceau de viande ou de poisson pourri. Quand le toucher de la liche est opérant, les mains du magicien brillent d'une lueur verdâtre sinistre.

Whisper's Rune of Healing (Necromancy)

Range: 0

Components: V, S

Duration: 1 hr/lvl

Casting Time: 1tr

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: none

This spell creates a silver brightly glowing rune somewhere on the creature's body. This rune is a small conduit to the positive material plane. While in effect, the creature regenerates 1 HP per round, even if the creature had been slain (i.e., it can bring the creature back to life). The possibilities of removal are the same as for *Whisper's rune of protection* versus weapons.

7TH LEVEL SPELLS

Alefian's Spectral Hand (Necromancy, Shadow)

Range: 30 yards + 5 yards/level

Components: V, S

Duration: 2 rounds/level

Casting Time: 7

Area of Effect: One opponent

Saving Throw: None

This spell is essentially the same as the 3rd level *spectral hand* spell except that any touch attack spell of 9th level or less that is subsequently cast by the wizard can be delivered by the *spectral hand*.

Animate Mummy (Necromancy)

Range: Touch

Components: V, S, M

Duration: Permanent

Casting Time: 3 turns

Area of Effect One corpse

Saving Throw: None

This ritual spell is used both by priests (usually Egyptian) and wizards alike. In order to create a mummy, a specially mummified corpse of no less than 7th level (in life) must be prepared. This involves removal of brains through nose, organs in jars, etc. Once animated, the mummy is under the complete control of the caster. The material components, besides the corpse and mummification instruments, is a special stone altar (costs about 4,000 gp), various herbs (1,000-2,000gp), and the smoke of a wraith.

Ariel's Blast of Life (Necromancy)

Range : 10 yards/level

Components : V, S

Duration : Instantaneous

Casting Time : 7

Area of Effect : One creature

Saving Throw : None

This spell cause a blast of positive energy to shoot forth from the caster hands towards a target. If the target is living he or she is healed 8d6 hit points. If the target is undead the creature suffers 8d6 points of damage. The caster can target him or her self.

Body Walk (Necromancy)

Range: Special

Components: V, S, M

Duration: 1 round/level

Casting Time: 7

Area of Effect: Special

Saving Throw: None

This disturbing spell was created as an

alternative to *teleportation* that also was meant to cause fear in those viewing it. When cast, the necromancer can move from place to place by contacting bare flesh (thus a fully armored warrior or a dragon cannot be used) and "melding" with the victim, and appearing out of another victim of the same race somewhere else. The victim cannot be more than 50% smaller than the wizard, though it could be much larger. The necromancer must be able to see or have knowledge of the existence of the person he is to appear out of, though he does not need to know their location.

This "melding" is a frightening vision when first experienced, and forces both the victim and onlookers to save vs. spells or be struck by *Fear*, of the wizard spell of the same name. The same effect occurs when the necromancer steps from another's body.

When the necromancer melds with a victim, his flesh and all objects carried upon his person seem to be drawn into the victim's body, where the mage seemingly vanishes. In the victim where the mage appears, the victim's flesh begins to stretch and grow, expanding to form the caster. Melding or appearing takes the caster's action for a round, and the wizard cannot perform both in a single round, unless *hasted*.

It should be noted that wizard can use this spell to travel many miles, or can stay "melded" with a victim until he desires to come out at some point - either reappearing from the same person or appearing in another area. This allows the mage to "hide" in a victim and emerge when the victim moves to another area - it is a great ploy for wizard to bypass guards and whatnot. While melded, the wizard can see through the victim's eyes and hear through the victim's ears, but cannot control the victim, speak to others or the victim, nor cast spells. Other than through magical detection, the victim has no idea the mage is inside him.

If the victim is attacked while the mage is within, the wizard suffers no damage, except from magical attacks, such as *Fireball*. Even then, the wizard only takes half damage, or no damage if a save is successful. The only exception to this is instant death magic - which the mage is fully affected by, though the host is affected first. If the host is killed before a wizard can exit, he is immediately drawn out of the body, and the spell ends.

Casting a *Detect Magic* on a victim the wizard uses for this form of transportation glow with a aura of Necromancy for 1d4 rounds after the wizard uses them, and continue to glow if the mage has not yet emerged elsewhere. *Dispel Magic*, *Dispel Evil*,

7th level spells

Limited Wish OR *Wish* can be used to force the wizard out if he is remaining melded in the victim.

The material component of this spell is a wax caricature of the wizard, 2" in height. The wax caricature melts when the spell ends.

Conjuration de Morts-Vivants V (Conjuration/Nécromancie)

Portée: 70m

Éléments: V, S, M

Durée: 6rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort ressemble à conjuration de monstres V, excepté qu'il conjure 3d4 ghastrs (40% de chance), 2d3 squelettes géants (40% de chance) ou 1d3 + 1 banshee (20% de chance). Les créatures mortes-vivantes attaquent les ennemis du lanceur au mieux de leurs capacités jusqu'à ce qu'il leur ordonne de cesser le combat, que la durée du sort expire, ou qu'ils détruits ou repoussés. Les morts-vivants conjurés par ce sort disparaissent quand ils sont détruits. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre, ils suivront d'autres ordres ou entreprendront d'autres tâches simples que le magicien dirigera.

L'élément matériel est un morceau d'os provenant d'une momie, d'un vampire ou d'une liche

Contrôle des Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée: 20m

Éléments: V, S, M

Durée: 3D4rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 1D6 morts-vivants

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort permet au magicien de commander à 1d6 créatures mortes-vivantes pendant une courte période. Lorsqu'il prononce son incantation, il choisit un point se trouvant à portée: les morts-vivants les plus proches sont affectés, jusqu'à un maximum de 6 ou jusqu'à ce que leurs Dés de Vie combinés soient égaux au niveau du magicien. Les morts-vivants possédant 3 Dés de Vie ou moins sont contrôlés automatiquement. Les autres bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts qui, en cas de réussite, annule la tentative de contrôle. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, chaque créature visée compte dans la limite de Dés de Vie autorisée.

Les créatures se trouvant sous le contrôle du magicien peuvent être commandées par lui si elles se trouvent à portée de voix. Il n'existe aucune communication télépathique entre l'invocateur et ses victimes. Aucun langage commun n'est requis: si la communication est impossible, les morts-

vivants contrôlés n'attaquent pas le magicien. A l'expiration du sort, les morts-vivants retrouvent leur comportement normal. Ceux qui possèdent un esprit se souviennent du contrôle exercé sur eux.

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau d'os et un autre de viande crue.

Création d'un Crypt Thing (Nécromancie)

Portée: 20m

Éléments: V, S, M

Durée: 3D4rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 1D6 morts-vivants

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort permet au magicien d'animer un simple corps et de lui faire assumer le statut d'un crypt thing. Ce sort peut être lancé uniquement dans une tombe ou un endroit sépulcral que le crypt thing devra protéger; le sort requiert que le magicien touche le crâne du corps à animer. Une fois animé, le crypt thing demeure jusqu'à ce qu'il soit détruit. Un seul crypt thing peut garder une tombe.

Une dissipation de la magie réussie renvoie le crypt thing à son état initial de cadavre. Des tentatives de restauration sur un crypt thing avant que ceci ne soit réalisé ne peut être réussi à moins d'utiliser un souhait.

