

SORTS DU PREMIER NIVEAU

Feu Follet Dansant de Nystul

Altération

"Nystul's dancing wereflight"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 60 mètres + 20 mètres / niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 2 heures + ½ heure / niveau

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une particule lumineuse entièrement sous le contrôle du lanceur. La lumière émise par la particule peut augmenter ou diminuer suivant la volonté du lanceur, s'étendant depuis la luminosité éclatante d'un sort de lumière à celle minuscule d'une flamme de chandelle. Le feu follet peut voler d'un endroit à l'autre suivant les désirs du lanceur, tel qu'il reste dans la portée du sort. Le feu follet peut être appelé afin de stationner à côté de la tête du lanceur comme source de lumière pour une lecture. Le feu follet ne peut pas être ciblé sur un objet ou une créature. Il n'existe que comme une particule de lumière dans l'air.

Flash de Nystul

Évocation

"Nystul's flash"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 30 m + 5 m / niveau

Éléments: V, S

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: globe de 3 m de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un flash soudain de lumière brillante dans un globe de 3 m de rayon. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet et qui échoue son jet de sauvegarde contre les sorts est aveuglée pour 1-4 rounds. Celles qui réussissent leurs jets de sauvegarde sont éblouies pour 1-4 rounds, subissant une pénalité de -2 à leurs jets d'attaque. Elles sont également déséquilibrées; une attaque contre une telle créature se fait à +2. Les créatures extérieures à la zone d'effet ne subissent aucune pénalité, même si elles y font face. Les créatures ne possédant pas d'yeux ou aveugles sont immunisées à ce sort.

Flottabilité Bouillonnante d'Otiluke

Altération

"Otiluke's bubbling buoyancy"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 20 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 50 kg/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

En utilisant ce sort, un mage peut permettre à des objets normalement incapables de flotter de flotter sur une couche de bulles de cristal emplies d'air. Jusqu'à 50 kg de matière par niveau du jeteur peuvent ainsi flotter, dont l'or, le plomb, la pierre, ou une créature vivante. Un objet qui a coulé peut être ramené à la surface s'il est dans la portée du sort.

Les éléments matériels sont un morceau de chêne-liège et une pincée de sel de bromure.

Glisce

Conjuration

"Grease"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée : 10 mètres

Éléments : V,S,M

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : Zone carré de 3 mètres x 3 mètres

Jet de Sauvegarde : Spécial

Un sort de Glisce couvre une surface matérielle d'une couche de matière grasseuse. Toute créature pénétrant dans cette zone, ou s'y trouvant au moment de l'invocation du sort, doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts sous peine de glisser, de perdre l'équilibre et de tomber. Si elle réussit son JS, elle peut atteindre la surface non graissée la plus proche à la fin du round. Les créatures qui demeurent dans la zone bénéficient d'un jet de sauvegarde à chaque round, jusqu'à ce qu'elles en soient sorties. Le MD doit ajuster les JS en fonction des circonstances. Exemple: une créature chargeant sur un plan incliné brusquement rendu glissant a peu de chances d'éviter les effets du sort, mais est presque assurée de sortir de la zone affectée!

Le sort peut aussi être utilisé pour poser une couche de graisse sur un objet corde, échelons, poignée d'arme, etc. Les objets matériels non utilisés sont affectés automatiquement. S'ils sont maniés par une créature, celle-ci bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter l'effet. Si le premier JS est manqué, l'objet est lâché aussitôt.

Sphère Fumeuse d'Otiluke

Evocation

"Otiluke's smoky sphere"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 18 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: globe de 3 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: annulé

Le sort conjure dans la main du lanceur une petite sphère cristalline remplie d'une brume grise. La sphère de fumée peut être lancée jusqu'à 20 mètres du lanceur comme une grenade. La sphère se brise quand elle touche, emplissant une zone de 3 mètres de rayon d'une fumée irritante. À moins en de réussir un jet de sauvegarde contre le poison, les créatures dans la zone souffriront une quinte de toux, suffocant et toussant pendant 1d4 +1 rounds. Les créatures affectées attaquent et font leur jet de sauvegarde avec une pénalité de -2 jusqu'à ce que la toux passe, et tout sort ayant une composante vocale à 30% de chance d'échouer quand il est incanté par un lanceur toussant. Le nuage de fumée perd ses effets agressifs après un round. La sphère doit être lancée dans les trois après son incantation ou la substance devient inerte et inutile, et la sphère cristalline se désintègre. Si la sphère de fumée est cassée avant d'être lancée, le nuage de fumée affectera le lanceur.

