

# THORÖM KAZADRI



## Thöröm Kazadri "Barbe de Feu"

Race: Nain	Joueur: Manu	Année: 1051
Classe: Forgeron Guerrier	Genre: Male	Height: 1m35
XP: 378 133	Niveau: 9	Weight: 78kg
Next Level: 600 000 Bonus: 10%	Alignement: Neutre Bon	Age de mort: ???
		Création: Novembre 2004

### Caractéristiques

Force 18 <sup>83</sup>	Tou: +2	Deg: +4	Poids: 150 lbs	Portes: 1-4	Barreaux: 30%
Dextérité 13	CA: 0	Surprise: 0	Missile: 0		
Constitution 17	PV: +2	Choc Méta: 97%	Résurrection: 98%		
Intelligence 9	Langues: 7				
Sagesse 16	Att Mag: +2	Bonus Sorts: 2,2,0,0,0,0			
Charisme 12	Suivants: 5	Loyauté: 0	Réaction: 0		

### Armure

CA Naturelle	10
Bonus de Dex	0
Cuir de Thöröm Kazadri (CA7)	-3
Buckler +1	-2
Anneau de protection +2	-2
Sort Armure I/II/III/IV	-4/-6/-8/-10
CA de Face:	3/*
CA de Dos:	5/*

### Sauvegardes / MR

Sauvegardes	
Paralyse / poison / Mort	7
Polymorph / Petrif.	10
Bâtons / Bâtonnets / Baguettes	11
Souffles	13
Spell	12
Bonus Dextérité	-
Bonus Sagesse	+2
Bonus Constit.	+2
(Poison, Baguettes, Bâtonnets, et Sorts)	
Résistance naturelle au feu	+1
Anneau de protection	+2
Pierre de protection	+2
Petrification	-2
(Ring of Elemental Command - Earth)	

### Résistances et capacités

Capacités	
Identification	25%
Crochetage	25%
Résistances	
Phobies	
	Hydrophobe

PV : 70 (12+8+5+10+6+8+5+9+7)

100					200				
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0									
-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	

### Mouvement et Encombrement

Encombrement:	Aucun	Léger	Modéré	Important	Critique
Poids (kg):	0-20	21-30	31-40	41-50	51-60
Mouvement:	12	8	6	4	1
TAC0:			-1	-2	-4
AC:				+1	+3
Poids porté actuel: 7 kg					

### Combat

	12	Bonus TOU					Bonus Deg			Dommages	
Armes	TAC0	Att/r	FOR/DEX	Classe	Spé	Magie	FOR	Spé	Magie	P/M	Gde
Marteau de Thöröm Kazadri	7	2	+2	+1	+1	+1*	+4	+2	+1*	(1d4+1)+7	1d4+7
Marteau +6 Defender	2	2	+2	+1	+1	+6**	+4	+2	+6**	(1d4+1)+12	1d4+12
Marteau des Nains +3	5	2/1	+2	+1	+1	+3	+4	+2	+3	(1d4+1)x2+9	1d4x2+9
Sort de Marteau de feu	n-1					+1	-	-	1d4+1	(2d4+2)+n	(2d4+1)+n
Sort Adamantite Mace	n-2					+2			+2	(x)+2	(x+2)
Hache de Bataille +2	8	3/2	+2			+2	+4		+2	1d8+6	1d8+6

\* Bonus non magiques représentant la facture de l'arme

\*\* Bonus modifiable en fonction de l'utilisation

Le bonus de x2 passe à x3 contre les Géants

## *Abilités de race*

**Infravision:** Dwarves have infravision to 60 feet - the ability to see heat patterns given off by living warm-blooded creatures in the dark.

**Melee combat:** Dwarves have a +1 bonus to their attack rolls vs. orcs, half-orcs, goblins, and hobgoblins. Further, when ogres, half-ogres, ogre magi, trolls, giants, or titans fight dwarves, these aggressors suffer a -4 penalty on all attack rolls. Dwarves are small and have defensive tactics against these large foes.

**Mining detection abilities:** A character with this skill is familiar with mining, tunneling and stonework. By concentrating for one round the character can:

- Determine the approximate depth underground, 1-3 on 1d6.
- Detect any sliding or shifting walls or rooms, 1-4 on 1d6.
- Detect any grade or slope in the passage they are passing through, 1-5 on 1d6.
- Detect stonework traps, pits, and deadfalls, 1-3 on 1d6
- Detect new construction in stonework, 1-5 on 1d6.

**Saving throw bonuses:** Bonus to saving throws vs. poison, rods, wands, and spells based on their Constitution/Health subability score.

## *Abilités de classe*

### **Forgeron Guerrier**

**Warhammer bonus:** +1 bonus to attack rolls with a war hammer.

**Spécialisation:** autorisée uniquement sur le Marteau de Guerre; Bonus Att+1; Bonus Deg+2; 1Att/ R.supplémentaires

**Ecole de Magie:** Elemental Earth, Elemental Fire

**Sphères Mineures:** Combat

**Sphères Majeures:** Elemental, Earth, Elemental, Fire, Forge

**Sauvegardes :** +1 contre le feu; Résistance au feu a partir du 10<sup>ème</sup> niveau

**Identification des armes et armures :** 1d6 heures; Chances de succès = 5% / Niv > 4

**Fabrication d'armes et d'armures:** Bonus naturel de +1 au 8<sup>ème</sup> Niv; +2 au 16<sup>ème</sup> Niv; +3 au 24<sup>ème</sup> Niv; +4 au 30<sup>ème</sup> Niv.

**Fabrication de serrures:** Temps de fabrication = 1d4+1J; Résistance au crochetage = +5% / Niv > 2 (Nécessite 1 J supp. / 5%)

**Crochetage de serrures :** comme un voleur de Niv N-1

**Maîtrise des armes :** 2 armes + 1 tous les 3 niveaux; Combat sur table des guerriers

**Nombre d'attaques :** Niv1-7 : 1Att/R. Niv 8-14 : 3Att/2R. Niv15-21 : 2Att/R. Niv 22+ : 5Att/2R.

**Résistance au feu :** +1 aux JS contre le feu; au Niv 10 Résistance naturelle au feu (comme l'anneau du même nom)

### **Maître des runes**

A partir du 5<sup>ème</sup> Niv. Le Forgeron Guerrier obtient la possibilité de lancer des sorts.

Ceux-ci ont pour composante somatique la nécessité de tracer la rune correspondante a l'effet escompté.

La science des runes est enseignée aux forgerons présentant les capacités de le faire (cf. caractéristiques minimales de la classe).

Ces runes peuvent à partir du 6<sup>ème</sup> Niv être incorporées dans leurs creations afin d'en améliorer les caractéristiques.

Les types de runes et leurs caractéristiques sont décrits dans le chapitre Maîtrise des Runes.

## *Abilités spéciales*

**Souhait :** Bénéficier d'un jet raté (1x)

**Eau d'Eckmühl :** Utilisée Durant la phase de trempe d'une création, ajoute un bonus de +2 a l'objet.

## Inventaire

### Objets équipés

Cou
Pendentif : Enclume de Moradyn
Corps
<input type="checkbox"/> Armure de Cuir de Thoröm Kazadri (Ornement: Bouclier de feu - N7)(2ch) (Ornement: Armure I - N7)(8ch) (Ornement: Armure II - N7)(4ch)
Ceinture
<input type="checkbox"/> Marteau Defender +6 Bourse : 30Po / 5pp
Pieds
<input type="checkbox"/> Boots of Fharlanghin
Bouche
Pipe, self-lighting
Mains
<b>MG MD</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Earth --- Permanent --- Feather Falling --- Journalier --- Pierres Commères <input type="checkbox"/> Passwall <input type="checkbox"/> Wall of Stone <input type="checkbox"/> --- Hebdomadaire --- Stone to Flesh <input type="checkbox"/> Move Earth <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Regeneration
Bras
BG: Shield, buckler +1 (BG)
Poches
Pierre JP+2 (12h+1d12h) Trou Portable Cube de force (36ch/j) □□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□ Gemme de vision réelle
Poitrine
Broche Bouclier (100ch)
Poitrine

### Objets portés

Backpack
Map or scroll case Scroll of Protection from Fire Spell Scroll, Priest Spell Scroll, Priest Map or scroll case Scroll of Protection from Cold Scroll Boule de feu, N8 Spell Scroll, Wizard Spell Scroll, Wizard
Trou Portable
-- Potions ----- Potion of Extra-healing x2 Potion of Flying Potion of Giant Control (Pierre) Potion of Giant Control (Froid) Potion of Healing x2 Potions de Guérison x1 Potions de 1x la constit. x3 Potions de Guérison des Maladies x3 Potion d'Héroïsme Potion de Vol Ethereal Oil
-- Anneaux ----- <b>MG MD</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Protection +2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Resist Fire <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Warmth <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ring of Feather Falling
-- Equipement ----- <input type="checkbox"/> Boots of Speed
Map or scroll case Parchment (per sheet) x12
Objets prêts
<input type="checkbox"/> Marteau Magique des Nains

### Forge de Moradyn

Axe, battle +1 x2 <input type="checkbox"/> Marteau de Thoröm Kazadri <input type="checkbox"/> Boots of the North <input type="checkbox"/> Armure de Cuir +2 Bouclier +2 Epée longue +2 Dague +3 Full plate +2 Block and tackle Carving knife, self-sharpening -- Chest, large --
Buckle, ornamental x5 Horseshoes & shoeing Lock, good x4 Oil, lamp (per flask) x5 Steel etcher x5 Whetstone x4
-- Chest, small --
Bottle Bottle Bottle Dry rations (1 week) x2 Flint and steel x5 Pipe
-- Chest, small --
Map or scroll case Parchment (per sheet) x20 Sewing needle x12 Wax (per lb) Writing ink (per vial) x2 Ring of Protection +1 x2
Tonnelet de l'eau d'Eckmühl x6 Cider (lg barrel) x3 Biere (lg barrel) x3 Grappling hook Hammer x3 Hourglass Knife x2 Lantern, hooded x2 Small beer (gallon) x2 Smelter, small Wagon or cart wheel Cuir Métaux divers Cuir de Shadow Dragon Flûte de Pan x2 -- Chest, small --
PO : 11500 PP : 250 Diamond (100 gp) x2 Opal (1500 gp) x3 Star ruby (100 gp) x2 Topaz (50 gp) x5

## Sorts

Classe	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
Forgeron Guerrier	2+2	2+2	1						
Cleric Spell Failure Rate: 0%					Maximum Wizard Spells Per Level: 6				
Wizard Chance to Learn New Spell: 45%					Maximum Wizard Spell Level: 4th				

*Bonus de sagesse*

### 1<sup>st</sup> Level

Spell	Time	Range	Area of Effect	Duration	Components
Altération Des feux normaux	1	5 yds/lvl	10 ft radius	2R/niv	V, S, M
Armure I	1R	Touch	1 creature	3T/Niv	V, S, M
Combustion Prolongée	1	Touch	Special	1h/niv	V, S, M
Feu de Bengale	1	5 yds/lvl	1 circle de 10' radius	Instant	V, S
Gourdin Magique	2	Touch	1 gourdin de chêne	4R+1R/Niv	V, S, M
Lueur Froide	4	Touch	1 object	4h+1h/2Niv	V, S, M
Lumières Dansantes	1	40 yds + 10 yds/lvl	Special	2R/Niv	V, S, M
Mains Brûlantes	1	0	The caster	Instant	V, S, M
Muscles d'acier	4	Touch	1 creature	3R+1R/Niv	V, S, M
Pierres Magiques	4	Touch	3 galets	Spé.	V, S, M
Poing de Pierre	1	0	The caster's hand	1R/Niv	V, S
Protection contre le feu naturel	1	Touch	1 creature	3T+1T/Niv	V, S, M
Tours mineurs	1	10 ft	Special	1h/Niv	V, S, M

### 2<sup>nd</sup> Level

Spell	Time	Range	Area of Effect	Duration	Components
Amollissement Terre & Pierre	5	10 yds/lvl	10-ft sq/lvl	Perm.	V, S, M
Armure II	1R	Touch	1 creature	3T/Niv	V, S, M
Cantique	2 R	0	30-ft radius	Chant	V, S, M
Flammes	5	0	Special	1R/Niv	V, S, M
Lame enflammée	4	0	3-ft long blade	4R+1R/Niv	V, S, M
Marteau spirituel	5	10 yds/lvl	Special	3R+1R/Niv	V, S, M
Métal Brûlant	5	40 yds	Special	7R	V, S, M
Métal Gelé	5	40 yds	Special	7R	V, S, M
Or des fous	1 R	10 yds	10 cubic inches/lvl	1h/Niv	V, S, M
Piège de feu	1 T	Touch	Object touched	Perm.	V, S, M
Poigne terreuse de Maximilian	2	10 yds + 10 yds/lvl	One creature	3R+1R/Niv	V, S, M
Pyrotechnie (Mage)	2	120 yds	1 fire source	Spé.	V, S, M
Sphères enflammées	2	10 yds	3-ft radius	1R/Niv	V, S, M