L'inverse de ce sort, destruction d'un crypt thing, annihile une telle créature dès qu'elle est touchée par le magicien. La cible est autorisée à sauvegarder contre la Mort Magique pour éviter la destruction.

Danse Nerveuse (Nécromancie)

Portée: 10m/niv (maxi 120m)

Éléments: V, S, M

Durée: 3rd+1rd/5niv

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: 1 à 3 créatures

Jet de sauvegarde: spécial

Lancé ce sort crée de 1 à 3 brillantes banderoles rouges qui s'élanche de la main du magicien. Chacune de ses banderoles poursuit une créature ciblée pour la durée du round, ou jusqu'à ce qu'elles touchent et s'enroulent autour de la cible. Les créatures ciblées ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts tous les rounds; un échec signifie qu'elles sont frappées par les banderoles. Le jet de sauvegarde doit être fait chaque round jusqu'à l'expiration du sort.

Celles qui échouent leur jet de sauvegarde subissent 2d6 points de dégâts par round, et de douleur tombent au sol. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde doivent continuer à esquiver et à gesticuler et sont incapable de lancer un sort ou d'actions similaires. Cibler plusieurs banderoles

7th level spells

sur la même cible ne donne aucun effet additionnel. Le lanceur doit se concentrer sur les banderoles pour les dirigés. Si sa concentration est cassé le sort s'achève immédiatement. Les banderoles peuvent être détruites avant quelles ne frappent. Elles ont une CA0, et un toucher par une arme magique les détruisent. Elles ne sont pas affectées par les armes normales.

Les éléments matériels sont un fil de 1,8 m de long tissé par une araignée rouge, et une baguette en verre ayant une lumière continue lancée dessus. La baguette est utilisée pour diriger les banderoles. Le fil de l'araignée est consommé dans l'incantation, ainsi que le sort de lumière continue.

Doigt de Mort (Nécromancie)

Portée: 60m

Éléments: V, S

Durée: permanent

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

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 trépassse, 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.

Double Zombie (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr/niv

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un double zombie juju du jeteur. Le double zombie a les mêmes souvenirs, la même conscience et le même alignement que le jeteur; avant tout, le jeteur existe maintenant simultanément dans deux corps. Pour tous les autres aspects, le double zombie est le même qu'un zombie juju ordinaire (CA 6; VD 9; DV 3+12; # AT

1; Dg 3-12; AS frappe comme un monstre 6 DV; DS immunisés à tous les sorts qui affectent l'esprit, y compris les illusions; immunisé contre sommeil, charme, immobilisation, mort magique, projectiles magiques, l'électricité, les poisons et les sorts basés sur le froid; les armes tranchantes et fendantes font des dégâts normaux, tandis que les armes contondantes et perforantes ne font que la moitié des dégâts; les feux magiques et normaux font la moitié des dégâts; TAC0 16).

Le double zombie ne peut pas lancer de sort, mais il peut utiliser toutes les armes que le jeteur peut utiliser. Il est aussi capable de "grimper" comme un voleur (92%). On peut repousser le double zombie comme un spectre. S'il erre à plus de 30 mètres du jeteur, le double zombie devient inactif et s'écroule par terre; il redevient actif à l'instant où le jeteur revient dans la limite des 30 mètres.

Les éléments matériels sont un peu de cire d'une bougie noire et une mèche de cheveux du jeteur.

Gemme de Vie (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 3tr

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Cette puissante incantation permet au magicien de prélever sans dommage une partie vitale intangible de la vie du bénéficiaire pour la déposer dans un objet solide. Le magicien place cette partie – appelée l'Ombre du Cœur – dans un conteneur de verre ou de cristal fermé. Une fois à l'intérieur, "l'ombre" devient clairement visible comme une image translucide du cœur du bénéficiaire. Aucun changement apparent ne survient pour le bénéficiaire, bien qu'une détection de la magie révèle une forte magie nécromantique, centrée sur son cœur. Tant que l'Ombre du Cœur reste en sûreté dans le conteneur, le corps du bénéficiaire peut supporter n'importe quelle quantité de dégâts physiques. Lorsqu'il est amené à 0 point de vie, le personnage ne tombe pas dans l'inconscience ou meurt, il continue d'agir. Ses jets de sauvegarde, ses attaques, ses Dés de Vie restent les mêmes. Les points de vie "négatifs" sont soignés normalement, comme si le bénéficiaire avait tout d'un coup un approvisionnement sans fin.

Pour chaque tranche de 10 points de vie en dessous de 0, le bénéficiaire du sort subit une pénalité de -1 au Charisme. Avec une perte conséquente, son apparence devient aussi horrible que celle d'un mort-vivant, mais il est sinon

7th level spells

inaffecté. Le Charisme retourne à sa valeur normale lorsque l'individu est soigné jusqu'à un nombre positif de points de vie.

Bien que le bénéficiaire soit effectivement immunisé aux attaques naturelles et magiques qui infligent des dégâts, il est toujours vulnérable aux autres types d'attaque. Il est également vulnérable aux poisons. Il peut toujours être métamorphosé. Si une partie de son corps est coupée, elle fonctionne toujours indépendamment (tant que le sort fait effet), permettant au bénéficiaire de la réattacher.

Le cristal contenant l'Ombre du Cœur doit se trouver à portée de vue du magicien lorsque celui-ci lance le sort. Après cela, la pierre peut se trouver à n'importe quelle distance du corps du bénéficiaire, sans que cela le blesse. Le cristal n'a jamais plus d'une force de 10 points de vie et a une CA 10. Détruire le conteneur tue le bénéficiaire. Seul un souhait ou un enchantement similaire peut le ramener à la vie.

L'inverse de ce sort, révocation de la vie, rassemble le corps et l'Ombre du cœur. Mis à part un souhait limité ou un souhait, c'est le seul moyen d'y arriver. Le bénéficiaire doit lancer un jet de choc métabolique et, s'il le rate, il meurt. Si le bénéficiaire est à 0 point de vie ou moins lorsque le sort est lancé, le bénéficiaire meurt de façon normale.

Les magiciens lancent fréquemment une gemme de vie sur eux-mêmes pour se protéger d'une attaque. Certains le lancent sur d'autres comme "police d'assurance" — s'assurant que le bénéficiaire reviendra de la quête ou de la mission pour réclamer la part de vie que détient le magicien.

L'élément matériel du sort est une gemme de cristal ou de verre qui doit être transparente. Elle doit également mesurer au moins 30 cm de diamètre pour contenir l'Ombre du Cœur.

Horreur Hurlante (Invocation/Évocation/Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort provoque l'apparition d'une forme spectrale volante qui, gémissant lugubrement, vole vers une cible mentalement sélectionnée par l'invocateur.

L'horreur hurlante est une force magique et non une créature morte-vivante. Elle ne peut donc être repoussée. Elle subsiste pendant un round par niveau de l'invocateur ou jusqu'à ce qu'elle périsse. Elle est détruite quand elle perd plus de 22 points

de dégâts ou quand l'invocateur souhaite qu'elle disparaisse. Elle n'est pas trompée par des sorts de mort simulée ou par des conditions similaires. L'invocateur n'a pas besoin de se concentrer sur elle pour la maintenir. Une fois qu'une cible est choisie, l'horreur hurlante ne peut être dirigée contre personne d'autre.