SORTS DU SECOND NIVEAU

Atome Noir de Nystul

Évocation

"Nystul's blackmote"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 30 mètres + 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une molécule microscopique d'énergie du Plan Matériel Négatif dans les mains du jeteur. Celui-ci doit immédiatement jeter un jet de sauvegarde vs. Mort Magique à +2 pour pouvoir contrôler la molécule. Si le jeteur réussit, elle restera inerte dans ses mains durant un round, gagnant de la puissance. Le jeteur ne peut rien faire durant ce temps, car il doit rester concentré sur la molécule. Si sa concentration est brisée, le sort est dissipé. À la fin du round, le sort a toute sa puissance, et la molécule peut être lancée vers une créature se trouvant dans la portée du sort. La molécule touche automatiquement en explosant, créant une aura de ténèbres et de froid, infligeant 2d6 points de dégâts plus 1 point par niveau du jeteur. Les morts-vivants et les créatures du Plan Négatif ou des Plans Inférieurs et Extérieurs sont immunisés.

Si le magicien échoue dans son jet de sauvegarde initial, il perd le contrôle de la molécule, qui explose dans ses mains, infligeant 1 point de dégât et paralysant le magicien pour 1d4 rounds.

Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke

Évocation / Conjuración

"Otiluke's boiling oil bath"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 segment

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort crée un conteneur de force ayant la forme d'un chaudron rempli d'huile bouillante, qui apparaît au-dessus de la tête de la victime. Le chaudron se renversera et fera couler son contenu sur la créature à moins qu'un jet de sauvegarde contre les Sorts ne soit réussi. Une réussite indique que la victime s'aperçoit de la présence du chaudron et bondit de côté pour éviter l'huile. Un échec signifie qu'elle reçoit l'huile bouillante sur la tête, subissant ainsi 3d4 points de dégâts.

Corruption

Nécromancie

"Corruption"

Source : *Ravenloft - Guide to the lich*

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S

Durée: 2 rounds

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1 personne

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort noie la cible dans un flot émotionnel de corruption et de convoitise. Si la cible rate un jet de sauvegarde contre les sorts, elle succombe temporairement aux tentations des forces obscures et reste paralysée, perdue parmi ses illusions de grandeur pendant toute la durée du sort. Après l'expiration du sort, la cible doit faire un autre jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être prédisposée à favoriser la lichie et ce qu'elle demande. En cas d'échec, la cible hésitera pendant un round s'il tente une action offensive contre la lichie, contre un des biens ou des compagnons de la lichie. Jusqu'à ce que la victime réussisse son test, l'effet résiduel du sort persiste.

Dague de Cristal de Nystul

Évocation / Conjuración

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort conjure dans les mains du jeteur une dague faite d'un matériau provenant du plan quasi-élémentaire du minéral, fortement infusé de l'énergie puisée dans le Plan Matériel Positif. La dague n'a pas de bonus au toucher mais inflige 1d4+2 points de dégâts aux adversaires se trouvant en mêlée. Face aux adversaires morts-vivants ou originaires des plans inférieurs et extérieurs, elle inflige 1d4+3 points de dégâts. Si la dague inflige le maximum des dégâts à une créature morte-vivante ou des plans inférieurs, le monstre est paralysé pour le round suivant et la dague disparaît.