### 3<sup>rd</sup> Level

Spell	Time	Range	Area of Effect	Duration	Components
Analyse fondamentale d'Alamir	1R	Touch	One item	Spé	V, S, M
Armure III	1R	Touch	1 creature	3T/Niv	V, S, M
Boule de Feu	3	10 yds + 10 yds/lvl	20-ft radius	Instant	V, S, M
Façonnage de la pierre	1R	Touch	9 cubic ft + 1 cubic ft/lvl	Perm.	V, S, M
Flèche enflammée	3	30 yds + 10 yds/lvl	Special	1R	V, S, M
Fusion dans la pierre	6	0	The caster	8R+1d8R	V, S, M
Glyphe de Garde	Spé.	Spé.	Spé.	Perm.	V, S, M
Lame de flamme	4	Touch	Arme touchée	2-5R+1R/Niv	V, S, M
Marteau de feu	3	Touch	Arme touchée	1R+1R/Niv	V, M
Minuscules météores de Melf	3	70 yds + 10 yds/lvl	1 target/meteor	Spé.	V, S, M
Poigne rocheuse de Maximilian	3	20 yds + 10 yds/lvl	One creature	5R+1R/Niv	V, S, M
Prière	6	0	60-ft radius	6	V, S, M
Protection contre le feu	6	Touch	1 creature	Spé.	V, S, M
Pyrotechnie (Druidé)	6	160 yds	10 or 100 x fire	Spé.	V, S, M
Traversée des flammes	5	Touch	Creature(s) touched	1R+1R/Niv	V, S, M

#### 4th Level

Spell	Time	Range	Area of Effect	Duration	Components
Armure IV	1R	Touch	1 creature	3T/Niv	V, S, M
Bouclier de feu	4	0	The caster	2R+1R/Niv	V, S, M
Charme de feu	4	10 yds	15-ft radius	2R/Niv	V, S, M
Conjuration d'un être élémentaire	1 turn	60 yds	Special	1T/Niv	V, S, M
Excavation	4	30 yds	5-ft cube/fof	1R/Niv	V, S, M
Extinction de feu	7	40 yds	12-ft sq	1R	V, S, M
Masse d'adamantite	7	Touch	Caster's weapon	1R/Niv	V, S, M
Peau de pierre	1	Touch	1 creature	Spé.	V, S, M
Production de feu	7	40 yds	12-ft sq	1R	V, S, M
Transformation de caillou en rocher	4	Touch	Special	Spé.	V, S, M
Transformation de rocher en caillou	4	Touch	Special	Spé.	V, S, M

#### 5th Level

Spell	Time	Range	Area of Effect	Duration	Components
Armure V	1R	Touch	1 creature	3T/Niv	V, S, M
Colonne de feu	8	60m	Colonne 2m x 10m	Inst.	V, S, M
Conjuration d'un élémentaire	1T	60m	Special	1T/Niv	V, S, M
Mur de fer	5	60m	1,5 m <sup>2</sup> /Niv ou Spé.	Spé.	V, S, M
Mur de feu	8	80m	Special	Spé.	V, S, M
Passe-Muraille	7	30m	Special	1H+1T/Niv	V, S, M
Souffle de feu	1R	30m	Cône de 1.5m x 10m	1R	V, S, M

# Niveau 1

## Altération des Feux Naturels

### Affect normal fires

#### Altération

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	5m/Niv	Composantes	V,S
Durée	2R/Niv	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	rayon de 3 mètres	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Ce sort permet au magicien de modifier les feux non magiques, de taille variant entre celle d'une torche ou d'une lanterne à une flamme couvrant toute la zone d'effet du sort, pour réduire leur taille et leur intensité jusqu'à celle de simples braises, ou l'augmenter jusqu'à leur donner la clarté de la lumière du jour et doubler leur rayon d'illumination. Notez que cela n'affecte ni la quantité de combustible utilisée, ni les dégâts causés par le feu. Le lanceur peut affecter tous les feux contenus dans la zone d'effet, ou seulement certains d'entre eux.

Tant que le sort demeure actif, le magicien peut modifier l'intensité des feux d'un simple geste. L'effet se maintient jusqu'à ce que son créateur l'annule, que tout le combustible soit épuisé ou jusqu'à expiration de la durée du sort. Le lanceur peut également éteindre toutes les flammes de la zone d'effet, ce qui consomme aussitôt toute l'énergie du sort. Le sort n'a aucun effet sur les éléments du feu ou créatures similaires à base de feux.

#### Armure I

#### Armor I

#### Altération

Niveau	1	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	3T/Niv	Temps d'incantation	1 R
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 6, soit un bonus de 4 sur sa CA.

Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir ou broigne.

En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les Bracelets de défense) et d'éventuels bonus de dextérité.

#### Combustion prolongée

#### Log of everburning

Ecole : (Enchant. / Charme) Sphere : (Feu élémentaire /)

Niveau	1	Livre	Recueil de Magie
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	1 heure / niveau	Temps d'incantation	1 segment

Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune
--------------	----------	------------	--------

#### Description :

Ce sort augmente la durée de combustion d'un objet en bois. Le bois enchanté de cette manière brûlera vivement sans être consommé pendant la durée du sort. Quand le sort s'arrête, l'objet de bois tombe en cendres.

Ce sort n'allume pas le bois ; cette opération doit être faite normalement. Pendant qu'il brûle, le bois donne deux fois plus de chaleur ; ainsi une seule bûche peut faire un feu confortable.

Le bois affecté irradie la magie. Le prêtre peut enchanter un volume cubique de bois jusqu'à 30 cm de côté par niveau d'expérience. Le sort est efficace sur les torches.

#### Feu de Bengale

#### Fire burst

#### Altération / Invocation / Evocation

Niveau	1	Livre	RM - Recueil de Magie
Portée	5 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	instantanée	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	cercle d'un rayon de 3 mètres	Sauvegarde	annule

#### Description :

Quand ce sort est lancé sur un feu non magique (comme un feu de camp, une lanterne ou une chandelle), ce dernier étincelle et lance des flammèches. Toutes les créatures à moins de 3 mètres de la source du feu subissent un point de dégât par niveau de mage (10 points maximum). Les victimes réussissant leur jet de sauvegarde ne subissent pas de dégât.

#### Gourdin magique

#### Shillelagh

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

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	4R+1R/niv	Temps d'incantation	2 segment
Zone d'effet	1 gourdin en chêne normal	Sauvegarde	annule

#### Description :

Ce sort permet au prêtre de changer son propre gourdin de chêne, ou bâton fait entièrement de bois, en arme magique disposant d'un bonus de +1 à l'attaque et infligeant 2d4 points de dégât sur les adversaires de taille humaine ou inférieure et 1d4 + 1 points de dégât sur les adversaires plus grands. Le sort n'abîme en aucun cas le gourdin ou le bâton. Il est évident que celui-ci doit être manié par le prêtre.

Les éléments matériels de ce sort sont une feuille de trèfle et le symbole religieux du prêtre.

*Lueur froide*  
**Firelight**

*Ecole : (Altération) Sphere : (Feu élémentaire /)*

Niveau	1	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	4 heures + 1 heure / 2 niveaux	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	1 objet	Sauvegarde	Aucune

**Description :**

Cette variante du sort combustion prolongée transforme un foyer de petite taille (feu de camp maximum) en lueur froide. Les flammes cessent de produire de la fumée et perdent progressivement leur chaleur. Au bout de 1 tour, elles peuvent être touchées sans risque. La lueur froide résiste aux rafales de vent et aux conditions peu propices à la combustion (orage, manque d'air, etc.), mais elle s'éteint immédiatement si on l'immerge dans l'eau ou si elle se retrouve dans le vide ou au coeur d'une zone de ténèbres magiques. La lumière qu'elle génère est plus forte et plus constante qu'une flamme normale, à tel point qu'une torche enchantée éclaire une zone de 10 m de rayon (au lieu des 5 m habituels). La source de combustible dure tant que le sort se prolonge.

Contrairement à combustion prolongée, lueur froide ne sert aucunement à rester bien au chaud, étant donnée que la chaleur produite par le sort est quasiment nulle.

Lancé sur une créature de feu (élémentaire ou non), ce sort a pour unique effet de lui infliger 1d2 points de dégâts par niveau du prêtre.

La composante matérielle de lueur froide est un mélange de résine et d'encens que l'on jette dans le feu que l'on désire transformer.

*Lumières Dansantes*  
**Dancing Light**

*Altération*

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	40 m + 10m / niv	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds / niveau	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

**Description :**

Lorsqu'un sort de Lumières Dansantes est lancé, le magicien crée à son choix de une à quatre lumières ressemblant soit à des torches et à des lanternes (diffusant la lumière correspondante), soit à des sphères lumineuses (telles des feux follets), soit à une silhouette vaguement humanoïde, luisant faiblement, assez semblable à une créature du plan élémentaire du Feu. Les lumières dansantes se déplacent au gré de leur créateur, en avant ou en arrière, en ligne droite ou en mouvement chaotique, sans que cela ne requiert une concentration particulière. Le sort ne peut être utilisé pour aveugler (voir le sort de niveau 1 Lumière) et son effet disparaît

si la portée ou la durée sont dépassées.

L'élément matériel de ce sort est soit un morceau de phosphore, soit un ver luisant.

*Mains Brûlantes*  
**Burning hands**

*Altération*

Niveau	1	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	instantanée	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	le magicien	Sauvegarde	1/2

**Description :**

Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes ardentes jaillit de ses doigts. Il doit placer ses mains de façon à projeter un éventail de flammes, long de 2 mètres en un arc horizontal d'environ 120 degrés face à lui. Toute créature se trouvant dans cette zone reçoit 1d3 points de dégât plus 2 points par niveau du magicien, jusqu'à un maximum de 1d3 + 20 points. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde ne reçoivent que la moitié des dégâts. Les matières inflammables touchées par le feu brûlent (étouffe, papier, parchemins, bois mince, etc). Il est possible de les éteindre lors du round suivant, à condition de n'entreprendre aucune autre action.

*Muscles d'acier*  
**Strength of stone**

*Ecole : (Invocation / Evocation) Sphere : (Terre élémentaire /)*

Niveau	1	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Aucune

**Description :** Ce sort augmente de 1d4 points la Force d'une créature (ou fait automatiquement passer son score à 16, si cela l'arrange). La Force exceptionnelle est convertie au rythme de 10% pour 1 point, ce qui signifie qu'un guerrier ayant 17 en Force pourra, au maximum, voir son score passer à 18/30. Le prêtre et le bénéficiaire du sort doivent être en contact avec le sol ou la pierre au moment de l'incantation (cette dernière est donc inutile si on le lance sur un individu qui vole ou qui nage). Le sort dure 3 rounds plus 1 par niveau du prêtre, ou moins si le bénéficiaire n'est plus en contact avec la terre (auquel cas il cesse aussitôt de faire effet). Ce genre d'incident peut se produire de nombreuses manières; il suffit par exemple que le personnage soit soulevé ou attrapé par un adversaire plus grand, renversé par une explosion ou même déplacé par magie.

Les composantes matérielles de muscles d'acier sont un morceau de granit et un cheveu de géant.