L'horreur hurlante est un être gris translucide, menu et sans visage, qui tourbillonne et qui dérive en réponse aux coups des armes et aux objets en mouvement. Seules les attaques physiques qui traversent le volume d'air qu'elle occupe la blessent. L'horreur hurlante se déplace à VD vol 14 (A), est CA 5 et attaque deux fois par round, infligeant automatiquement à sa cible 2d4 points de dégâts.

L'invocateur gagne 1 point de vie chaque fois que l'horreur hurlante inflige 1 point de dégâts. S'il a été blessé, ces points le soignent. Quand il est maximum de ses points de vie, les points gagnés deviennent des points de vie supplémentaires fantômes qui restent avec lui pendant 1 tour. Les dégâts qu'il subit sont d'abord déduits de ce capital.

Les sorts à zone d'effet n'atteignent pas l'horreur hurlante, qui en retour ne les affectent en aucune façon. Les sorts dirigés spécifiquement contre une horreur hurlante ne la blessent pas, mais leurs effets sont transmis à son invocateur. L'invocateur à son tour ne subit aucun dégât et dirige les effets du sort sur n'importe quelle cible choisie (pas forcément la cible de l'horreur). Cette retransmission, qui n'est pas considérée comme une incantation de sort, se produit en plus des activités de l'invocateur. Elle ne dérange pas son incantation.

Les sorts lancés sur le créateur d'une horreur hurlante pendant qu'elle est active sont absorbés par le corps de l'invocateur, puis transmis par un lien magique à l'horreur, qui les répercutent sur des cibles choisies par son invocateur. La cible principale de l'horreur n'a pas besoin d'être parmi elles. Les sorts à zone d'effet sont aussi altérés et usurpés de cette façon par l'invocateur si ce dernier se retrouve dans la zone d'effet. Là encore, cela se produit en plus de toute invocation de sort de la part de l'invocateur de l'horreur, et ni l'horreur ni son créateur ne sont affectés.

Si l'invocateur est inconscient, les sorts sont envoyés par lui ou par l'horreur dans des directions aléatoires. Les sorts à zone d'effet retransmis le sont sur des points focaux à une distance et dans une direction aléatoires à partir de l'horreur émettrice.

Une horreur hurlante ne peut pas se former sous l'eau.

7th level spells

La composante matérielle de ce sort est un petit cône d'os qui est consommé durant l'incantation.

Lien de Sang (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort ne peut être utilisé qu'en conjonction qu'avec le sort de magicien permanence ou avec le sort de prêtre permanence. Il doit être lancé durant le tour qui précède l'un de ces sorts afin qu'il puisse avoir un effet.

Un lien de sang permet au lanceur de drainer une autre créature pensante de la perte du point de constitution provoquée par le lancement d'une permanence. Les créatures non consentantes ont le droit à un jet de sauvegarde afin de casser un lien de sang, évitant cette perte. Le lanceur doit toucher la créature ciblée. Si la créature est capable de se déplacer, hostile, ou soupçonneuse, un jet d'attaque est nécessaire.

Notez que l'utilisation de ce sort n'est pas un acte bon; les lanceurs d'alignements bon ou neutre mettent en danger leurs alignements à moins qu'ils n'agissent sur des ordres divins ou avec d'autres circonstances atténuantes (comme un fidèle de la même foie ou un être aimé qui désire faire le sacrifice pour le lanceur). Le MD devra jugé ces situations.

Les éléments matériels de ce sort sont une petite chaîne taillée dans du bois de zalantar, trois demi coquilles de noix, et une goutte de sang

Porte Mortelle (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 2rd

Zone d'effet: 1porte/passage

Jet de sauvegarde: annule

En utilisant ce sort, le lanceur draconique peut protéger une porte ou un portail particulier de façon que quiconque essayera de passer à travers le portail sans d'abord dire le mot de commande est immédiatement sujet à une forme modifiée du sort de mort. Ici le mot "portail" fait aussi référence à l'ouverture d'une grotte ou d'un tunnel ne faisant pas plus de 9 mètres de diamètre. Une seule application de ce sort peut tuer jusqu'à 50 dés de vie ou niveaux de créatures avant de devenir inerte.

Chaque créature passant au travers du portail fait un jet de sauvegarde contre les baguettes avec une pénalité de -2; un jet de sauvegarde réussi signifie

que la créature survie. Même si la créature réussie son jet de sauvegarde, les dés de vie ou niveaux de la créature sont déduits du total du pouvoir restant au portail gardé. Si une créature passant au travers du portail à plus de dés de vie ou de niveaux qu'il ne reste dans l'enchantement, le sort s'achève et la créature n'en est pas affectée.

Par exemple: un dragon à lancer porte mortelle à l'entrée de sa caverne. Trois aventuriers essayent de passer par l'ouverture - un guerrier du 15ème niveau, un prêtre du 16ème niveau et un magicien du 16ème niveau. Le guerrier et le prêtre échouent leur jet de sauvegarde et meurt immédiatement; le magicien réussit son jet de sauvegarde et survit. Le sort porte mortelle a dépensé 47 niveaux (15+16+16), ce qui signifie qu'il lui reste 3 niveaux. Plus tard, un voleur du 4ème niveau passe par la porte. Parce que le voleur a plus de niveaux qu'il n'en reste au sort, le sort s'achève et le voleur n'est pas affecté.

Notez que seul le passage ou le portail lui-même est protégé. Un personnage peut concevoir de passer par le mur proche de la porte et entrer en toute tranquillité. Un portail protégé par porte mortelle irradie une forte aura de nécromancie. Quand il lance le sort, le dragon peut choisir de rendre la protection visible ou non. Si le dragon choisie la visibilité, le portail est surligné d'une faible lueur bleue; cette lueur n'est pas suffisamment brillante pour être visible en plein jour, mais est évidente en cas de pénombre ou de lieux plus sombres.

Si l'on en croit la rumeur, un certain nombre de magiciens humains ont développés leurs propres versions (9ème niveau) de ce sort. Cependant tous ont subis des fins déplaisantes quand ils ont essayé d'utiliser ces sorts. La moitié des magiciens sont morts durant le lancement, tandis que les autres ont subis à des degrés variés, une paralysie permanente ou sont morts fou.

Protection Contre le Plan Négatif (Abjuration/Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 1tr/niv

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1créature

Jet de sauvegarde: aucun

Grâce à quelques gouttes de sang du magicien (ainsi qu'une goutte du sang du bénéficiaire, s'il n'est pas le magicien), cette magie protège contre l'absorption d'énergie liée aux sorts et aux pouvoirs des morts-vivants. Le magicien ou une créature qu'il a touché est partiellement protégé contre une attaque de mort-vivant par niveau d'expérience qu'il possède.

7th level spells

Les morts-vivants qui existent partiellement sur le plan Matériel Négatif (comme les ombres, les âmes en peines, les wights, les spectres et les vampires) font des dégâts physiques par leurs attaques, mais l'individu protégé sauvegarde contre la Mort Magique pour éviter l'absorption d'énergie ou de Force. En plus, le mort-vivant attaquant subit 2d6 points de dégâts (les adversaires utilisant un sort d'absorption d'énergie ne sont pas affectés).