Détection Majeure des Morts-Vivants

"Greater detect undead"

Source : *Ravenloft - Guide to the lich*

Portée: 0

Éléments: *V, S, M*

Durée: 3 tours

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

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

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

Divination, Nécromancie

Flèche Acide de Melf

"Melf's acid arrow"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée: 180 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une cible

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée une flèche magique qui fonce sur sa cible comme si elle l'avait été par l'arc d'un guerrier de même niveau que le mage. Aucun ajustement de distance, de non-compétence martiale ou de spécialisation ne s'applique. La flèche n'a aucun bonus d'attaque ou de dégâts, mais inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Notez que les objets portés par la cible doivent effectuer un jet de sauvegarde. Il n'y a pas d'éclaboussure autour de la cible.

L'acide reste actif pendant un round supplémentaire pour chaque trois niveaux du magicien (1 round aux niveaux 3 à 5, 2 aux niveaux 6 à 8), infligeant à nouveau 2d4 points de dégâts, à moins que l'acide ne soit neutralisé d'une manière ou d'une autre.

Conjuration

Irrésistible Rire de Tasha

"Tasha uncontrollable hideous laughter"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée: 60 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature ou plus dans un cube de 10 mètres d'arête

Jet de sauvegarde: annule

La victime de ce sort trouve incroyablement drôle tout ce qu'elle voit. L'effet n'est pas immédiat, et la créature ressent un léger chatouillement lors de l'invocation. Au round suivant, elle commence à sourire, puis à pouffer, ricaner, rigoler et finalement se tordre de rire jusqu'à en perdre l'équilibre et tomber en riant aux larmes, pris d'un rire hideux et incontrôlable. Bien que cette hilarité magique ne dure qu'un round, le suivant doit être passé à se relever. De plus, la victime perd 2 points de Force temporairement, ou souffre d'une pénalité de -2 sur ses jets de combat et de dégâts, pendant tout le reste de la durée du sort.

Le jet de sauvegarde contre les Sorts est ajusté par l'Intelligence de la victime: Semi-intelligente (4 ou moins), le sort n'a aucun effet! Basse (5 à 7), -6; Moyen à Très (8 à 12), -4; Haute (13 à 14), -2; Exceptionnelle ou mieux (15+), 0.

Le magicien peut affecter une créature pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède: une au niveau 3, 2 au niveau 6, 3 au niveau 9, etc. Tous les êtres affectés doivent être à moins de 10 mètres les uns des autres.

Enchantement / Charme

Rayon Flamboyant de Nystul

Evocation

"Nystul's blazing beam"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 30 m + 10 m / niveau

Eléments: *V, S*

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort tire du plan matériel positif vers la main de l'incantateur une parcelle d'énergie qui peut être libérée sous la forme d'un rayon de 30 cm de large et de 30 m + 10m / niveau de long. Mis à part les morts-vivants, une créature atteinte par ce rayon a droit à un jet de sauvegarde. Une créature réussissant son jet de sauvegarde est atteinte par un éclat ricochant qui l'éblouit pour une durée de 1-4 rounds pendant lesquels elle subit une pénalité de -2 à ses attaques et de +2 à sa CA.

Une créature qui rate sa sauvegarde est atteinte en pleine face par le rayon, est aveuglée pour 2d4 rounds, subissant des pénalités de -4 à ses attaques et +4 à sa CA. Un mort vivant atteint par ce rayon n'a pas droit à un jet de sauvegarde, n'est ni ébloui ni aveuglé, mais subit 4d6 points de dégâts.

Toucher Glacial Amélioré

Nécromancie

"Improved chill touch"

Source : *Ravenloft - Guide to the lich*

Portée: 0

Eléments: *V, S*

Durée: 3 rounds + 1 round / niveau

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: annule

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

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

Tour Mineur Sinistre

Nécromancie

"Sinister cantrip"

Source : *Ravenloft - Guide to the lich*

Portée: 3 mètres

Eléments: *V, S*

Durée: 1 heure / niveau

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Les tours mineurs sont normalement utilisés afin de produire d'innocent tours. Ce sort est pareillement sans danger, en termes d'effets physiques, mais il peut être utilisé afin de créer une illusion ou un tour sinistre qui frappera de terreur ou dérangera l'esprit de ceux qui le verront. Tour mineur sinistre est un mauvais tour courant parmi les vassaliches qui testent leur nouvelle forme.