*Pierre Magique*  
*Magical Stone*

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

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune
<p>Description :</p> <p>Grâce à ce sort, le prêtre peut enchanter temporairement un maximum de trois galets, dont la taille n'excède pas celle d'une pierre de fronde. Ces pierres magiques peuvent ensuite être lancées sur un adversaire, à la main ou à l'aide d'une fronde. Dans le premier cas, la portée maximale est de 10 mètres. Il est possible de lancer les trois pierres au cours du même round. Le personnage qui les utilise doit réussir un jet de toucher normal, bien que leur magie autorise quiconque à être compétent dans leur utilisation. Les galets sont considérés comme des armes +1 pour savoir s'ils peuvent ou non toucher leur cible (créatures n'étant par exemple blessées que par les armes magiques), bien qu'elles ne bénéficient en fait d'aucun bonus d'attaque, ni de dégât.</p> <p>Chaque pierre atteignant son but inflige 1d4 points de dégât, 2d4 points aux morts-vivants. La magie ne demeure active dans les pierres qu'une demi-heure au maximum, ou jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.</p> <p>Les éléments matériels sont le symbole religieux du prêtre et trois petites pierres n'ayant jamais été affectées par la magie ou par un travail d'aucune sorte.</p>			

*Poing de Pierre*  
*Fist of Stone*

*Altération /*

Niveau	1	Livre	RM - Recueil de Magie
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	la main du mage	Sauvegarde	aucune
<p>Description :</p> <p>Après l'achèvement de ce sort, l'une des mains du mage (celle de son choix) se transforme en pierre. Elle est flexible et peut être utilisée pour frapper, éclater ou broyer des objets et des adversaires comme si le magicien avait une force de 18/00. Les bonus de combat pour force s'appliquent si le mage utilise n'importe quelle arme autre que son poing. Pendant que ce sort est effectif, le mage ne peut jeter des sorts exigeant un élément somatique.</p>			

*Protection contre le feu normal*  
*Protection from normal fire*

*Abjuration*

Niveau	1	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	1T+1T/niveau	Temps d'incantation	3 segment
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune
<p>Description :</p> <p>Ce sort protège le récipiendaire de tout feu naturel et permet au bénéficiaire de travailler tranquillement à des températures allant jusqu'au point d'ébullition de l'eau. Les feux causant jusqu'à 6 points de dégâts par round ne cause plus que 1 point par round. Les dégâts de feux plus chauds sont réduits de moitié. En revanche, ce sort ne protège pas des feux magiques.</p>			

*Soins des brûlures légères*  
*Cure light burn*

*Nécromancie*

Niveau	1	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	Temps d'incantation	4 segment
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune
<p>Description :</p> <p>Ce sort est semblable au sort de clerc Soins mineurs, mais ne guérit que les blessures causées par le feu, la vapeur ou une température élevée. Il restaure 1d8 + 1pv/Niv</p>			

## Niveau 2

### *Amollissement de la terre et de la pierre* *Soften earth and stone*

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

Niveau	2	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	carré de 3 mètres de côté / niveau	Sauvegarde	Aucune

Description : Ce sort amollit la terre et la pierre dans sa zone d'effet, à condition qu'elles se trouvent à leur état naturel (non travaillé). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre granuleuse, et la pierre une argile qu'il est aisé de modeler ou de découper. Le prêtre affecte une zone de 3 m de côté sur une profondeur pouvant aller de 30 cm à 1,20 m en fonction de la dureté du sol (au MD de voir). La pierre magique ou enchantée ne peut être affectée par ce sort, pas plus que celle qui a été taillée.

Quiconque tente de traverser une zone de boue épaisse voit sa vitesse de déplacement réduite à 3 m par round. Si une créature se retrouve au beau milieu de la zone affectée quand le sort est lancé, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de perdre toute possibilité de se déplacer, d'attaquer ou d'utiliser le moindre sort durant 1d2 rounds (qu'elle passe à barboter et à se remettre debout). Le sable pose moins de problèmes et la VD est seulement réduite de moitié, sans le moindre risque de rester piégé 1 round ou 2. Il est impossible de courir ou de charger sur le sable, pas plus que dans la boue.

La pierre molle ne gêne en rien le mouvement. Par contre, elle permet de tailler, façonner ou creuser des zones qui, sinon, seraient trop dures pour être affectées. Par exemple, des PJ cherchant à sortir d'une caverne peuvent utiliser ce sort pour amollir une paroi.

Ce sort reste sans effet contre la pierre ouvragée mais il est possible de le lancer en prenant pour cible une falaise ou le plafond d'une caverne. En règle générale, cela provoque un petit glissement de terrain, la surface affectée se décollant lentement de l'assise rocheuse. Il est possible d'infliger des dégâts structurels limités à un édifice en amollissant le sol sur lequel il repose, ce qui le fait bouger. Mais une structure bâtie avec soin peut juste être endommagée par ce sort, pas détruite.

La composante matérielle de amollissement de la terre et de la pierre est un peu d'argile humide tirée du tour d'un maître-potier.

### *Armure II* *Armor II*

*Altération*

Niveau	2	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	3T/Niv	Temps d'incantation	1 R
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 4, soit un bonus de 6 sur sa CA.

Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir ou broigne, ni avec aucune armure magique.

En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les Bracelets de défense) et d'éventuels bonus de dextérité.

### *Cantique* *Chant*

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

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	duré du cantique	Temps d'incantation	2 rounds
Zone d'effet	rayon de 10 mètres	Sauvegarde	Aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre fait bénéficier son groupe d'une faveur spéciale, tout en frappant ses ennemis de mauvaise fortune. Lorsque l'incantation du sort est terminée, tous les amis du prêtre se trouvant dans la zone d'effet gagnent des bonus de +1 sur leurs jets d'attaque, de dégât, et de sauvegarde, tandis que ses ennemis souffrent d'une pénalité de -1 sur ces mêmes jets. Ce bonus/pénalité reste effectif tant que le prêtre continue à psalmodier les syllabes mystiques tout en demeurant immobile. Une interruption - comme une attaque réussie qui cause des dégâts, un assaut porté contre le prêtre ou un sort de Silence - brise cependant le sort. Il est impossible de cumuler plusieurs Cantiques. Cependant si un Cantique est invoqué tandis qu'un prêtre de la même religion (pas seulement du même alignement) lance le sort de niveau 3 Prière, l'effet devient +2 et -2.

## Flammes

### Produce flame

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

Niveau	2	Livre	Recueil de Magie
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : Une flamme brillante, dont l'intensité est égale à celle d'une torche, jaillit de la paume du prêtre lorsqu'il invoque ce sort. Elle ne lui fait aucun mal, mais est cependant chaude et peut bouter le feu à des matières inflammables (papier, étoffe, bois sec, huile, etc.). Le prêtre peut lancer cette flamme comme un projectile, à une portée de 40 mètres (ce qui est considéré comme une distance courte). La flamme explose au moment de l'impact, enflammant tous les matériaux combustibles dans un diamètre d'un mètre, puis s'éteint. Toute créature touchée par la flamme reçoit 1d4+1 points de dégât et, en cas de combustion, doit passer un round à éteindre le feu, sous peine de recevoir des dégâts supplémentaires jusqu'à ce que ce soit chose faite selon la décision du MD. Les coups manqués sont gérés comme dans le cas des projectiles à principe de grenades. Si la durée du sort n'est pas achevée, une nouvelle flamme apparaît aussitôt dans la main du prêtre. Le prêtre peut lancer autant de flammes qu'il a de niveaux, mais jamais plus qu'une par round.

Celui-ci peut renvoyer la flamme magique au néant dès qu'il le désire, mais ce n'est pas le cas des incendies qu'elle a allumés. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

## Lame de flammes

### Flame blade

Ecole : (Invocation/Evocation) Sphere : (Feu élémentaire)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	4R+1R/Niv	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	lame de 1 mètres de long en forme d'épée	Sauvegarde	Aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre fait surgir de sa main un rayon flamboyant de feu ardent, qu'il peut manier à la manière d'un cimeterre. Si le prêtre réussit un jet d'attaque en mêlée, la créature touchée reçoit 1d4+4 points de dégât, avec un bonus de +2 (soit 7-1 0 points) s'il s'agit d'un mort-vivant ou si elle craint particulièrement le feu. Si elle est protégée contre le feu, les dégâts sont réduits de 2 points (soit 1d4+2). Ce sort n'affecte pas les créatures vivant dans le feu ou l'utilisant naturellement. La Lame Enflammée peut bouter le feu au matériaux inflammables tels que parchemin, paille, bois sec, tissu, etc. Il ne s'agit cependant pas d'une arme magique à part entière, aussi les créatures (hormis les morts-vivants) n'étant blessées que par ce type d'armes n'y sont-elles pas sensibles. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

En plus du symbole religieux du prêtre, il est nécessaire d'utiliser pour ce sort une feuille de sumac.

## Marteau Spirituel

### Spiritual hammer

Ecole : (Invocation / Evocation) Sphere : (Combat /)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description : En appelant à sa divinité, le prêtre qui lance ce sort crée un champ de force ayant grossièrement la forme d'un marteau. Tant qu'il se concentre sur le marteau, celui-ci frappe n'importe quel adversaire désiré se trouvant à portée. A chaque round, le prêtre peut choisir de conserver la même victime qu'au précédent ou d'en changer - à condition que la nouvelle cible soit en vue et à portée. Les chances de toucher du Marteau Spirituel sont les mêmes que celles du prêtre, sans bonus de Force.

De plus, il frappe comme une arme magique, avec un bonus de +1 pour 6 niveaux d'expérience (ou fraction) du prêtre, jusqu'à un maximum de +3 sur les jets d'attaque et de dégât, pour un prêtre de niveau 13. Les dégâts de base infligés sont les mêmes que pour un marteau de guerre (1d4+1 contre les adversaires de taille humaine ou moins, 1d4 contre les créatures plus grandes) plus le bonus magique. Le marteau frappe dans la direction que regarde le prêtre. Si celui-ci se trouve derrière la cible, les bonus d'attaque dans le dos s'appliquent, tandis que disparaissent les avantages de la Dextérité et du bouclier de la victime.

Dès que le prêtre cesse de se concentrer, le Marteau Spirituel prend fin. Une Dissipation de la Magie dont la zone qui inclut soit le prêtre, soit le marteau magique a une chance de mettre fin au sort. Si la créature attaquée possède une résistance à la magie, le jet correspondant s'effectue lors de la première attaque du marteau contre elle. En cas de réussite, le sort est éliminé. En cas d'échec, le marteau produit son plein effet pour toute la durée du sort.

L'élément matériel de ce sort est un marteau de guerre normal que le prêtre doit lancer vers ses adversaires en adressant une supplique à sa divinité. Le marteau disparaît lorsque l'incantation est prononcée.

## Métal Brûlant / Métal Gelé (Reversible)

### Heat metal

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

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	40 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	7 rounds	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Spéciale

Description : Ce sort rend les métaux ferreux (fer, alliages de fer, acier) extrêmement chauds. Les cottes de mailles elfiques ne sont pas affectées et les armures métalliques magiques bénéficient d'un jet de sauvegarde contre le feu magique.

En cas de succès, le métal brûlant ne les affecte pas.

Lors du premier round de la durée du sort, le métal devient tout simplement chaud et déplaisant au toucher (au dernier round, l'effet est le même). Durant le second et le sixième (avant-dernier) rounds, la chaleur cause des cloques et des dégâts; durant les troisième, quatrième et cinquième round, le métal est chauffé à blanc. Les dégâts causés à la peau nue sont les suivants :

Température du métal Dégâts par round

Très chaud aucun

Brûlant 1d4 points

Chauffé à blanc\* 2d4 points

Lors du dernier round où persiste cette température, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts, sous peine de souffrir de l'une des infirmités suivantes : main ou pied - inutilisable pendant 2d4 jours, corps - hors de combat pour 1d4 jours, tête - inconscient pour 1d4 tours. Cet effet peut être totalement contré par le sort de 5ème niveau Guérison ou par le repos.

Notez que les matières telles que le bois, le cuir ou les tissus inflammables fument et brûlent si elles sont exposées à du métal chauffé à blanc. Elles pourront causer au round suivant des dégâts (2d4) sur la peau nue.

La résistance au feu (sort, potion ou anneau) ou un sort de protection contre le feu annulent complètement les effets du métal brûlant, de même que l'immersion dans de l'eau ou de la neige, voire l'exposition à un sort de froid ou de Tempête de Glace. Cette version du sort ne fonctionne pas sous l'eau. Il est possible d'affecter les possessions métalliques (armes et armures, ou une unique masse de métal pesant 25 kilos) d'une créature de taille humaine pour deux niveaux du prêtre. Un prêtre de niveau 3 pourrait donc affecter une créature, un prêtre de niveau 4 ou 5 deux, etc.

L'inverse du sort, Métal Gelé, contre un métal brûlant ou porte le métal aux états suivants :

Température du métal Dégâts par Round

Froid aucun

Gelé 1-2 points de vie

Glacial\* 1d4 points de vie

(\*) Lors du dernier round où se maintient cette température, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts sous peine de souffrir des effets engourdissant du froid. Ceci lui fait perdre toute sensibilité dans une main (ou les deux, si le MD décide que le JS a été manqué de beaucoup) pendant 1-4 jours.

Durant cette période, la poigne du personnage est très faible. Il ne peut utiliser cette main pour se battre, ni pour accomplir aucune activité demandant une poigne ferme.

Le Métal Gelé est contré par un sort de Résistance au Froid ou par n'importe quelle chaleur importante - proximité d'un feu ardent (non une simple torche), d'une épée flamboyante magique, d'un sort de mur de feu, etc.

Sous l'eau, cette version du sort n'inflige pas de dégât, mais de la glace se forme aussitôt sur le métal affecté, tendant à le tirer vers le haut.