Sarve's Ghouls (Necromancy)

Range: 10 yards

Components: V,S,M

Duration: Permanent

Casting Time: 1 round

Area of Effect: One creature per level

Saving Throw: None

When this spell is cast, the wizard can raise up the dead as flesh-eating ghouls under his control. Up to one ghoul per level of the caster can be raised, stinking horribly and having a paralyzing touch. The ghouls obey the letter of the word of the caster, and are very evil and wicked, chafing at both their undeath and the control their master has over them. However, unless directly allowed to, they cannot attack the caster. The wizard has no mental link to the ghouls, and must verbally command them to perform any actions. Ghouls are capable of figuring out problems and understanding complex commands - to a point, and a deep cunning.

The ghouls serve the wizard, though they may seek to pervert or subvert commands to benefit themselves. Though they can be ordered into suicidal actions, the ghouls will seek, with their limited intelligence, ways to preserve their own hides. The ghouls can be turned and affected as undead, but control of the ghouls cannot be taken from the caster unless he is slain. In many cases, the surviving ghouls gladly feast upon the wizard's dead carcass.

The material component of the spell is humanoid bodies to cast the spell upon, and a coin stained with blood. The bodies must have been dead less than a year, and be fairly complete. There must still be flesh on the bones of the victims for the spell to function properly, or the spell fails. The spell will not work on elven corpses.

Searing Soul (Evocation, Alteration, Necromancy)

Range: 0

Components: V, S

Duration: Permanent

Casting Time: 1 round

Area of Effect: The caster

Saving Throw: None

This powerful spell binds (or rather "burns") a memorized spell into the caster's memory permanently. The bound spell can be cast as often as desired, never leaving the slot in which it was memorized.

The price of the spell is severe, however, being paid in life force. 6 hp per spell level must be paid to bind the spell, and these hit points can never be regained.

Though the bound spell's effects are still subject to *Dispel Magic* and the like, the spell cannot be removed from memory.

Suffocation (Altération/Nécromancie)

Portée: 30m

Éléments: V, S, M

Durée: 1rd/niv

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: R 3m

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort coupe le souffle de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet et manquant leur jet de sauvegarde. Leur souffle est placé dans un petit sac en soie tenu par le mage.

Chaque round, une victime de ce sort doit faire un test de Constitution. Si le jet échoue, la créature subit 2d4 points de dégâts. Dans le cas contraire, le sujet a repris assez d'air pour réduire les dégâts de moitié.

Alors qu'elles luttent et halètent en raison du manque d'air, les créatures attaquées se déplacent et attaquent à la moitié de leur vitesse, subissent une pénalité de -4 à leur CA et à leurs jets d'attaque. Elles perdent de plus tous leurs bonus de combat dus à la Dextérité.

Les effets de ce sort continuent chaque round, sans tenir compte du fait que les victimes restent ou non dans la zone d'effet. Les dégâts s'accumulent jusqu'à ce que le sort s'arrête, que le sac en soie soit ouvert ou qu'une dissipation de la magie réussie soit lancée sur le sac. Les pénalités de combat restent applicables pendant 1d3 rounds après la fin du sort.

L'élément matériel est un petit sac en soie constellé d'opales noires dont la valeur totale ne peut être inférieure à 5.000 po. Le sac n'est pas détruit pendant le lancement, mais devient inutilisable pour des lancements futurs si une dissipation de la magie réussie est utilisée contre lui.

Summon Minor Death (Necromancy, Summoning)

Range: 10 yards

Components: V, S, M

Duration: 1 round/level + 1d4 rounds

Casting Time: 1 round

7th level spells

Area of Effect: Special

Saving Throw: None

This spell summons a minor death, as per a deck of many things (AC -4; 33 hit points; strikes with a scythe for 2d8 points, never missing, always striking first in a round). The caster then nominates a target for the 'death to attack. The creature persists until it is slain, its victim is dead, or the spell ends (either by running its duration or being dispelled). Unlike the minor death summoned by a deck of many things, this one may be attacked by anyone, without fear of more appearing. This spell is quite taxing upon the caster, and can never be cast more than once per day.

The material components of this spell are a miniature scythe made of platinum (100gp) and the tooth of a lich, demi-lich, death knight or similarly powerful undead being. It is suspected that Tulsa found this spell on the same stone tablet as the *Create Skeletal Warrior* spell.

Téléportation sans erreur (Altération)

Portée: touché

Éléments: V

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Cet effet est semblable à celui du sort de téléportation. Le magicien peut se transporter, en compagnie du poids autorisé par le sort précité, en tout endroit connu de lui, sur son plan d'origine, sans aucune possibilité d'erreur. Le sort permet aussi de voyager dans d'autres plans d'existence, mais ceux-ci sont au mieux "étudiés avec attention". Ceci suppose que le magicien s'y soit rendu et en ait étudié une zone spécifique, en prévoyant d'y effectuer une téléportation sans erreur. La table de la téléportation normale est alors consultée, la connaissance qu'a le magicien de la zone étant utilisée pour déterminer la chance d'erreur. (Exception: voir le sort de niveau 9, asile). Le magicien ne peut rien faire pendant le round au cours duquel il émerge d'une téléportation.

Zone Périlleuse

(Invocation/Évocation/Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1hr/niv

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: sphère de R 18m

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une sphère de lumière grise dans l'air. Elle peut être lancée de façon à passer partiellement ou non au travers du sol ou d'objets solides comme les murs; son fonctionnement n'est pas gêné par la présence de ces matériaux solides. Tout contact avec n'importe quelle partie de cette zone aide les morts-vivants et blesse les créatures vivantes excepté le lanceur, qui est immunisé aux effets de sa propre zone périlleuse. Les créatures mortes-vivantes regagnent 2 points de vie chaque fois ou elles sont en contact avec une zone périlleuse. Cet assistance n'octroiera jamais de points de vie en plus aux morts-vivants.

Les créatures vivantes subissent 1 point de dégât et doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2 quand elles entrent dans une zone périlleuse ainsi qu'à tous les rounds de contact avec. En cas d'échec du jet de sauvegarde, la créature vivante subit 1d4 points de dégâts additionnels, perd 1 point de force (qui reviendra après que deux tours se soient écoulés), et ressentira une sensation de froid terrible. Les créatures vivantes dont la force ou les points de vie tombe à 0 ou moins tandis qu'elles sont dans la sphère grise ne se détériorent pas plus. Elles sont maintenues en stase jusqu'à l'expiration de la zone ou jusqu'à ce qu'elles en soient retirées. Les magies de soins de tout type ne peuvent pas aider les créatures vivantes se trouvant dans une zone périlleuse; les tentatives d'aide se perdent sans aucun effet.

Les éléments matériels pour ce sort sont une goutte d'eau, un fragment d'os qu'une ombre (la créature) a touché, et une hématite (pierre précieuse) valant au moins 25 po.

8TH LEVEL SPELLS

Arcanu's Flesh Bender (Necromancy)

Range: 0

Components: V,S,M

Duration: Permanent

Casting Time: 5 hours

Area of effect: One living creature

Saving Throw: None

Without the Anatomy proficiency, this enhanced version of the 5th level spell *Graft Flesh* would be useless. With it though, one can perform miracles.

As with *Graft Flesh*, this spell allows flesh from other bodies to be attached to a body of the caster's choice. Unlike *Graft Flesh* though, it can work with body parts from other creatures.