Quelques applications courante de ce sort sont une illusion d'insectes rampants hors de plats cuisinés, une irritation incessante dans un endroit impossible à atteindre, une illusion de saignement à partir des ongles de la main, et l'altération de la voix d'une victime en un grognement.

SORTS DU TROISIEME NIVEAU

Bâton Rayonnant de Nystul

Évocation

"Nystul's radiant baton"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque le mage jette ce sort, il conjure dans ses mains un bâton fin composé d'énergie puisée dans le quasi-plan de la radiance. Le bâton peut être de l'une des sept couleurs de l'arc-en-ciel, au choix du jeteur. La forme d'attaque du bâton correspond à la couleur choisie, similaire à une attaque d'une créature quasi-élémentaire de radiance, à savoir:

Couleur	Effet
Rouge	énergie froide (+1 aux dégâts face aux créatures basées sur le feu, aucun dégât sur celles du froid)
Orange	énergie chaude (+1 aux dégâts sur les créatures basées sur le froid, aucun dégât sur celles du feu)
Jaune	dégâts d'acide (JS vs. Sorts pour annuler les dégâts)
Vert	neutralisation du poison (comme le sort de prêtre)
Bleu	énergie électrique (+10 points de dégâts face aux ennemis en armures métalliques)
Indigo	spécifique morts-vivants (seuls les morts-vivants sont affectés)
Violet	spécifique végétation (seules les plantes sont affectées)

Le bâton inflige des dégâts de base de 2d4 points plus un point par niveau du jeteur lorsqu'un jet de toucher est réussi. Le type de dégâts correspond à la couleur du bâton. Celle-ci est choisie lors de l'incantation et ne peut être changée par la suite. Les créatures ne sont pas autorisées à jeter un JS contre les effets du bâton. Le bâton touche automatiquement toute créature qui a blessé le jeteur durant ce round de mêlée, sinon le jeteur doit lancer son jet de toucher avec son THAC0.

Extincteur Expéditif de Nystul

Évocation

"Nystul's expeditious fire extinguisher"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 20 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 segment

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: spécial

Cette version plus puissante du sort d'altération des feux naturels permet au jeteur d'éteindre rapidement un grand feu. Lorsqu'il est jeté, de l'anti-énergie du quasi-plan des cendres est momentanément jetée sur le feu. Une zone de feu non magique de 3 mètres sur 3 par niveau du jeteur peut ainsi être éteinte en un segment, aussi le sort est-il idéal pour combattre des feux de forêt ou de brousse. Le sort est moins efficace contre les feux magiques. La chance d'éteindre un feu magique est de 60%, et une zone maximale de 3 mètres sur 3, quel que soit le niveau du jeteur, peut être affectée. Le sort n'a aucun effet sur les créatures basées sur le feu ou sur les flammes émanant du corps d'une créature, comme un élémental de feu, les grues de feu ou les démons type VI.

Nuage Acide d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's acid cloud"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/2 niveaux

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: globe de 10 mètres d'arête

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée une petite sphère cristalline remplie d'une brume jaune-brun. Le cristal peut être tenu aussi longtemps que le désire le jeteur, mais le contenu devient inerte au bout de trois rounds. La sphère peut être jetée jusqu'à 20 mètres comme une grenade. Lorsqu'elle se brise, la brume est libérée, remplissant l'air de fumées acides jaunâtres dans une zone de trois mètres de rayon. Quiconque se trouve dans la zone d'effet subit 4d4 points de dégâts d'acide immédiatement, aucun JS n'étant autorisé, et subira 1d4 points de dégâts pour chaque round additionnel d'exposition dans la fumée. Tous les objets touchés par la fumée doivent jeter un JS contre l'acide ou être rongé. Pour chaque round additionnel d'exposition, un JS doit être jeté. Le bain d'acide atmosphérique restera en existence un round pour tous les deux niveaux du magicien, mais tout vent, pluie ou condition atmosphérique turbulentes annuleront le sort.