## Or des Fous

### Fool's gold

Altération / Illusion / Fantasma

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	150 centimètres cubique / niveau	Sauvegarde	spéciale

#### Description :

Grâce à ce sort, des pièces de cuivre ou des objets en alliage de cuivre peuvent être changées en or, pour un temps limité. La zone d'effet est de 150 centimètres cubiques par niveau, soit un volume de 5'5'6 cm ou l'équivalent, ce qui représente environ 150 pièces d'or. Toute créature voyant "l'or" bénéficie d'un jet de sauvegarde contre la Magie, pouvant être ajusté par sa Sagesse; pour chaque niveau du magicien, la victime doit retirer 1 à son jet de dé. Il est donc peu probable que l'or des fous soit détecté s'il est créé par un magicien de haut niveau. Si "l'or" est frappé durement par un objet de fer pur, il existe une petite chance pour qu'il retrouve aussitôt son état naturel, en fonction de l'élément matériel utilisé pour le créer.

Si une citrine de 25 po est réduite en poudre et répandue sur le métal au moment de l'incantation, la chance qu'il retrouve son état naturel au contact du fer est de 30%. Elle n'est que de 25% si on utilise un morceau d'ambre de 50 po, 10% avec une topaze de 250 po et de 1% dans le cas d'une topaze orientale (corundum) de 500po.

## Piège de Feu

### Fire trap

Ecole : (Abjuration) Sphere : ( Feu élémentaire )

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente jusqu'à déclenchement	Temps d'incantation	1 tour
Zone d'effet	objet touché	Sauvegarde	1/2

Description : Tout objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, malle, cercueil, porte, tiroir et ainsi de suite) peut être protégé par un Piège de Feu. Le sort est centré en un point choisi par le prêtre. L'objet ainsi piégé ne peut porter d'autre sort de fermeture ou de défense. Un Déblocage n'affecte en aucune façon le Piège de Feu - dès que quelqu'un ouvre l'objet, le piège se décharge. Comme dans le cas de la plupart des pièges magiques, les voleurs n'ont que la moitié de leurs chances normales de le détecter. Une tentative de désamorçage manquée le déclenche immédiatement. Ce n'est pas le cas d'une Dissipation de la Magie manquée. Lorsque le piège se déclenche, il se produit une explosion dans un rayon de deux mètres autour du centre du sort. Toutes les créatures se trouvant dans cette zone doivent rouler des jets de sauvegarde contre les Sorts. Les dégâts sont de 1d4 points plus 1 par niveau du prêtre - la moitié pour les créatures qui réussissent leur JS. Sous l'eau, cette défense n'inflige que la moitié des dégâts normaux et crée un grand nuage de vapeur. L'objet piégé n'est pas abîmé par l'explosion.

Le prêtre ayant invoqué le sort peut utiliser l'objet piégé sans désagrément. C'est aussi le cas de toute créature pour laquelle le sort a été spécifiquement réglé au moment de son invocation (la méthode met généralement en oeuvre un mot de commande).

Lors de l'incantation, le prêtre doit tracer les contours de la fermeture avec un morceau de charbon de bois et toucher le centre de l'effet. Le rendre inoffensif pour un individu particulier demande un cheveu ou autre partie du corps de la personne concernée.

Les éléments matériels sont des boules de houx.

## Poigne Terreuse de Maximilian

### Maximilian earthen grasp

Altération /

Niveau	2	Livre	RM - Recueil de Magie
Portée	10 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	3 rounds + 1 round / niveau	Temps d'incantation	2 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	spéciale

### Description :

Ce sort provoque l'émergence du sol d'un bras fait de terre compactée. Le sort doit être lancé sur un terrain découvert, comme un champ herbeux ou un sol poussiéreux. Le bras et la main en terre (qui sont à peu près de la même taille qu'un membre humain) surgissent du sol en dessous de la créature choisie par le mage. La main tente de saisir la jambe de la créature. La victime doit tenter un jet de sauvegarde; s'il est réussi, la main replonge dans le sol. Chaque round suivant (jusqu'à ce que le sort s'arrête ou que la cible se déplace hors de la portée du sort), la main a 5% de chances par niveau du mage de réapparaître en dessous de la cible choisie, un jet de sauvegarde étant nécessaire à chaque fois. Si un jet de sauvegarde est manqué, le membre en terre saisit fermement et retient la créature en place. Un individu immobilisé a une vitesse de déplacement de 0, et subit une pénalité de -2 à la Classe d'Armure et aux jets d'attaque. Tous les bonus de combat de Dextérité sont annulés. La main ne provoque pas de dégâts physiques à la victime. Le bras peut être attaqué par n'importe quelle créature, y compris par sa victime. Il a une CA 5 et ses points de vie sont égaux au double des points de vie maximum du mage. Une main en terre peut avoir au maximum 40 points de vie. Quand les points de vie du bras tombent à zéro ou quand la durée du sort est écoulee, la main s'écroule. L'élément matériel est une main miniature sculptée en argile, qui tombe en poussière quand le sort est lancé.

## Pyrotechnie

### Pyrotechnics

Altération /

Niveau	2	Livre	PH - Player Handbook
Portée	120 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	Temps d'incantation	2 segments
Zone d'effet	1 source de feu (spéciale)	Sauvegarde	aucune

### Description :

Le sort de pyrotechnie utilise une source de feu existante pour produire, au choix du magicien, l'un des effets suivants. Il peut d'abord engendrer une explosion de couleurs flamboyantes, feux d'artifice aériens, le tout durant un round. Cet effet aveugle temporairement toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet, sous celle-ci, ou même jusqu'à 40 mètres d'elle, à condition qu'elles puissent voir l'explosion. Les créatures sont aveuglées pour 1d4+1 rounds à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts. Les feux d'artifice emplissent un volume dix fois plus grand que celui de la source originale. Le second effet est la création d'une colonne de fumée épaisse et tortueuse, formant un nuage asphyxiant qui restera actif pour un round par niveau du magicien. Ce nuage couvre un volume grossièrement sphérique, s'élevant du sol (ou épousant la forme d'un lieu clos) empêchant toute vision au-delà d'un mètre. La fumée emplit un volume 100 fois supérieur à celui de la source de feu. Toutes les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts sous peine de se voir infliger une pénalité de -2 sur les jets de combat et leur Classe d'Armure.

Le sort utilise une source de feu circonscrite dans un cube de 7 mètres d'arête. Cette source s'éteint et est totalement anéantie

par le sort. Un feu d'importante proportion pourrait n'être que partiellement éteint. Ce sort n'éteint pas les feux magiques, mais un élémental de feu utilisé comme source se voit infligé 1 point de dégât par niveau du magicien.

*Sphère Enflammée*  
*Flaming sphere*

*Invocation / Evocation /*

<b>Niveau</b>	2	<b>Livre</b>	PH - Player Handbook
<b>Portée</b>	10 mètres	<b>Composantes</b>	V,S,M
<b>Durée</b>	1 round / niveau	<b>Temps d'incantation</b>	2 segments
<b>Zone d'effet</b>	sphère de 1 mètres de rayon	<b>Sauvegarde</b>	annule

**Description :**

Ce sort crée une sphère de feu ardente à 10 mètres ou moins du magicien. Cette sphère commence à rouler dans la direction que lui indique le magicien, à la vitesse de 10 mètres par round. Elle peut rouler par-dessus tous les obstacles (murets, meubles, etc) de moins de 1,25 mètres de haut. Les objets inflammables commencent à brûler au contact de la sphère. Les créatures qui la touchent doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts sous peine de subir 2d4 points de dégâts. Les créatures qui sont à moins de 2 mètres doivent aussi réussir un JS sinon 1d4 points de dégâts leurs sont infligés. Le MD peut ajuster le JS selon la situation; s'il y a peu de place, une pénalité peut être infligée. Évidemment, si le tout se déroule dans un endroit très ouvert, il sera facile d'éviter la sphère (bonus au JS).

La sphère enflammée se déplace tant que son créateur la dirige activement. Sinon, elle demeure sur place. Il est possible de l'éteindre comme un feu normal de la même taille. La surface de la sphère est spongieuse et molle, ne causant des dégâts que par sa flamme. Elle ne peut écarter des créatures non-consentantes de son chemin, ni défoncer de grands obstacles.

Les éléments matériels du sort sont un peu de suif, un soupçon de limaille de fer et une pincée de soufre.

## Niveau 3

### Analyse Fondamentale d'Alamir Alamir's fundamental breakdown

Divination /

Niveau	3	Livre	RM - Recueil de Magie
Portée	touché	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	1 objet	Sauvegarde	spéciale

#### Description :

En lançant ce sort, le magicien apprend quels ingrédients et formules ont été utilisés pour créer un mélange chimique ou un objet magique.

L'information apparaît instantanément dans son esprit mais peut être perdue s'il ne la comprend pas. Il doit faire un test d'Intelligence; s'il est réussi, il comprend la formule et la garde en mémoire. Si le jet est raté, le mage ne peut comprendre ce qu'il a appris et l'information est immédiatement oubliée. Si le sort est lancé une seconde fois sur la même substance, il échoue automatiquement à moins que le magicien ait progressé d'un niveau d'expérience.

Le niveau du mage détermine le type d'informations obtenues: Niveau 5: Le type et la quantité des ingrédients et la procédure de préparation nécessaires pour produire un mélange non magique sont appris. Par exemple, le magicien pourrait apprendre comment fabriquer du feu grégeois ou de la poudre à canon, ou la recette de quelque chose de plus simple, comme un gâteau au chocolat.

Niveau 9: Le magicien peut apprendre les ingrédients appropriés et la formule pour faire un liquide magique (potion, encre pour parchemin, etc).

Niveau 14: Le mage peut apprendre la formule pour créer n'importe quel type d'objet magique, sauf les objets uniques ou aux pouvoirs extrêmes (artefacts et reliques).

Dans tous les cas, la simple connaissance de la formule ne signifie pas que le magicien peut créer avec succès l'objet ou la matière. La fabrication de préparations alchimiques et d'objets magiques est une entreprise coûteuse en temps et en argent. Ce sort a des effets néfastes sur les objets magiques analysés.

Les objets à usage unique (potions, huiles, etc) sont automatiquement détruits; le sort consomme l'objet dans le processus d'analyse. Les objets magiques réutilisables doivent faire un jet de sauvegarde contre la Désintégration. S'il est manqué, l'analyse fondamentale d'Alamir libère la magie de l'objet en un souffle explosif, le rendant non magique de manière permanente. Le mage subit 4d8 points de dégâts en raison de l'explosion.

L'élément matériel est une baguette taillée dans un chêne centenaire. La baguette est utilisée pour toucher l'objet en question et disparaît dans un nuage de fumée quand le sort est achevé.

### Armure III Armor III

Altération

Niveau	3	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	3T/Niv	Temps d'incantation	1 R
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 2, soit un bonus de 8 sur sa CA.

Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir ou broigne, ni avec aucune armure magique.

En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les Bracelets de défense) et d'éventuels bonus de dextérité.

### Boule de Feu Fireball

Invocation / Evocation /

Niveau	3	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	instantanée	Temps d'incantation	3 segments
Zone d'effet	rayon de 7 mètres	Sauvegarde	1/2

#### Description :

Une boule de feu est une explosion de flammes qui détonne avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien l'ayant invoquée: 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6). L'explosion ne crée que peu de pression et se conforme généralement à la forme de la pièce dans laquelle elle a lieu. La boule de feu emplit une zone égale à son volume sphérique normal (grossièrement 720 mètres cubiques ou 27 cubes de 3 mètres d'arête). En plus d'infliger des dégâts aux créatures, la boule de feu enflamme tous les matériaux inflammables se trouvant dans son rayon d'effet. Sa chaleur peut faire fondre des métaux mous comme l'or, le cuivre, l'argent, etc. Les objets exposés doivent réussir à jet de sauvegarde contre le Feu Magique sous peine d'être détruits. Ceux qui se trouvent en possession d'une créature ayant réussi son propre JS ne sont pas affectés par le sort. Le magicien désigne une direction du doigt et dit la distance (longueur et hauteur) à laquelle doit exploser la boule de feu. Une lueur jaillit de son doigt et, à moins de frapper un corps ou une barrière solide avant d'atteindre la distance spécifiée, éclate en une boule de feu (un impact prématuré déclenche l'explosion immédiatement). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi ne reçoivent-elles que la moitié des dégâts (c'est le MD qui détermine ceux-ci: chaque

créature reçoit soit la totalité, soit la moitié, arrondie à l'entier inférieur, selon qu'elles ont ou non réussi leur JS).  
L'élément matériel de ce sort est une petite boule de guano de chauve-souris et de soufre.

### Façonnage de la Pierre

#### Stone shape

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

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Player Handbook</b>
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Permanente	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	Cube d'un mètre d'arête plus cube de 30 centimètre	Sauvegarde	aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre peut faire adopter à un bloc de pierre existant la forme qui lui convient. Il est par exemple possible de fabriquer une arme de pierre, de façonner une trappe ou de sculpter une idole grossière.

De la même façon, le prêtre peut transformer une porte en pierre pour, par exemple, échapper à la captivité à condition que le volume de pierre mis en jeu s'inscrive dans les limites de l'aire d'effet.