This spell cannot be used to graft flesh to the caster without finding a way of operating through a remote body. A homunculus may work under circumstances, but this is up to the creativity of the player. The body needs to be opened up and prepared. When the spell is cast, the body goes into a coma for the duration of the spell. The caster needs a complete set of operational tools (like the Anatomist kit from the Complete Book of Necromancers) to operate on the body. Also, a theatre of tools and chemicals is needed, bringing the initial cost to around 10,000 gp.

The caster may attach any kinds of body parts to the body. For example, the body of a giant lizard may be grafted to the torso of a human. Additional organs may be attached as well. The DM should always decide what kind of bonuses and penalties this will give them. A snake tail instead of legs means they can no longer walk, and will have trouble going about in humanoid cities but they do gain the ability to constrict like a marillith would.

COST TO ATTACH

+1000 gp per cubic foot of familiar limb to be attached

+2000 gp per cubic foot of different limb to be attached

+3000 gp if limb is an additional one.

+5000 gp per familiar organ to be attached (that is, an organ that the host body already has)

+10000 gp per different organ to be attached (Beholder's eye stalks)

If after the operation, the recipient has gained over 80% more body mass, the heart cannot supply enough blood. Age limit, constitution score and strength score are halved unless an additional heart is attached.

Weight, water and food intake go up over 10% of body mass over the hosts original requirements.

If alien body mass counts for over 50% of the body, part of the creatures essence is attached to the mind of the host body. This is usually a manifestation of the original creature's instincts, or sometimes it's memories. If a human is attached to the body of a lion, then the mind of the human gets the urge to hunt; on the other hand, if the head was transplanted to the body of a murderer, the recipient may start to have dreams of his crimes.

There is a 2% chance for every percent over 50 that the instincts of the former owner come through. In the murderer example, only 10% of the body was the original person's. There is an 80% chance the murderer's genetic memory will be attached. If this occurs, though the mind is still the owner's, homicidal tendencies will be added meaning they may continue the murderer's crimes. This is an opportunity for the DM to take control. Under DM's discretion, this may only occur when the victim is asleep or unconscious. A sort of werewolf-like thing.

Things this spell cannot do:

-Attach material of incorporeal, extraplanar or elemental nature.

-Attach another brain.

-Attach sexual organs.

Clone (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: permanent

Temps d'incantation: 1tr

Zone d'effet: spécial

Jet de sauvegarde: aucun

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

8th level spells

prélevée. Il n'en possède pas l'expérience et en ignore toutes les connaissances apprises subséquentement.

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.

Conjuration de Mort-Vivant VI (Conjuration/Nécromancie)

Portée: 80m

Éléments: V, S, M

Durée: 7rd+1rd/niv

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort conjure 1d3 + 1 momies (40% de chance), 1d4 + 1 wraiths (40% de chance) ou 2d4 wights (20% de chance). Les créatures mortes-vivantes attaquent les ennemis du lanceur au mieux de leurs capacités jusqu'à ce qu'il leur ordonne de cesser le combat, que la durée du sort expire, ou qu'ils détruits ou repoussés. Les morts-vivants conjurés par ce sort disparaissent quand ils sont détruits. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre, ils suivront d'autres ordres ou entreprendront d'autres tâches simples que le magicien dirigera.

L'élément matériel est un morceau d'os provenant d'un vampire ou d'uneliche.

Create Skeletal Warrior (Necromancy)

Range: 10 yards

Components: V, S, M

Duration: Permanent

Casting Time: 1 turn

Area of Effect: Special

Saving Throw: Special

This spell allows a mage to create a powerful undead servant, a skeleton warrior (as described in the monstrous manual). The spell requires the skeletal remains of a warrior, of no less than 9th level. It also requires the preparation of a special golden circlet. This must be of exquisite craftsmanship, worth no less than 5,000 gp. The mage prepares the circlet by casting the spells *Command Undead* and *Wizard Eye* upon it. He then

holds it over the skeleton and casts a trap the soul spell (the circlet being the material component rather than the usual gem). Finally, he intones the create skeletal warrior spell. The base chance of success is 60%, +1% per level of the caster. He gains a +5% bonus if he is a necromancer, and a further 5% bonus if he has either the necrology or undead lore proficiency. The chance of success is -10% if the skeleton was a paladin or of a warrior diametrically opposed in alignment to the caster. If the spell fails, the caster must make a save vs. death magic and a wisdom check. If either of these fail, the warrior animates, and attacks the mage, with the circlet offering no control or protection. If the rolls succeed, the warrior remains inanimate, and the whole ceremony must be repeated.

The material components of the spell are the circlet and the skeleton, plus the components of the other required spells. (Please note: a mage may only have one skeleton warrior under his command at a time, and must always wear the circlet to control it).

Décharge Mortelle (Nécromancie)

Portée: 10m/niv

Éléments: V, S, M

Durée: instantané

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un éclair d'énergie de mort qui frappe sa cible, qui peut être n'importe quelle créature du plan matériel primaire. Quand cet éclair frappe, la cible meurt à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Même s'il est réussi, la victime subit 10d6 points de dégâts. L'élément matériel de ce sort est du sang de vampire.

Demon's Breath (Evocation, Necromancy)

Range: 100 yards + 10 yards/level

Components: V, S

Duration: Instantaneous

Casting Time: 3

Area of Effect: 20-feet-radius

Saving Throw: None

This spell is similar in many ways to a fireball. It is essentially a black fireball. It inflicts 10d6 points of damage with no saving throw. The bad part is that damage from the spell can only be healed through natural means. Any healing other than the body's natural processes will fail. If you are killed by this spell you can only be raised by a wish or a resurrection spell.

Dissimulation du Coeur (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

8th level spells

Durée: 1 mois
Temps d'incantation: 1tr
Zone d'effet: l'invocateur
Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort macabre permet au magicien de prendre son cœur battant de sa poitrine et de le placer dans un endroit mieux protégé. Bien que ceci ne blesse pas le magicien, il a cependant d'autres effets. D'abord, le sort protège le magicien des dégâts. Il ne subit que la moitié des dégâts des attaques physiques normales; les armes magiques infligent la moitié des dégâts plus tous les bonus magiques. Les attaques magiques sont traitées normalement. De plus, tout coup porté spécialement pour transpercer le poitrail du magicien (et atteindre son cœur) n'inflige aucun dégât. Les éléments matériels de ce sort sont un sac en soie dans lequel est posé le cœur et du verre ou du cristal pour le recouvrir.

Lorsque le magicien utilise ce sort, le cœur est généralement placé dans un endroit inhabituel, difficilement localisable et très bien protégé. Un sage magicien choisit des créatures non carnivores pour le protéger.

Si le cœur est découvert et endommagé, le magicien le sent immédiatement. Alors qu'il est séparé du corps, le cœur peut subir un point de dégât par niveau du magicien avant que celui-ci meure.

Flétrissure Abominable d'Abi-Dalzim (Altération/Nécromancie)

Portée: 20m/niv
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 8
Zone d'effet: cube de 9m d'arrête
Jet de sauvegarde: 1/2

Ce sort fait s'évaporer l'humidité des corps de toute créature vivante se trouvant dans la zone d'effet, infligeant 1d8 points de dégâts par niveau du mage. Les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Ce sort est particulièrement dévastateur sur les élémentaux de l'eau et les créatures végétales, qui subissent une pénalité de -2 à leur jet de sauvegarde. L'élément matériel est un morceau d'éponge.