Parapluie de Force d'Otiluke

"Otiluke's force umbrella"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 50 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un dôme de force au-dessus de la tête du jeteur, mesurant 3 mètres de rayon et brillant d'une aura violette. Le dôme suit le jeteur partout où il va. Non seulement protège-t-il le jeteur de la pluie, mais aussi des attaques physiques ou magiques provenant d'au-dessus, comme les missiles de sièges, les rochers des géants ou le souffle d'un dragon volant. L'ombrelle de force procure un bonus de +4 aux JSs contre les attaques magiques provenant d'au-dessus, et un bonus de -6 à la CA contre les attaques physiques. L'ombrelle réfléchit aussi 75% des carreaux d'arbalètes ou des flèches provenant d'au-dessus, ou une grande partie de feu indirect, comme une volée de flèches. Il se conforme aux espaces réduits et permettra donc au jeteur de passer dans des ouvertures étroites.

Évocation

Poignard de Cristal de Nystul

"Nystul's crystal dirk"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une arme similaire à celle décrite par le sort de deuxième niveau dague de cristal. Le poignard est faiblement magique, possédant un bonus de +1 aux jets d'attaque. Il inflige 1d4+2 points de dégâts lorsqu'il touche. Face aux morts-vivants et autres monstres des plans inférieurs ou supérieurs, le poignard inflige 1d4+3 points de dégâts. S'il inflige le maximum des dégâts, le monstre sera paralysé jusqu'à la fin du round suivant l'attaque.

Évocation / Conjuration

Puanteur de Mort

"Stench of death"

Source : *Ravenloft - Guide to the Lich*

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 heure

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: rayon de 15 mètres

Jet de sauvegarde: annule

Ce sort emplit la zone d'effet d'une odeur tellement nauséabonde qu'elle désoriente complètement tous ceux qui s'y trouvent pris. Un jet de sauvegarde contre la Paralyse permet au personnage de supporter la puanteur et de ne pas être affecté par les effets. Ceux qui le ratent seront incapables d'attaquer ou de lancer des sorts. Cependant, ils peuvent toujours fuir la zone. Une fois à l'extérieur de celle-ci, la victime a besoin d'un round pour se remettre avant de pouvoir reprendre ses activités normales. Comme cet effet est strictement magique, aucun vent ne peut disperser la puanteur. Elle peut cependant être dissipée.

Nécromancie

Révélation Dorée de Nystul

"Nystul's golden revelation"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 5 rounds/niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: cône de 10 mètres de large sur 20 de long

Jet de sauvegarde: aucun

Avec ce sort, un magicien peut révéler l'invisible, ce qui est dissimulé ou caché qui se trouve dans le cône. Les créatures ainsi masquées seront entourées d'une aura de lumière dorée, brillant sur une zone de 30 cm autour de la créature, la rendant aisément visible. Le mage peut balayer un angle de 360° en un seul round. Le sort peut ainsi révéler un voleur se dissimulant dans l'obscurité, ou une créature se cachant derrière un obstacle. Le sort crée une lueur autour d'un être invisible, astral, hors de phase, éthéré, duo-dimensionné se trouvant dans la zone d'effet, ainsi que les créatures utilisant une cape elfique, une robe de dissimulation ou un anneau caméléon. Aucun JS n'est autorisé, bien que la résistance à la magie s'applique.

Altération

Sceau du Serpent Sépia

"Sepia snake sigil"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 5 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: un sceau

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsqu'il est invoqué sur un écrit, ce sort insère dans le texte un petit symbole, peu importe la forme et/ou le contenu de l'écrit. Lorsqu'on pose les yeux sur lui, ce qu'on appelle le serpent sépia surgit et frappe la créature la plus proche (mais n'attaque pas le magicien qui l'a créé). Son attaque est faite comme s'il était un monstre avec un nombre de D6 de Vie égal au niveau du magicien. Si elle est réussie, la victime est prise dans un champ de force ambré et miroitant, figée et immobilisée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée — soit sur ordre du magicien, soit par une dissipation de la magie réussie, soit au bout de 1d4 jours plus un jour par niveau de l'invocateur.