Bien qu'il soit possible de créer ainsi des coffres ou des portes de pierre, la finition n'est guère soignée. Si l'objet créé dispose de portions mobiles, il existe 30% de chances pour que celles-ci ne fonctionnent pas.

L'élément matériel est de l'argile douce devant être modelée pour adopter grossièrement la forme de l'objet désiré, puis amenée en contact avec la pierre quand le sort est invoqué.

### Flèche Enflammée

#### Flame arrow

Conjuration /

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>PH - Player Handbook</b>
Portée	30 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 round	Temps d'incantation	3 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort a deux effets différents. Le magicien peut tout d'abord transformer des flèches ou des carreaux d'arbalètes en projectiles magiques enflammés, pendant un round. Les projectiles doivent être encochés et tirés juste après l'invocation du sort. S'ils n'ont pas été relâchés au bout d'un round, ils sont détruits par la magie. Le magicien peut enflammer 10 flèches ou carreaux pour chaque 5 niveaux

d'expérience qu'il possède. Chaque flèche inflige des dégâts normaux plus 1 point de dégât de feu pour toute cible frappée. Elle peut aussi déclencher des incendies. Cette version du sort est le plus souvent utilisée au cours de grandes batailles. Le second effet permet au magicien de jeter des éclairs flamboyants sur les adversaires se trouvant à portée. Chacun inflige 1d6 points de dégâts par perforation, plus 4d6 points de dégâts de feu. Si la créature réussit son jet de sauvegarde contre les Sorts, elle ne reçoit que la moitié des dégâts dus au feu. Le magicien peut jeter un éclair tous les cinq niveaux d'expérience (soit 2 au niveau 10, etc). Les éclairs doivent être utilisés sur des créatures se trouvant devant l'invocateur du sort. Ces dernières ne doivent pas être distantes de plus de 20 mètres les unes des autres.  
Les éléments matériels sont une goutte d'huile et un petit morceau de silex.

### Fusion dans la Pierre

#### Meld into stone

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

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Player Handbook</b>
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	8 rounds + 1d8 rounds	Temps d'incantation	6 segments
Zone d'effet	le prêtre	Sauvegarde	aucune

Description : Ce sort permet au prêtre de fondre son corps et ses possessions dans un unique bloc de pierre. Celui-ci doit être suffisamment grand pour le contenir, dans les trois dimensions. Lorsque l'incantation est achevée, le prêtre et un maximum de 50 kilos de matière non-vivante peuvent se fondre dans la pierre. Si l'une ou l'autre des conditions n'est pas remplie, le sort est gâché.

Une fois dans la pierre, le prêtre garde un contact avec la face du bloc au travers de laquelle s'est faite la fusion. Il demeure conscient du passage du temps. Rien de ce qui se produit en dehors de la pierre ne peut cependant être vu ni entendu. Les dégâts mineurs infligés à la pierre ne blessent pas le prêtre, mais une destruction partielle du bloc - le rendant trop petit pour contenir l'individu - provoque son éjection. Il reçoit alors 4d8 points de dégât. La destruction totale de la pierre éjecte le prêtre et le tue immédiatement, à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre les Sorts.

La magie dure 1d8+8 rounds, a portion variable étant déterminée secrètement par le MD. À tout moment précédant l'expiration du sort, le prêtre peut sortir de la pierre, traversant la face utilisée pour y entrer. S'il se trouve toujours dans le bloc au moment où le sort expire ou si celui-ci est dissipé avant qu'il ne sorte, il est violemment éjecté et reçoit 4d8 points de dégât.

Les sorts suivants blessent le prêtre, s'ils sont invoqués sur la pierre qu'il occupe : Transformation de la Pierre en Chair éjecte le prêtre et lui inflige 4d8 points de dégât; Façonnage de la Pierre cause 4d4 points de dégât mais n'éjecte pas le prêtre; Transmutation de la Pierre en Boue l'éjecte et le tue instantanément, à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre les Sorts; Passe-Murailles éjecte le prêtre sans lui causer de dégâts.

*Glyphe de Garde*  
*Glyph of Warding*

*Ecole : (Abjuration) Sphere : (Garde)*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Player Handbook</b>
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	Temps d'incantation	Spé.
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Spé.

**Description :** Un glyphe de garde est une puissante inscription magique, tracée pour empêcher les créatures hostiles ou non-autorisées de passer, d'entrer ou d'ouvrir. Il peut être utilisé pour garder un petit pont, défendre une entrée ou piéger un coffre ou une boîte.

Le prêtre doit préciser les conditions de la défense : typiquement, toute créature violant la zone gardée sans prononcer le nom du glyphe est sujette à la magie que contient celui-ci. Un jet de sauvegarde contre les Sorts réussis permet à la créature d'échapper aux effets du sort.

Les glyphes peuvent être programmés en fonction de caractéristiques physiques telles que types de créatures, taille ou poids. Ils peuvent aussi réagir au bien ou au mal ou laisser passer les fidèles de la religion du prêtre. On ne peut relier leur fonctionnement à classes, Dés de Vie ou niveaux. Il est impossible de lancer plusieurs glyphes sur la même zone, bien que, si un meuble comporte trois tiroirs, chacun peut être gardé séparément.

Lorsque le sort est invoqué, le prêtre trace un motif intriqué de pâles lignes lumineuses autour du sceau de garde. Il est nécessaire de passer un round à tracer ces lignes de défense pour chaque zone de un mètre carré à protéger. Le prêtre peut affecter une zone égale à un carré dont les côtés sont égaux à 1/3 mètre par niveau.

Le glyphe peut adopter n'importe quelle forme, dans les limites de la surface totale permise. Lorsque l'incantation est achevée, le glyphe et les lignes de défense deviennent invisibles.

Le prêtre trace le glyphe avec de l'encens le quel, si la zone d'effet dépasse 5 mètres carrés, doit être saupoudré de poudre de diamant (valant au moins 2,000 po).

Les glyphes typiques transmettent une décharge causant 1d4 points de dégât d'électricité par niveau du prêtre, explosent pour causer une quantité égale de dégât de feu, paralysent, aveuglent, assourdissent, et ainsi de suite. Le MD peut autoriser l'utilisation de tout sort de prêtre offensif pour un glyphe, à condition que le prêtre soit d'un niveau suffisant pour le lancer. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié ou les annule, selon le type de glyphe employé. Les glyphes ne peuvent être ni affectés ni déclenchés par les moyens de sondages physiques ou magiques, mais il est possible de les dissiper par magie. De plus, les voleurs de haut niveau utilisant le talent leur permettant de trouver/désamorcer des pièges peuvent les mettre hors-service.

Le MD peut décider que les glyphes dont dispose un prêtre dépendent de sa religion. Il pourra en créer de nouveaux, en se conformant aux règles de la recherche magique.

*Lame enflammée*  
*Fire Blade*

*Ecole : (Altération) Sphere : (Feu élémentaire /)*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Thoröm Kazadri</b>
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	2-5R+1R/Niv	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	arme touchée	Sauvegarde	Aucun

**Description :** Ce sort confère à n'importe quelle épée, cimeterre ou dague non magique les bonus au touché et aux dommages de l'épée Langue de feu. Ce sort n'endommage pas l'arme qui se contente de luire comme une torche.

*Marteau de feu*  
*Fire Hammer*

*Ecole : (Altération) Sphere : (Feu élémentaire /)*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Thoröm Kazadri</b>
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	3 segments
Zone d'effet	l'arme du joueur de sorts	Sauvegarde	Aucun

**Description :** Ce sort permet au Forgeron d'enflammer l'arme qu'il tient en main (Marteau ou Hache). Celle-ci obtient alors un bonus de +1 au toucher, et ajoute 1d4+1 de dégâts de feu en plus de toute capacité qu'elle possédait avant. Les flammes n'endommagent ni l'arme, ni le porteur. La lumière émise par les flammes est équivalente à un sort de lumière.

La composante matérielle est un morceau de silex avec lequel on frotte l'arme qui s'enflamme à l'aide des étincelles émises.

*Minuscules Météores de Melf*  
*Melf's minute meteors*

*Altération / Invocation / Evocation*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>PH - Player Handbook</b>
Portée	70 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	Temps d'incantation	3 segments
Zone d'effet	1 cible par météore	Sauvegarde	aucune

**Description :** Ce sort permet au magicien de jeter de petits globes de feu (un

par niveau d'expérience qu'il possède), chacun explosant au moment de l'impact pour former une sphère de 30 cm de diamètre et infligeant 1d4 points de dégâts à la créature touchée. Ils peuvent également enflammer des matériaux inflammables — même des planches épaisses. Les météores sont considérés comme des projectiles jetés par le magicien; ils offrent une prime de +2 sur les jets d'attaque et n'ont pas de pénalité pour la portée.

Lorsque le coup est raté, les créatures se trouvant à moins d'un mètre de l'impact reçoivent un point de dégât (comme pour tous les projectiles similaires à des grenades).

Le sort peut être invoqué de deux manières différentes:

A) Le magicien lance cinq météores par round (voir la section Initiative et Attaques Multiples du PHB).

B) Le magicien n'invoque qu'un seul météore par round mais il lui est alors possible d'accomplir d'autres actions: utiliser un objet, se battre ou invoquer d'autres sorts. Parmi ceux-ci, ceux réclamant de la concentration le forcent néanmoins à renoncer au reste des météores. Si le magicien ne parvient pas à conserver le décompte mental des projectiles qui lui restent, on considère qu'il les a perdus involontairement.

Le sort s'achève lorsque son invocateur a projeté autant de météores qu'il possède de niveaux d'expérience, lorsqu'il oublie de jeter ceux qui lui restent ou lorsqu'une dissipation de la magie est invoquée sur lui avec succès.

Les éléments nécessaires sont du salpêtre et du souffre avec lesquels on forme une perle en y ajoutant de la résine de pin. Le magicien doit également disposer d'un minuscule tube en or. Celui-ci, compte tenu de sa belle facture et de ses inscriptions magiques, ne coûte pas moins de 1000 po mais il peut être réutilisé.

### *Poigne Rocheuse de Maximilian*

#### *Maximilian's Stony Grasp*

*Altération /*

<b>Niveau</b>	<b>3</b>	<b>Livre</b>	<b>RM - Recueil de Magie</b>
<b>Portée</b>	20 mètres +10 mètres / niveau	<b>Composantes</b>	V,S,M
<b>Durée</b>	5 rounds + 1 round / niveau	<b>Temps d'incantation</b>	3 segments
<b>Zone d'effet</b>	1 créature	<b>Sauvegarde</b>	spéciale

#### **Description :**

Ce sort doit être lancé sur un sol rocheux, comme un sol pavé de la main de l'homme, un sol naturel de caverne, ou un champ de rochers. Il n'est pas possible de le lancer sur un mur ou un plafond en pierre. Le sort fait surgir un bras de pierre (à peu près de la même taille qu'un membre humain) sous n'importe quelle créature visée par le mage. La main rocheuse tente de saisir la jambe de la victime. Celle-ci a le droit de tenter un jet de sauvegarde pour éviter les effets; s'il est réussi, la main disparaît. Chaque round suivant, la main a 5% de chances par niveau du magicien de réapparaître et de réattaquer.

Les créatures saisies ont une vitesse de déplacement de 0, et subissent une pénalité de -2 à la Classe d'Armure et aux jets d'attaque. Tous les bonus de combat dus à la Dextérité sont annulés. La main ne provoque pas de dégât physique à la victime.

Le bras a une CA 2 et ses points de vie sont égaux au triple des points de vie du mage. Une main de pierre peut avoir au maximum 60 points de vie.

L'élément matériel est une main miniature sculptée en pierre, qui tombe en poussière quand la main conjurée est détruite ou quand le sort s'arrête.

### *Prière*

#### *Prayer*

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

<b>Niveau</b>	<b>3</b>	<b>Livre</b>	<b>Player Handbook</b>
<b>Portée</b>	0	<b>Composantes</b>	V,S,M
<b>Durée</b>	1 round / niveau	<b>Temps d'incantation</b>	6 segments
<b>Zone d'effet</b>	rayon de 20 mètres	<b>Sauvegarde</b>	aucune

Description : Grâce à la Prière, le prêtre rend ses camarades et lui-même objets d'une faveur spéciale, tout en causant du tort à ses ennemis. Ceux qui se trouvent dans la zone au moment où le sort est invoqué sont affectés jusqu'à ce qu'il expire. À la fin de l'incantation, toutes les créatures amies du prêtre gagnent un bonus de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégât, ainsi que sur leurs jets de sauvegarde. Les ennemis, eux, souffrent d'une pénalité de -1 sur les mêmes jets. Une fois le sort invoqué, le prêtre peut faire autre chose - contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un Cantique, que l'on doit poursuivre pour qu'il soit efficace. Si un autre prêtre de la même religion (pas seulement du même alignement) entonne un Cantique pendant l'incantation de la Prière, les effets se combinent pour donner +2 et 2, tant que les deux sorts agissent en même temps.