Grefe d'Objet (Nécromancie)

Portée: 0
Éléments: V, S
Durée: permanente
Temps d'incantation: 1rd
Zone d'effet: l'invocateur
Jet de sauvegarde: annule

Ce sort est identique au sort greffe de membre, permettant à la liche de greffer n'importe quel objet, magique ou non, à sa chair. L'attachement est instantané et permanent. Il n'y a aucun moyen d'enlever l'objet autre que de le découper.

Linceul de Mort (Nécromancie)

Portée: touché
Éléments: V, S, M
Durée: spéciale
Temps d'incantation: 8
Zone d'effet: 1 créature/niv
Jet de sauvegarde: annule

Linceul de mort puise dans le plan matériel négatif afin d'entourer le lanceur dans une aura noire et indistincte d'énergie absorbant la vie. Bien que le lanceur ne subisse aucun mauvais effets de cet éclat maléfique, elle peut avoir de graves conséquences pour ceux qui viendrait à toucher l'aura. Le linceul de mort peut être utiliser activement en offensif et passivement en défense. En combat, le magicien peut activer le pouvoir mortel du sort en touchant une victime (cela nécessite la réussite d'un jet d'attaque). Toute créature touchée doit immédiatement faire un jet de sauvegarde contre la mort magique avec une pénalité de -4. Si le test est réussi, la victime n'est pas blessée. Si le jet de sauvegarde est raté, une brume noire se forme autour de la victime, absorbant 20% de ses points de vie actuels chaque round jusqu'à ce que l'infortuné meure à la fin du cinquième round. Le linceul de mort sert aussi de protection passive au lanceur. Quiconque touche le magicien ou essaye de le frapper avec un objet ou une arme tenu à la main doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique (sans aucune pénalité) ou être frappé des effets du linceul de mort de la même manière.

Les sorts suivants enlève le linceul de mort d'un individu affecté: soins des blessures critiques, soins ultime, souhait limité, souhait, ou une dissipation de la magie réussie. Les sorts et potions de soins inférieurs ne font que retarder la mort d'un round. De multiples applications de ces sorts ou potions peuvent prolonger la vie d'une victime jusqu'à l'expiration du sort. Le sort peut aussi être arrêté prématurément en tuant ou en réussissant à dissiper la magie sur le lanceur (ceci libère immédiatement toutes les créatures affectées par le sort).

Le linceul de mort reste actif jusqu'à ce que le magicien ait attaqué avec succès ou été attaqué par un nombre de créatures égal à son niveau (ou jusqu'à la durée maximale de 2 rounds par niveau se soit écoulée). Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort. En fait, si un mort-vivant est

8th level spells

attaqué par un linceul de mort, il gagne immédiatement 1 dé de vie, et le magicien doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique ou subir lui-même les effets du linceul de mort.

On sait que ce sort terrifiant n'est connu que d'un petit nombre sélectionné de nécromancien qui soi-disant l'aurait appris dans un mystérieux livre à la reliure de bronze provenant d'un autre plan.

La protection nécessite les éléments matériels suivants: une opale noire et un diamant (valant au 5.000 po) réduits en poussière, de la poussière d'un mort-vivant corporel ayant de puissants liens avec le plan négatif (comme un vampire ou un wight) et un gros morceau de quartz. Ces ingrédients sont consommés durant l'incantation.

Non-Vie/Mort (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Cette puissante magie permet au magicien de créer des morts-vivants à partir des cadavres et de restes squelettiques. Les morts-vivants mettent 20 tours (moins un tour par niveau du magicien) pour venir à la non-vie, et à leur apparition, tenteront d'accomplir une tâche ou action énoncée dans l'incantation. Le mort-vivant créé n'est sinon pas sous le contrôle du magicien. Celui-ci a 7% de chances par niveau de choisir avec succès le type de mort-vivant créé. Sinon, utilisez la table suivante pour déterminer quelle sorte de mort-vivant est obtenu. Généralement, un seul mort-vivant peut être créé par ce sort. Quelques fois (1 chance sur 3), deux ou trois morts-vivants peuvent être créés par inadvertance. Les types de ces morts-vivants supplémentaires ne peuvent être choisis par le magicien, et ne sont pas obligés d'accomplir une tâche pour le magicien, qui peut très bien ne pas être avertis de leur présence. L'inverse de ce sort, mort, ramène un mort-vivant à des restes sans vie (s'il n'est pas corporel, il est réduit à l'état de poussière). De tels restes, mis à part la poussière, peuvent être réanimés par la magie. Les éléments matériels des deux formes sont une pincée de poussière, une pincée de cendres, une goutte de sang, une goutte d'eau et un fragment d'os.

Niveau	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31 +
Squelet/zombie	01-12	01-10	01-08	01-06	01-04	01-02
Goule	13-25	11-23	09-21	07-19	05-17	03-15
Ghast	26-36	24-34	22-32	20-30	18-28	16-26
Ombre	37-48	35-46	33-44	31-42	29-40	27-28
Whight	49-57	47-55	45-53	43-51	41-49	39-47
Wraith	58-64	56-62	54-60	52-58	50-56	48-54
Momie	65-71	63-69	61-67	59-65	57-63	55-61

Spectre	72-83	70-81	68-79	66-77	64-75	62-73
Ghost	84-87	82-85	80-83	78-81	76-79	74-77
Vampire	88-93	86-91	84-89	82-89	80-89	78-89
Autre(choix MD)	94-00	92-00	90-00	90-00	90-00	90-00

Permanence (Altération)

Portée: spéciale

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 2rd

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

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

Infravision

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 le 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 que 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

8th level spells

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.

Régénération / Flétrissure (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: 3rd

Zone d'effet: créature touchée

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort est identique au sort de prêtre de 7ème niveau du même nom. 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 ce sort. L'élément matériel est un lézard qui peut naturellement régénérer ses membres, qui doit sacrifié lors de l'incantation.

Réseau Macabre (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: 1rd

Zone d'effet: 100m/niv

Jet de sauvegarde: aucun

Voler des corps dans les tombes pour avoir des matières premières peut s'avérer une tâche difficile sans l'utilisation de ce sort. Son lancement crée un petit tunnel qui s'étend de façon chaotique du point où le sort a été lancé et se divise en une série de passages, se connectant avec toutes les tombes ou autres poches souterraines se trouvant dans la zone d'effet. Les tunnels mesurent 1m20 de diamètre et sont circulaires, et ils sont situés à une distance moyenne de 2 mètres sous la surface du sol. Les tunnels se composent un en labyrinthe, mais tous les chemins mènent vers la surface à l'endroit où le magicien se dresse. (Si le magicien l'a lancé dans un souterrain, les tunnels n'atteignent jamais la surface.)

Les éléments matériels de ce sort sont un ongle très long et une pincée de terre provenant d'une tombe

Rideau Froid (Nécromancie)

Portée: 0

Éléments: V

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 2rd

Zone d'effet: 1 porte/1 passage

Jet de sauvegarde: annule

Voici un sort de défense, assez semblable à porte mortelle. Grâce à ce sort, l'invocateur draconique peut protéger une porte ou un portail particulier, de sorte que toute créature qui essaie de le franchir sans prononcer auparavant un mot-clé est immédiatement victime d'une forme modifiée d'absorption d'énergie (le terme "portail" recouvre aussi l'entrée d'une grotte ou d'un tunnel, d'un diamètre inférieur à dix mètres). Le portail ainsi protégé doit être la seule entrée dans une pièce ou une salle dont le volume n'excède pas 216 mètres cubiques (une pièce cubique de 6 mètres de côté par exemple).