Le prêtre a besoin d'un symbole religieux d'argent et d'un chapelet ou objet similaire, qui servent d'éléments matériels au sort

### *Protection contre le Feu*

#### *Protection from Fire*

*Ecole : (Abjuration) Sphere : (Feu élémentaire /)*

<b>Niveau</b>	<b>3</b>	<b>Livre</b>	<b>Player Handbook</b>
<b>Portée</b>	Touché	<b>Composantes</b>	V,S,M
<b>Durée</b>	Spéciale	<b>Temps d'incantation</b>	6 segments
<b>Zone d'effet</b>	créature touchée	<b>Sauvegarde</b>	aucune

Description : Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire -qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du prêtre.

\*Si le sort est invoqué sur le prêtre, il lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, braseros, huile enflammée, etc.) et à l'exposition aux feux magiques tels que

souffle de dragon rouge, de molosse satanique ou de pyro-hydre ou sorts comme Mains Brûlantes, Boule de Feu, Semences de Feu, Tempête de Feu, Colonne de Feu, Nuée de Météores, etc., jusqu'à ce qu'il ait absorbé 12 points de dégât de feu ou de chaleur par niveau du prêtre - moment auquel le sort est annulé.

\*Si le sort est invoqué sur une autre créature, il lui confère l'invulnérabilité aux feux normaux, un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu, et une réduction de 50% des dégâts infligés par des feux magiques.

L'élément matériel est le symbole religieux du prêtre.

### *Pyrotechnie*

### *Pyrotechnics*

*Ecole : (Altération)*

*Sphere : (Feu élémentaire /)*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Player Handbook</b>
Portée	<b>160 mètres</b>	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	6 segments
Zone d'effet	10 ou 100 fois une unique source de feu	Sauvegarde	Spéciale

Description : Un sort de Pyrotechnie utilise une source de feu existante pour produire, au choix du prêtre, l'un des deux effets suivants :

\*Il peut tout d'abord créer une explosion flamboyante de feux d'artifices aériens colorés durant un round. Cet effet aveugle temporairement, pendant 1d4+1 rounds, toutes les créatures se trouvant dans la zone, sous elle ou à moins de 120 mètres de là, à condition que leur vision du phénomène ne soit pas obstruée et qu'elles manquent leur jet de sauvegarde contre les Sorts. Les feux d'artifices emplissent un volume dix fois plus grand que celui de la source de feu originale.

\*Ce sort peut également faire s'élever de la source une épaisse colonne de fumée sinieuse, qui forme un nuage asphyxiant durant un round par niveau d'expérience, du prêtre. Il couvre un volume vaguement hémisphérique partant du sol - ou se conformant aux dimensions d'un espace confiné et obscurcit totalement toute vision au-delà d'un mètre. La fumée emplit un volume 100 fois plus important que la source de feu.

Ce sort utilise une source de feu existant dans la zone d'effet, qui s'en trouve immédiatement éteinte. Si la source est extrêmement importante, elle pourra n'être que partiellement éteinte par l'incantation. Les feux magiques ne sont pas éteints, bien qu'une créature dont la physiologie est basée sur le feu (comme un élémentaire de feu) reçoit 1d4 points de dégât plus 1 point par niveau du prêtre, si elle est utilisée comme source. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### *Traversée des Flammes*

### *Flame Walk*

*Ecole : (Altération) Sphere : (Feu élémentaire /)*

Niveau	<b>3</b>	Livre	<b>Player Handbook</b>
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round + 1 round / niveau	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	créature(s) touchée(s)	Sauvegarde	aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre permet à une ou plusieurs créatures de supporter des feux non magiques dont la température atteint 1000° C (ce qui leur permet de marcher sur de la lave en fusion). Il leur confère également un bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les feux magiques et - même en cas d'échec du JS - en réduit les dégâts de moitié. Le prêtre peut affecter une créature supplémentaire par niveau qu'il possède au-dessus du minimum requis pour lancer le sort (niveau 5).

La traversée des flammes n'est pas cumulable avec les sorts de résistance au feu ou protections similaires.

Les éléments matériels du sort sont le symbole religieux du prêtre et un minimum de 500 po de poudre de rubis par créature affectée.

## Niveau 4

### Armure IV

### Armor IV

#### Altération

Niveau	4	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	3T/Niv	Temps d'incantation	1 R
Zone d'effet	Personne touchée	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 0, soit un bonus de 10 sur sa CA.

Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir ou broigne, ni avec aucune armure magique.

En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les Bracelets de défense) et d'éventuels bonus de dextérité.

### Bouclier de Feu

### Fire shield

#### Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds + 1 round / niveau	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	le magicien	Sauvegarde	aucune

#### Description :

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 le double. 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.

### Charme de Feu

### Fire charm

#### Enchantement / Charme /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	2 rounds / niveau	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	rayon de 5 mètres autour du feu	Sauvegarde	annule

#### Description :

Ce sort permet au magicien d'utiliser un feu normal tel un brasier, un flambeau ou un feu de camp comme agent magique. De cette source, il fait jaillir un voile arachnéen de flammes multicolores qui encerclent le feu à 2 mètres. Toute créature observant le feu ou le cercle de flammes doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts ou être charmée et demeurer immobile, fascinée par les flammes. Ainsi charmées, les créatures sont sujettes à des suggestions de 12 mots ou moins, sauvegardant contre les Sorts à -3, ajusté par la Sagesse. Le mage peut donner une suggestion différente à chaque victime. La durée maximale d'une telle suggestion est d'une heure, peu importe le niveau du mage.

Le charme de feu est brisé si la créature charmée est attaquée physiquement, si un objet solide lui cache le feu, ou lorsque le sort se termine. Les créatures exposées de nouveau à ce sort peuvent être affectées, mais, à la discrétion du MD, des bonus peuvent être accordés pour sauvegarder. Notez que le voile de flammes n'est pas un feu magique et que le traverser cause autant de dégâts qu'en ferait la source. L'élément matériel nécessaire est un morceau de soie multicolore exceptionnellement fin que le magicien jette dans la source du feu.

### Conjurer Elemental-Kin

### Conjuration d'être élémentaire

Ecole : (Conjuration/Summoning) Sphère : (all Elemental)

Niveau	4	Livre	???
Portée	60 yds	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv	Temps d'incantation	1 Tour
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

#### Description :

Normally, like the *conjure elemental* spell, this summoning

can be used to summon a creature from one of the four elemental planes—a sylph from the plane of Air, a pech or sandling from the plane of Earth, a fire snake from the plane of Fire, or a nereid or water weird from the plane of Water. The wizard must decide which elemental-kin he will conjure when he memorizes the spell since the components and procedures are different for each. **An elemental specialist can conjure only from his own element** : → le forgeron-guerrier ne peut le faire que pour les plans du feu et de la terre.

Elemental-kin can only be conjured if there is a good amount of their native element at hand; a good-sized fire or a body of water is required for those elemental-kin. In addition to this and either an aquamarine, amber, ruby or emerald gem worth 1,500 gold pieces, the wizard must also provide the spell's material component, which varies by element:

**Air Elemental-kin:** Burning incense  
**Earth Elemental-kin:** Soft clay  
**Fire Elemental-kin:** Sulphur and phosphorus  
**Water Elemental-kin:** Water and sand

The elemental-kin is bound to obey the wizard's commands and will not turn against him, but it is generally annoyed by its summoning and cooperates only as instructed. Given the chance, the creature will disappear and return to its home in the elemental planes; in order to prevent this, the wizard must concentrate on keeping the creature from leaving. (If the wizard is wounded or grappled, or casts another spell, his concentration is broken.) The elemental-kin can be controlled or maintained at a distance of 30 yards per caster level. The various elemental-kin creatures are described in detail in the Monstrous Manual tome, under the heading **Elemental**. At the DM's option, other elemental creatures of 4 Hit Dice or less may be summoned with this spell.

### Excavation

#### Dig

Invocation / Evocation /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	cube de 2 mètres d'arête / niveau	Sauvegarde	spéciale

#### Description :

Le sort d'excavation permet au magicien de creuser 8 mètres cubiques de terre, de sable ou de boue (un cube de deux mètres d'arête) par round. Dans les rounds suivants, le magicien peut agrandir le premier trou ou en commencer un autre. Les produits de l'excavation s'étendent également autour de la fosse. Si le magicien creuse plus profondément que sept mètres dans la terre, il y a 15% de chances que tout s'écroule. On vérifiera pour chaque deux mètres creusé, passé sept mètres. Pour le sable, ceci survient après 3 mètres d'excavation, et après deux mètres pour la boue. Les sables mouvants comblent le trou aussi vite qu'il se creuse. Toute créature au bord (moins de 30 cm) de la fosse doit réussir un jet de Dextérité sous peine d'y tomber. Les créatures se

déplaçant rapidement vers une fosse creusée juste devant elles doivent réussir une sauvegarde contre les Sorts afin de ne pas y tomber. Toute créature dans un trou en excavation peut en sortir à une allure décidée par le MD. Une créature prise dans une fosse s'écroulant doit sauvegarder contre la Mort pour en sortir indemne, sans quoi elle est enterrée. Il est possible de creuser des tunnels avec ce sort pourvu qu'il y ait de l'espace pour la terre déplacée. Les chances d'effondrement sont doublées. De plus, la distance sûre d'un tunnel est la moitié de la profondeur d'une excavation sauf si une telle structure est supportée et étayée soigneusement.

Ce sort est aussi efficace contre les créatures de terre et de pierre, particulièrement celles du Plan Élémentaire de la Terre et les golems d'argile. Lorsqu'il est jeté sur une telle créature, le sort inflige 4d6 points de dégâts. Une sauvegarde réussie contre les Sorts réduit de moitié les dégâts reçus.

Pour invoquer ce sort, le magicien doit posséder une pelle et un seau miniature qu'il doit tenir pendant toute l'excavation. Ces objets disparaîtront à la fin du sort.

### Masse d'adamantite

#### Adamantite mace

Ecole : (Altération) Sphère : (Terre élémentaire /)

Niveau	4	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	7 segments
Zone d'effet	l'arme du jeteur de sorts	Sauvegarde	Aucun

Description : À l'aide de ce sort, le prêtre transforme sa masse, son gourdin ou son bâton en arme enchantée faite d'adamantite, le plus puissant des alliages qui soit. La masse d'adamantite bénéficie seulement d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et aux dégâts, mais elle est capable d'atteindre normalement les créatures qui ne sont normalement touchées que par les armes au moins +4.

Incarnation de la puissance de l'élément terre, elle inflige des dés de dégâts doublés aux créatures de l'élément air et aux créatures volantes d'origine surnaturelle, comme les griffons, pérytons, pégases et autres baateuz ou tanar'ris ailés. Elle conserve ses pouvoirs pendant 1 round/ niveau du prêtre.

La composante matérielle de masse d'adamantite est une poudre obtenue à partir d'un diamant d'une valeur minimale de 100 po, de poudre dont il faut saupoudrer l'arme.

### Peau de Pierre

#### Stoneskin

Altération /

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Aucune

**Description :**

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 normaux. 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, répandu sur la peau du bénéficiaire.

**Production de Feu / Extinction de feu (Reversible)****Produce fire**

*Ecole : (Altération) Sphere : ( Feu élémentaire / )*

Niveau	4	Livre	Player Handbook
Portée	40 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	1 round	Temps d'incantation	7 segments
Zone d'effet	carré de 4 mètres de côté	Sauvegarde	Aucune

Description : Grâce à ce sort, le prêtre crée un feu normal dont l'aire d'effet mesure un maximum de 4 mètres de côté. Bien qu'il ne brûle que pendant un round, à moins de trouver des matériaux combustibles supplémentaires, ce feu inflige 1d4 points de dégât, plus un par niveau du prêtre (1d4 + 1/niveau) à toutes les créatures se trouvant dans sa zone d'effet. Il bote le feu aux matières inflammables, telles que tissu, huile, papier, parchemin, bois, etc., ce qui permet de se prolonger.

L'inverse, extinction de feu, éteint tout feu normal (se nourrissant de charbon, d'huile, de cire, de saindoux, de bois, etc.) au sein de sa zone d'effet.

L'élément matériel des deux versions est une pâte de soufre et de cire, en forme de sphère, qui doit être lancée sur la cible.