Une seule application de ce sort peut absorber au total 30 Dés de Vie ou niveaux de créatures, avant de se désactiver. Chaque créature qui franchit la porte doit faire un jet de sauvegarde contre les Baguettes, avec un malus de -2. S'il réussit, la créature n'est pas affectée.

En revanche, une sauvegarde ratée signifie que la créature subit totalement les effets du sort de rideau de froid. Dès qu'elle franchit la porte, elle perd un niveau ou un Dé de Vie (comme si elle était touchée par un nécrophage). Un monstre perdra un Dé de Vie de manière irréversible, ce qui baisse ses points de vie et ses capacités d'attaque. Un personnage perdra un niveau, donc un Dé de

8th level spells

Vie, les points de vie et les compétences correspondants, de façon permanente (jusqu'à ce qu'il les regagne éventuellement par l'expérience). A la fin de chaque round passé à l'intérieur de l'endroit protégé par le sort, une créature perd un niveau ou un Dé de Vie supplémentaire (pas de sauvegarde contre ces pertes ultérieures). Cette perte continue chaque round, jusqu'à ce que la créature retraverse le rideau pour sortir de la zone protégée (ce franchissement de l'intérieur vers l'extérieur ne provoque pas la perte d'un autre niveau).

Le rideau peut affecter n'importe quel nombre de créatures en même temps. Une fois qu'il a absorbé un total de 30 Dés de Vie ou niveaux, le sort s'achève.

A noter que seul le portail ou le passage est protégé. On peut imaginer qu'un personnage se fraie un accès dans le mur qui le jouxte, en y faisant une brèche par exemple, auquel cas il entrera sans risque. Une porte protégée par un sort de rideau de froid irradie une puissante aura de magie nécromantique, et la température de la zone protégée est au moins inférieure de 10°C à celle de l'extérieur.

Au moment où le dragon jette ce sort, il peut décider de rendre la protection visible ou non. Si le dragon décide de la rendre visible, la porte émet alors une lueur bleue tremblotante qui est totalement transparente; cette lueur n'est pas assez forte pour pouvoir être décelée en plein jour, mais elle apparaît nettement au crépuscule ou dans des conditions moins éclairées.

Transfert de Force de Vie (Nécromancie)

Portée: 3m

Éléments: V, S, M

Durée: permanente

Temps d'incantation: spécial (8tr)

Zone d'effet: 1créature

Jet de sauvegarde: annule

A la fin de cette longue et versatile incantation, le lanceur transfère de façon permanente la force de vie d'une créature (même la sienne) dans un objet spécialement fabriqué, un réceptacle magique, ou le corps d'un autre individu. Une fois que le transfert mental a été accompli, le corps physique du bénéficiaire tombe dans un état de catalepsie, et reste dans une transe ressemblant à la mort ou dans le coma pendant 2 à 7 jours. A moins que la force de vie du sujet soit magiquement réunie avec le corps durant cette période, son corps meurt, et la force de vie reste pour toujours prisonnière dans l'objet physique ou le nouveau corps.

Tant qu'il se trouve dans le réceptacle physique, le bénéficiaire peut accomplir toutes les

actions permises par sa nouvelle forme. Dans un objet comme un anneau ou une épée, le sujet peut communiquer avec l'utilisateur quand l'objet est porté comme il se doit. Le moyen de communiquer dépend de l'intelligence du sujet. Intelligence Communication

3 - 11 Aucun

12 - 13 Semi-empathie

14 - 16 Empathie

17 + Télépathie

Les individus ayant une intelligence faible ou moyenne ne peuvent pas communiquer, et ceux qui ont au-delà d'une intelligence peuvent communiquer en utilisant une forme primitive d'empathie (généralement limité à une vibration ou un picotement d'intensité variable). A la discrétion du MD, la force de vie peut animer une statue ou un golem spécialement préparé, pouvant même permettre au bénéficiaire d'utiliser tous ses sorts mémorisés.

Transfert de force de vie est parfois la dernière étape de la fabrication d'un puissant objet magique ou d'un artefact mineur (généralement une épée), qui est finalement scellé avec permanence.

Dans un tel enchantement, le corps du bénéficiaire est souvent détruit par la suite par le lanceur, piégeant pour toujours la force de vie de la victime dans l'objet (à moins que permanence soit d'abord inversé et qu'un nouveau corps soit préparé en utilisant clone, souhait, ou un moyen identique). Si l'objet est détruit tandis que la force de vie du bénéficiaire s'y trouve, la créature peut récupérer son corps en réussissant un test de choc métabolique s'il repose dans un rayon de 1,6 km par niveau de l'incantateur d'origine; sinon la force de vie du sujet se dissipe, et la créature meurt.

Quelque fois, un magicien peut utiliser ce sort comme une dernière mesure de protection de sa vie. Dans cette version, toute l'incantation et le réceptacle sont préparés et lancés avant, mais seule la dernière syllabe du sort n'est pas dite. Le magicien peut prononcer cette courte (un seul segment) syllabe plus tard, plaçant sa force de vie dans le réceptacle - à condition que ce dernier se trouve dans la portée. Manifestement, cette stratégie ne fonctionne que si le réceptacle est gardé tout le temps proche du magicien. De plus, le magicien doit généralement laisser derrière lui des indices ou des instructions cryptées afin que son ou ses alliés puissent plus tard inverser le sort et restaurer le magicien dans son état normal, quelque celui-ci puisse être. Tant que le sort n'est pas totalement lancé, le magicien ne peut pas mémoriser un nouveau sort de 8ème niveau qui le remplacera.

Des magiciens moins scrupuleux peuvent utiliser ce rite pour toujours transférer la force de

8th level spells

vie du bénéficiaire (généralement la leur) dans le corps d'un individu plus jeune, allongeant ainsi leur propre existence. La victime a le droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique avec un pénalité de -4 afin de résister aux effets. S'il échoue, la force de vie du sujet part (résultant en la mort de la victime), et la force de vie du bénéficiaire prend de façon permanente possession du corps de la victime. Si le jet de sauvegarde est réussi, le sort échoue sans contrecoup pour la victime ou le bénéficiaire (bien qu'il puisse être relancé plus tard). Ainsi, un vieux nécromancien peut transférer sa force de vie dans le corps d'une jeune personne vigoureuse, gagnant ainsi tous les attributs physiques de la victime, ses capacités manuelles, points de vie, et son espérance de vie.

Le sort nécessite soit un objet fabriqué avec l'habileté d'un expert ou n'importe quel humain vivant, demi-humain, humanoïde (de préférence jeune et en bonne santé) afin d'accueillir la force de vie du bénéficiaire. Le reste des éléments matériels comprend un parchemin écrit avec des encres rares et un énorme grenat rouge sang (valant 5.000 po ou plus). La nature exacte du réceptacle physique devra être décidé par le MD, mais devra être d'une qualité qui convient à l'enchantement. Le grenat (mais pas le parchemin) est consommé durant l'incantation. Le sort ne peut pas être dissipé normalement (même dans son état d'attente). Si le réceptacle n'est pas scellé avec une permanence, alors la force de vie du sujet peut être chassée par l'inverse du sort lier l'âme (sort de 3ème niveau de prêtre) ou par dissipation du mal (dans le cas d'un objet réceptacle permanent, la permanence de l'objet doit d'abord être surmontée par une dissipation de la magie).