**Transformation d'un Caillou en Rocher (Reversible)****Turn Pebble to Boulder**

*Altération /*

Niveau	4	Livre	RM - Recueil de Magie
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

**Description :**

A l'apogée de ce sort, le mage projette un caillou qui croît et augmente en vitesse, devenant un rocher mortel qui inflige 3d6 +8 points de dégâts quand il frappe sa cible. (Les règles pour les rochers en tant que projectiles s'appliquent comme décrit dans le Guide du Maître de Donjon). Le TACO du mage est utilisé pour déterminer le succès. Il est considéré comme étant compétent avec le caillou lancé et ne subit pas de pénalité pour la portée. La portée maximum de l'attaque est égale à 15 mètres plus 3 mètres par niveau du mage. Seul le mage peut projeter le caillou.

Le magicien peut enchanter une pierre au 7ème niveau et gagne une pierre par tranche de trois niveaux d'expérience ensuite (deux pierres au 10ème niveau, trois au 13ème, etc.). Un seul caillou peut être lancé par round et les cailloux doivent être lancés dans les rounds consécutifs. Le sort a une durée en rounds égale au nombre de cailloux enchantés. Chaque caillou nécessite un jet d'attaque séparé. Les cailloux peuvent être lancés sur des cibles différentes dans la portée.

Les éléments matériels sont des cailloux, qui reprennent leur taille normale une fois le sort terminé.

L'inverse de ce sort, transformation d'un rocher en caillou, diminue un rocher en caillou. Il n'affecte que les rochers naturels et ne peut être utilisé pour rapetisser une statue ou une gemme taillée.

Le nombre de rochers pouvant être affecté est égal au nombre de niveau d'expérience du mage. Les rochers ne doivent pas excéder un pied cubique par niveau du mage. Ainsi, un magicien du 10ème niveau peut diminuer 10 rochers, chacun pouvant avoir un diamètre inférieur ou égal à 3 m. Tous les rochers sont affectés dans le même round où le sort est lancé. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de les toucher, ils doivent être à moins de 15 m. du mage. Ils restent diminués jusqu'à ce qu'ils soient affectés par une dissipation.

## Niveau 5

### Armure Etendue Extended Armor

#### Altération

Niveau	5	Livre	Forgeron-Guerrier
Portée	Tou	Composantes	V,S,M
Durée	Spé	Temps d'incantation	1 R
Zone d'effet	Spé	Sauvegarde	aucune
<b>Description :</b> Ce sort double la durée de n'importe quel sort d'Armure lancé précédemment. De plus il permet le cumul des bonus magiques des armures de cuir et broignes.			

### Colonne de Feu Fire pillar

Ecole : (Evocation) Sphere : ( Feu élémentaire )

Niveau	5	Livre	Manuel des joueurs
Portée	60m	Composantes	V,S,M
Durée	Inst.	Temps d'incantation	8 segments
Zone d'effet	Colonne 2mx10m	Sauvegarde	1/2
<b>Description :</b> Ce sort fait s'abattre de bas en haut une rugissante colonne de feu verticale, à l'endroit exact choisi par le prêtre. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. Un échec signifie que la créature reçoit 6d8 points de dégât. Un succès diminue de moitié le dommage. L'élément matériel est une pincée de soufre.			

### Conjuration d'un élémentaire Conjure Elemental

#### Altération

Niveau	5	Livre	Manuel des joueurs
Portée	60m	Composantes	V,S,M
Durée	1T/Niv	Temps d'incantation	1 T
Zone d'effet	Spé	Sauvegarde	aucune
<b>Description :</b> Ce sort en regroupe quatre. Le magicien peut conjurer un élémentaire de terre ou de feu à la condition qu'il dispose de l'élément matériel nécessaire (une source de feu considérable doit se trouver à portée pour conjurer un élémentaire de feu, etc). Les élémentaires conjurés ont 8 Dés de Vie. Il est possible de conjurer successivement des élémentaires de type différents, si le magicien a mémorisé deux fois (ou plus) ce			

sort.

Le type d'élémentaire à conjurer doit être choisi au moment de la mémorisation.

Chacun ne peut être conjuré qu'une fois par jour.

L'élémentaire conjuré doit être contrôlé par le magicien.

Celui-ci doit se concentrer sur sa créature, sans quoi elle se retourne contre lui.

Le monstre n'interrompt pas un combat pour ce faire, mais tentera d'éviter toute créature tandis qu'il cherchera son conjureur.

Si le magicien est blessé ou saisi, sa concentration est brisée.

Même si ce n'est pas le cas, il existe toujours une chance de 5% pour que l'élémentaire se retourne contre lui. Ce jet s'effectue à la fin du

deuxième round et de tous les suivants. Un élémentaire se libérant du contrôle peut être dissipé par le magicien, mais la chance de succès

n'est que de 50%. Le monstre peut être contrôlé jusqu'à une distance de 30 mètres par niveau du magicien. Il demeure sur ce plan jusqu'à

ce que la forme qu'il adopte soit détruite, ou jusqu'à l'expiration du sort.

L'élémentaire matériel (outre l'élémentaire devant composer l'élémentaire) est une petite quantité des substances suivantes :

Élémentaire de feu : soufre et phosphore

Élémentaire de terre : argile molle

Un sort de protection contre le mal fournit une protection spéciale contre les élémentaires incontrôlés.

### Mur de Fer

### Wall of Iron

#### Altération

Niveau	5	Livre	Manuel des joueurs
Portée	60m	Composantes	V,S,M
Durée	Perm.	Temps d'incantation	5
Zone d'effet	1,5 m <sup>2</sup> /Niv ou Spé.	Sauvegarde	aucune

#### Description :

Grâce à ce sort, le magicien fait surgir un mur de fer vertical, pouvant être utilisé pour sceller un passage ou combler une brèche, le

mur s'insérant dans tout environnement matériel non-vivant si la zone d'effet le lui permet. Le mur de fer a une épaisseur de 0,5 cm par

niveau du magicien. Celui-ci peut créer un maximum de 1,5 mètres carrés par niveau. Un magicien de niveau 12 pourrait donc générer un mur de fer de 18 mètres carrés. Il est possible de doubler cette surface en diminuant l'épaisseur de moitié. Si

le magicien le désire, il peut créer son mur vertical sur une simple surface plane, sans ancrages latéraux, afin de pouvoir le faire tomber (écrasant les créatures prises en dessous). Le mur

peut cependant aussi bien s'écrouler d'un côté que de l'autre. Cette probabilité de 50% peut être altérée par une force

minimale de 30 et une masse minimale de 200 kilos (chaque demi kilo et chaque point de force supérieur à 30 modifient la probabilité de 1% en faveur du côté le plus puissant). Les

créatures ayant la place pour éviter le mur s'abattant sur elles peuvent le faire en réussissant un jet de sauvegarde contre la Mort. En cas d'échec, elles sont tuées. Les créatures

gigantesques et titanesques ne peuvent être écrasées ainsi. Le

mur est permanent, à moins qu'il ne soit dissipé avec succès, mais il est sujet à toutes les attaques affectant normalement le fer:  
rouille, perforation, etc.

L'élément matériel est un petit morceau de plaque de fer.

### *Mur de Feu*

#### *Fire Wall*

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

Niveau	5	Livre	Manuel des joueurs
Portée	80m	Composantes	V,S,M
Durée	Spé.	Temps d'incantation	8 segments
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	Aucune

#### **Description :**

Ce sort fait surgir un immobile rideau de flammes magiques aux couleurs miroitantes (jaune-vert ou ambre, ce qui diffère du sort de Magicien de niveau 4). Le prêtre peut ainsi créer une plaque carrée de flammes opaques mesurant un maximum de 7 mètres de côté par niveau, ou un anneau dont le rayon maximum est de 3 mètres + 2 mètres par deux niveaux du prêtre et la hauteur de 7 mètres.

Le Mur de Feu doit être jeté de manière à être vertical par rapport à son créateur. L'une de ses faces, choisie par le prêtre, émet une vague de chaleur infligeant 2d4 points de dégât aux créatures se trouvant à 3 mètres ou moins et 1d4 points à celles à moins de 7 mètres. De plus, le mur inflige 4d4 points de dégât, plus 1 point par niveau du prêtre, à quiconque le traverse. Les créatures particulièrement sensibles au feu pourront se voir infliger des dégâts supplémentaires. Les morts-vivants en reçoivent toujours le double de la valeur lancée. Il est cependant difficile de prendre des créatures mobiles dans un Mur de Feu nouvellement créé. Un jet de sauvegarde réussi leur permet d'éviter les flammes, tandis que leur vitesse de déplacement et leur direction dans laquelle elles se dirigent déterminent de quel côté elles se retrouvent. Le Mur de Feu demeure en place tant que son créateur se concentre. Si le prêtre décide de ne pas se concentrer, le sort dure un round par niveau du prêtre.

L'élément matériel est du phosphore.

### *Passe Muraille*

#### *Passwall*

#### *Altération*

Niveau	5	Livre	Manuel des joueurs
Portée	30m	Composantes	V,S,M
Durée	1h+1T/Niv	Temps d'incantation	5
Zone d'effet	Spé.	Sauvegarde	aucune

#### **Description :**

Un sort de passe-murailles permet au magicien de s'ouvrir un passage au travers de murs de bois, de plâtre ou de pierre, mais n'a aucun effet sur d'autres matériaux. Il crée une ouverture de 2 mètres de large, 2m50 de haut et 3 mètres de profondeur, que peuvent franchir le magicien et tous ses associés. Il est possible d'utiliser plusieurs de ces sorts pour former un passage continu, afin de percer des murs très épais. Si le sort est dissipé, la brèche se referme à partir de la position du magicien invoquant la dissipation, et éjecte toutes les créatures s'y trouvant. L'élément matériel de ce sort est une pincée de graines de sésame.

### *Souffle de Feu*

#### *Fire Breath*

#### *Evocation*

Niveau	5	Livre	Oriental Adventures
Portée	30m	Composantes	V,S,M
Durée	1R	Temps d'incantation	1R
Zone d'effet	Cône 10mx1,5m	Sauvegarde	aucune

#### **Description :**

Ce sort permet au magicien de souffler un cône de flammes magiques qui inflige 1d8 points de dégâts par niveau du magicien à moins qu'un jet de sauvegarde contre les Souffles ne soit réussi (auquel cas les dégâts sont réduits de moitié). Les objets inflammables (autres que les vêtements) s'embrasent automatiquement. Ceci peut engendrer des dégâts additionnels dans la zone d'effet. Le MD doit considérer ces situations. L'élément matériel de ce sort est un morceau de charbon ardent tenu entre les dents du magicien. Ce charbon n'inflige aucun dégât au magicien.

## *Marteau Magique des Nains*



*Hammer +3, dwarven thrower appears to be a standard +2 hammer;*

*But, if in the hands of a dwarven fighter, and a special command word is spoken, its full potential is realized.*

*The +3 bonus is gained and the following characteristics:*

*The hammer has a 6" range and it will return to its wielder's hand in much the same manner as a boomerang would. It has +3 bonus "to hit" and on damage. When so hurled, the hammer does double damage against all opponents save giants (including ogres, ogre magi, trolls and ettins), against which it causes triple damage (plus bonus Of 3).*

## *Boots of Fharlanghn*



*These low, thick-soled shoes are so durable and tough that they never wear out. Better still, the individual shod in this footgear will never grow fatigued from walking, being able to easily maintain a pace of 20-30 miles per day.*

*If the wearer is of neutral or neutral good alignment, the following additional benefits are gained:*

- 1. The wearer will never trip, step into a snare or a pit, or become entangled*
- 2. The dweomer of the shoes enables the wearer to climb up or down hills, even those with a 45-degree angle, without effort.*
- 3. The wearer will also be so sure-footed as to be able to walk along narrow ledges or slippery logs without fear of a slip or like mishap.*

*Should the person shod actually be a worshiper of Fharlanghn, then he or she will also get these additional benefits:*

- 4. Becoming lost is impossible for the wearer.*
- 5. Nothing walking on the earth can surprise the wearer.*
- 6. The wearer can run at 18" movement rate and jump horizontal distances of up to 20 feet.*
- 7. Climbing vertical surfaces is done as if the wearer were a 10th-level thief.*
- 8. Whenever there is earth (including dust, sand, or mud), the wearer can tread as if he or she were on a smooth roadway.*

*At least a dozen pairs of these magical shoes are known to exist in treasure troves.*

## Cube de Force

XP Value: 3,000 GP Value: 20,000

DUNGEON MASTER Guide



This device can be made of ivory, bone, or any hard mineral. It is about the size of a large die—perhaps 1/2 of an inch across—and enables its possessor to put up a wall of force 10 feet per side around his or her person. This cubic screen is impervious to the attack forms shown on the table below. The cube has 36 charges, and this energy is restored each day. The holder presses one face of the cube to activate or deactivate the field. Attacks cost extra charges from the cube in order to maintain the integrity of the screen.

Face du Cube	Côté de charge par tour / Mouvement	Effets
1	1/1	Repousse le gaz, les vents, ...
2	2/8	Repousse la matière non vivante
3	3/6	Repousse la matière vivante
4	4/4	Repousse la magie
5	6/3	Repousse tout
6	0/Normal	Désactive le cube

When the force screen is up, the following attacks cost extra charges from the cube in order to maintain the integrity of the screen. Note that these spells cannot be cast either into or out of the cube.

Forme d'attaque	Extra-Charges
Missiles de catapultes	1
Feux naturels très chauds	2
Cor de destruction	6
Boule de feu à retardement	3
Désintégration	6
Tempête de feu	3
Flame Strike	3
Eclair	4
Nuée de météore	8
Passe-Muraille	3
Porte de phase	5
Jet prismatique	7
Mur de feu	2

## Ring of Elemental Control - Earth



Elementals of the plane to which the ring is attuned cannot approach within 5' of or attack the wearer; or, if the wearer desires, he or she may forego this protection and instead attempt to charm the elemental (saving throw applicable at -2 on the die).

If the latter fails, however, total protection is lost and no further attempt at charming can be made, but the secondary properties given below will then function with respect to the elemental.

Creatures, other than normal elementals, from the plane to which the ring is attuned attack at -1 on their "to hit" dice, the ring wearer takes damage at -1 on each hit die, makes applicable saving throws from the creature's attacks at +2, all attacks are made by the wearer of the ring at +4 "to hit" (or -4 on the elemental creature's saving throw), and the wearer does \$6 damage (total, not per die) adjusted by any other applicable bonuses and/or penalties. Any weapon used by the ring wearer can hit elementals or elemental creatures even if it is not magical.

The wearer of the ring is able to converse with the elementals or elemental creatures of the plane to which the ring is attuned, and they will recognize that he or she wears the ring, so they are at least going to show a healthy respect to the wearer. If alignment is opposed, this respect will be fear if the wearer is strong, hatred and a desire to slay if the wearer is weak.

In addition, the possessor of a ring of elemental command will suffer a saving throw penalty as follows:

Air	-2 vs. fire
<b>Earth</b>	<b>-2 vs. petrification</b>
Fire	-2 vs. water or cold
Water	-2 vs. lightning/electricity

Only one power (whether major or minor) of a ring of elemental command can be in use at one time.

**Earth:** The wearer can at will produce the following magical effects:

stone tell (once per day)  
passwall (twice per day)  
wall of stone (once per day)  
stone to flesh (twice per week)  
move earth (once per week)  
feather fall

The ring will appear to be nothing other than a ring of feather falling until the condition you establish is met

## La Forge de Moradyn

Cet objet est en apparence une petite figurine représentant une enclume.

Sur un mot de commande, au bout de 1D4+1 round, cette figurine se transforme en une petite maisonnette contenant une forge.



Elle peut recevoir 6 personnes et possède tout le confort d'une petite chaumière, incluant un bon repas et un tonnelet de bière !!

La forge peut encaisser 150pts de dégâts avant de se retransformer en figurine, éjectant toutes les personnes présentes à l'intérieur vers l'extérieur.

Dans ce cas, la figurine n'est plus utilisable avant 1 mois.

En cas de jet de protection de la figurine, prendre un facteur de résistance de 3. Sur un score de 1 ou 2, elle sera détruite.

L'enclume renferme quant à elle un pouvoir extraordinaire : Elle permet de fusionner 2 objets de même nature (un anneau avec un anneau, une épée avec une épée, etc ...) ou enchassables (une perle sur un anneau, une pierre sur une épée, etc ...).

L'un de ces deux objets doit contenir du métal, être "forgeable" : pas question de fusionner une cape avec une cape, ou des bottes avec des bottes.

Pour calculer les chances d'effectuer une fusion, on utilise la formule suivante :

$$((\text{Niv du forgeron} \times 200) / (\text{XP de l'objet n}^\circ 1 + \text{XP de l'objet n}^\circ 2)) \times 100 - \text{Malus}$$

Le Malus est déterminé en fonction du type de magie des 2 objets (cf. table ci-dessous)

Il est en effet plus compliqué de fusionner des objets dont la magie est radicalement opposée, que deux objets de même nature magique.

	Feu	Terre	Air	Eau	Neg.	Pos.
Feu	0	30%	30%	100%	30%	30%
Terre	30%	0	100%	30%	30%	30%
Air	30%	100%	0	30%	30%	30%
Eau	100%	30%	30%	0	30%	30%
Negatif	30%	30%	30%	30%	0	100%
Positif	30%	30%	30%	30%	100%	0

En cas d'échec, les 2 objets sont détruits, et libèrent leur magie sur le Forgeron en déclenchant un Hiatus pour chacun des sorts ou effets contenus dans ceux-ci. (cf. table des Hiatus).

Exemple :

Un forgeron Niv10 tente de fusionner un anneau de Nage (1000 xp) et un anneau de Marche des Ondes (1000 xp).

Les chances de fusion seraient de 100%  $((10 \times 200 / 1000 + 1000) \times 100 - 0\%)$ .

Dans ce cas, pas de malus, les 2 anneaux évoquant la magie de l'eau.

La même tentative avec un anneau de marche des ondes et de résistance au feu serait de :

00%  $((10 \times 200 / 1000 + 1000) \times 100 - 100\%)$  la magie de l'eau et celle du feu étant radicalement opposées.

Les objets altérant les caractéristiques ne voient pas leur bonus se cumuler mais permettent d'ajouter seulement +1 à l'objet dont le bonus correspondant est le plus élevé.

Seuls les bonus correspondants sont augmentés.

Les autres sont justes fusionnés.

Par exemple :

1 Épée +3 et une Épée +1, +2 ou +3 deviennent 1 Épée +4.

1 Épée +1 et une Épée +2, +4 contre les MV devient une Épée +3, +4 contre les MV.

2 Épées +2, +4 contre les MV deviennent une Épée +3, +5 contre les MV.

**Un objet issu d'une fusion ne peut plus être utilisé dans une nouvelle fusion.**

*La fusion de 2 objets est une opération longue et délicate qui nécessite 1 jour pour chaque tranche de 100xp de l'objet final, -1j/Niv. du forgeron.*

*Un forgeron Niv 20 fusionnerait donc un objet de 4000 xp en 20j.*



## Utilisation des runes

Les runes sont des dessins complexes, labyrinthiques, qui permettent d'emprisonner l'énergie d'un sort (mana) en son sein et de le relâcher sous certaines conditions édictées lors de leur élaboration.

Dès son apprentissage, le forgeron guerrier apprend à tracer les runes, lui permettant ainsi de les inclure dans ses créations.

3 types de runes peuvent être tracées :

- Les Glyphes
- Les Ornaments
- Les Artefacts

### Les Glyphes :

Tracées sur tout type de matériau, elles permettent de piéger l'énergie d'un sortilège qui tente de trouver une sortie au sein du dessin complexe.

Le sort doit être lancé au moment où le forgeron s'apprête à fermer la rune.

Le dessin peut être réalisé avec n'importe quel élément graphique : de la craie, du charbon, avec du sable ou dans le sable, ...

Ainsi, pour libérer le sort, il est nécessaire soit :

- De briser la rune.

En effaçant une partie du dessin ou en brisant le support, de créer une sortie au labyrinthe ce qui permet à l'énergie magique de s'échapper et de libérer le sort.

- De remplir la condition permettant à l'énergie de se libérer.

Regarder la rune, toucher la rune, ... La condition doit expressément être énoncée lors de la création de celle-ci et nécessite l'ajout du sort de Glyphes de Garde pour être conservée.

La durée de vie de ce type de rune dépend principalement du matériau et du support utilisés dans sa confection. Celle-ci est à déterminer en concertation avec le MDJ.

Ex: Une rune tracée dans le sable d'une plage disparaîtra probablement à marée montante, alors qu'une rune tracée à l'encre de chine sur du velin saura durer probablement plusieurs années.

Le sort de Glyphes de Garde peut permettre d'allonger la durée de vie d'une Glyphes éphémère jusqu'à son déclenchement : Malgré la marée, une rune tracée dans le sable attend l'événement qui viendra la briser.

### Les Ornaments:

Tatouages, gravures ou sculptures parsemés de pierres ou de métaux précieux, les Ornaments permettent d'emmagasiner une quantité plus importante de mana.

Les Glyphes emprisonnant le sort sont gravés sur des matériaux dur (bois, pierre, métal), ou tatoués a même la peau, diffusant ainsi l'effet désiré dans le support.

Les sorts à effet permanents doivent être fixés à l'aide d'un sort de Permanence pour durer.

Les sorts à effet instantanés nécessitent que la rune soit divisée en plusieurs parties qu'il conviendra d'assembler pour la recomposer et ainsi libérer le sort.

Une rune peut par exemple être tracée et divisée sur 2 anneaux qu'il faudra accoler pour la reconstituer et ainsi libérer son pouvoir.

Les pierres et métaux précieux composants les Ornaments servent de réserve de Mana et emmagasinent les charges.

Le nombre de charge est calculé selon la formule suivante :

$$Ch = 5 \times Niv \text{ du forgeron} / Niv \text{ du sort}$$

Ainsi un Forgeron Niv 10 peut créer une rune comportant 50ch d'un sort Niv1, 25ch d'un sort Niv2, 16ch d'un sort Niv 3, etc ...

Au fur et à mesure de l'utilisation, la Rune Ornementale s'efface progressivement jusqu'à disparaître complètement.

Selon la facture du support et le niveau de Mana emmagasiné, le support se désagrège lentement jusqu'à la dernière utilisation ou il risque de se briser.

Dans le cas d'un tatouage, celui-ci disparaît progressivement et la peau se flétrit : L'endroit ne peut plus être tatoué par la suite.

Les chances de destruction du support sont calculées selon la formule suivante :



$$\% = 100 - (5 \times \text{Niv du forgeron} - 5 \times \text{Niv du sort}) + \text{Facture}$$

Cuir : 30%

Bois : 20%

Métal, Pierre : 10%

Métal ou Pierre Précieuse : -10%

Mithril, Adamantite : -25%

Tatouage : - CON ou DV du récipiendaire

Ainsi, un Forgeron Niveau 15, fabriquant un Ornement enfermant un sort Niveau 5 aurait 50% de chances de base de voir le support se détruire à l'issue de son utilisation ( $100 - (5 \times 15 - 5 \times 5) = 100 - 50$  soit 50%)

Ces chances passeraient à 80% si le support est en Cuir, 70% en bois, 60% en Métal, 40% en Métal Précieux, 25% en Mithril et 35% pour un tatouage effectué sur un personnage ayant 15 en Constitution.

Si l'objet est détruit, il libère le sort sur le porteur et déclenche un Hiatus.

Si l'objet n'est pas détruit, il peut être rechargé.

### Les Artefacts :

Les Artefacts sont composés de runes permanentes généralement forgées dès la conception de l'objet porteur.

Les sorts à piéger doivent être lancés plusieurs fois durant cette phase. Les runes ne sont donc pas gravées a posteriori mais font bien partie intégrante de l'objet.

2 types de sorts peuvent être lancés : Les sorts éphémères, et les sorts permanents.

Les sorts éphémères pourront être déclenchés par mot de commandes, par touché, ou par le biais d'un mécanisme visant à reformer la rune dans son ensemble (ajout de la pièce manquante dans le dessin, à la manière d'un puzzle par exemple).

Les sorts permanents sont généralement actifs tout le temps, altérant ainsi les propriétés de l'objet porteur.

Il est généralement nécessaire d'utiliser des matériaux nobles et des pierres précieuses dans la réalisation de ce type de runes.

### Manufacture :

Le temps supplémentaire de réalisation d'un objet comportant une rune est décrit dans le tableau ci-dessous :

Type de rune	Temps de réalisation
Glyphe	1 Round / Niv de sorts / m <sup>2</sup>
Ornements	1 Jour / Niv de sorts / m <sup>2</sup>
Artefacts	1 Semaine / Niv de sorts / m <sup>3</sup>

## *Objets Stockés*

*Alexandrite (100 gp) x10*  
*Amber (10 gp) x15*  
*Diamond (1000 gp)*  
*Emerald (5000 gp)*  
*Lapis Lazuli (100 gp) x3*  
*Malachite (10 gp) x12*  
*Obsidian (100 gp) x2*  
*Onyx (75 gp) x10*  
*Opal (1500 gp) x4*  
*Ruby (1000 gp)*  
*Star Ruby (100 gp) x3*  
*Star Sapphire (3000 gp)*  
*Topaz (50 gp) x5*

*Tourmaline (5000 gp)*  
*Turquoise (1000 gp) x2*

*PO: 125000*

*PP: 2450*

*Full Plate +2*

*Bouclier +1*

*Mace, footman's*

## *Animaux*

*Boeuf*  
*Harnais et bride*  
*Collier*  
*Boeuf*  
*Harnais et bride*  
*Collier*