Dans de rares cas, devant être jugés par le MD, la force de vie de la victime ne part pas du corps, mais coexiste dans son propre corps avec celle du bénéficiaire ou "intrus". Une telle force de vie devrait être capable de prendre contrôle du survivant - utilisez les règles du sort réceptacle magique (sort de 5ème niveau de magicien) afin de déterminer laquelle. Comme auparavant, la force de vie de "l'intrus" ne peut être rejetée que par l'incantation de l'inverse du sort lier l'âme ou par une dissipation du mal ou par un souhait. Sinon, à la discrétion du MD, la force de vie de "l'intrus" se mélange avec celle de la victime, diluant la personnalité du bénéficiaire, son alignement, et pouvant aussi le rendre fou.

L'inverse de ce sort, révocation du transfert de force de vie, nécessite le parchemin d'origine (celui utilisé dans le transfert de force de vie devant être révoquer), la construction, et le corps du bénéficiaire. A condition que le sort soit lancé avant que la mort du corps physique (dans

les 2 à 7 jours de la séparation), le processus d'inversion nécessite la réussite d'un test de choc métabolique. Si le test rate (ou si le corps est déjà mort), la force de vie nouvellement libérée se dissipe, et le sujet meurt.

Undead Gate (Conjuration/Summoning, Enchantment/Charm, Necromancy)

Range: Special

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 2 rounds

Area of Effect: One portal

Saving Throw: None

By means of this spell, the wizard can enchant any normal portal (doorway, archway, window, et cetera) to act as a gate for undead monsters. The portal need not be large enough to allow the undead to pass through it, as the magic of the spell causes the undead to appear in the vicinity of the portal.

Once the *Undead Gate* has been placed, it cannot be moved. Furthermore, no more than one undead gate can exist in any given square mile area. Any attempt to create more than one *Undead Gate* within the same square mile area negates both undead gates. An *Undead Gate* remains enchanted indefinitely, but can only be used one time per level of the caster. Thus, a 16th level wizard could use her undead gate sixteen times, after which the enchantment would vanish. An undead gate registers to *Detect Magic*, although this may not reveal the portal's nature. A successful *Dispel Magic* rids the portal of its enchantment.

The initial range for this spell is touch, but this only applies to its casting. Once the undead gate is in place, the caster can use it so long as she is within 120 feet of the portal. Upon command, the undead gate will summon a random number of a random type of undead monster. Summoned undead appear anywhere within 120 feet of the portal, as designated by the caster. They behave in a manner consistent with creatures called forth by the various *Monster Summoning* spells, remaining until destroyed or for one round per level of the caster, at which point the undead vanish. The magic of this spell imbues the undead with the ability to understand the caster's spoken commands. To determine the number and type of undead summoned, consult the following table:

d8+d12	Type of Undead
2	1 Ghost
3	1 Banshee
4	1-6 Spectres
5	2-12 Wraiths
6	1-6 Monster Skeletons
7	1-6 Monster Zombies

8th level spells

8	1-10 Heucuvae
9	2-24 Ghouls
10	1-8 Poltergeists
11	2-20 Animal Skeletons
12	3-24 Zombies
13	3-30 Skeletons
14	2-20 Shadows
15	1-4 Ju-ju Zombies
16	2-8 Giant Skeletons
17	1-4 Ghasts
18	2-16 Wights
19	2-8 Mummies
20	1-4 Vampires

Undead summoned via an *Undead Gate* are standard representatives of their type. They have all the normal strengths and weaknesses, conforming to their entries in the *Monstrous Manual*. The *Undead Gate* does, however, summon only specimens that have a minimum of 5 hit points per hit die.

Vers des sables (Nécromancie)

Portée: touché

Éléments: V, S, M

Durée: 6tr/niv

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort transforme le bénéficiaire en un "ver des sable" – une chose de taille humaine, sans bouche, muette qui n'a plus besoin de respirer, manger, boire ou d'éliminer. Elle peut creuser dans le sable avec aisance pour se cacher ou dormir sous sa surface. Le ver peut sentir les changements majeurs de température, comme lors de la tombée de la nuit à la surface, mais des températures extrêmes ne l'affectent pas. Alors qu'il est sous la surface, ses sens lui permettent également de détecter toute créature à sang chaud de taille humaine et plus à moins de 9 mètres. La transformation en ver soigne 2d4 points de dégâts du bénéficiaire.

Un ver des sables peut glisser sur la surface avec une vitesse de déplacement de 9. Il peut aussi glisser à la même vitesse au fond d'une mer ou d'un lac, mais ne peut pas nager. Lorsqu'il creuse sous le sable, sa vitesse est de 12. Le ver des sables peut transporter des objets de la taille et du poids d'un homme en armure – à condition que quelqu'un d'autre ait attaché le chargement au ver.

La Classe d'Armure d'un ver des sables est de 6 et son THAC0 17. Il ne peut combattre qu'en entourant ou en frappant son adversaire de son corps, infligeant 3d4 points de dégâts par coup. L'intellect du bénéficiaire et ses sens sont inchangés, mais le ver ne peut parler ni lancer des sorts. De plus, le bénéficiaire ne peut quitter sa

forme avant que le sort n'expire, à moins que le magicien le désire ou qu'une dissipation de la magie réussie ne l'affecte.

L'élément matériel de ce sort est un ver vivant, qui doit être avalé par le magicien.

Whisper's Dicey Healing Gate (Necromancy)

Range: 20 yards

Components: V, S

Duration: Special

Casting Time: 4

Area of Effect: One creature

Saving Throw: Special

This powerful spell opens a small gate to the positive material plane inside the target creature. If the creature wishes, he could attempt to resist the spell by successfully making a saving throw versus spell, in which case the opening of the gate fails. The caster must upon casting the spell decide for how long the gate should remain open. The caster can attempt to maintain the gate for up to 1 round per three caster levels. However, such a gate is not completely stable, and the actual effect will be 1 to 2 rounds longer or shorter (roll 1d4: 1 = 2 rounds less, 2 = 1 round less, 3 = 1 round longer, 4 = 2 rounds longer). The effect of such a concentrated gate inside the target's body is the following. The positive radiance will add 2d10 HP to the creature per round of exposure. However, if the total amount of hit points is exceeded (the creature is fully healed, but the gate remains in effect), the hit points will temporarily be added, but with the cumulative chance of 20% per round of "overloading" that the creature's body receives a surge of radiance, causing the body to explode. If the body explodes in this manner, there is no way to bring the creature back to life.

If hit points are gained beyond maximum, without exploding, those hit points will remain for 20 rounds and then recede by one point per round until regular maximum hit points are reached. An exploding body will not hurt bystanders, other than bowling them over, and thus maybe causing 1d6 HP falling damage or something like that, but it will definitely smear the area around the exploded creature with the creature's blood and itty bitty pieces. This spell should only be used in dire emergencies, or can be used as an attack spell on an as yet unharmed creature.

Only living creatures are affected by the healing process. If the spell is utilized on undead, the effects will be spectacular. The undead will be allowed a saving throw, but if the saving throw fails, it will explode in a brilliant explosion, shattering the physical body, if any is possessed, into tiny shards, and causing the psyche to be utterly annihilated.