En attendant, rien ne peut parvenir jusqu'à la victime, ni l'affecter en aucune façon et rien ne peut déplacer la force miroitante qui l'entoure. Tant qu'elle est dans cet état, la victime ne vieillit pas, n'a pas faim, ni sommeil, pas plus qu'elle ne peut regagner des sorts. De plus, elle n'est pas du tout consciente de son environnement.

Conjuration

Sommeil Horrifique

"Sleep of horror"

Source : Ravenloft - Guide to the Lich

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: une personne

Jet de sauvegarde: annule

La victime de ce sort est frappée de cauchemars durant son sommeil, annulant tous les effets réparateurs comme la récupération des sorts, des points de vie, etc. Un sort de sommeil annulera les effets de ceci, tout comme une jet de sauvegarde contre les Sorts réussis. La victime aura 1d10 cauchemars durant la nuit et il doit lancer un jet contre les horreurs après chaque cauchemar.

Nécromancie

SORTS DU QUATRIEME NIVEAU

Armure de Liche

Nécromancie

"Lich armor"

Source: *Ravenloft – Guide to the lich*

Portée: 0

Éléments: *V, S*

Durée: 2 rounds / niveau

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: le mage

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort fonctionne comme le sort armure spirituelle (sort de 3^{ème} niveau de magicien), avec les exceptions suivantes: au lieu d'une aura scintillante, l'armure prend la forme d'un voile noir qui coule mystiquement autour du corps de la lich. L'armure offre la protection d'une armure de plaque (CA 3), et sa protection est cumulative avec les effets d'autres armures et objets magiques. Quand elle se dissipe la lich subie 2d6 points de dégâts au lieu des 2d3.

Conjuration de Grue de Nystul

Conjuration / Convocation

"Nystul's grue conjuration"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 60 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 3 rounds/niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort, qui est en fait composé de quatre sorts risqués et différents, conjure un grue — harginn, ildriss, chaggrin, ou varrdig — de l'un des quatre plans élémentaires:

Air	Encens
Terre	Argile douce
Feu	Sulfure
Eau	Eau de mer

Ces éléments matériels doivent être utilisés lorsque la conjuration du grue est désirée. Le type de grue à conjurer doit être déterminé avant que le jeteur ne mémorise le sort. Les grues ont la réputation de n'être guère fidèles et d'être difficiles à contrôler, aussi le jeteur doit-il s'appuyer sur autre chose que la simple concentration pour conserver le grue sous son contrôle. Dès que celui-ci est conjuré, il demandera un paiement pour le service demandé. Le paiement offert doit être d'au moins une valeur de 500 po en denrées appréciées des grues. Dans un cas contraire, le grue se fâche et attaque immédiatement le jeteur. S'il est satisfait par l'offre, il accomplit à contre-cœur un service pour le jeteur durant le temps imparti pour le sort. Il essaiera néanmoins de piéger le jeteur ou de désobéir ouvertement si les ordres du jeteur lui semblent peu attractifs.

Contrôler les Os

Nécromancie

"Bone seize"

Source: *Ravenloft – Guide to the lich*

Portée: 60 mètres

Éléments: *V, S*

Durée: 1 d10 rounds

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: 1 personne

Jet de sauvegarde: annule

Avec ce sort, la lich peut prendre le contrôle des os de la victime. Cela n'a aucune importance que la victime soit vivante ou morte. Le contrôle est au mieux maladroit: la lich ne peut que faire asseoir, marcher, lever et coucher la victime. Elle ne peut pas faire combattre, lancer des sorts, parler, ou sauter, etc. la victime.

Croissance Végétale

"Plant growth"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: aire de 3 mètres de côté/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Au moment où le sort croissance végétale est jeté, le mage force la végétation à croître, s'entortiller et s'emmêler pour former une jungle ou un fourré dans lequel les créatures doivent se frayer un chemin par force ou à l'épée à une vitesse maximale de 1" (2" si la créature est plus grande qu'un homme). L'aire doit contenir au départ des arbres et buissons pour que ce sort fonctionne. Epineux, arbustes, plantes grimpantes et herbes envahissent la zone de manière à former une barrière. La zone d'effet est de 3 mètres de côté par niveau du magicien, de forme carrée ou rectangulaire au choix. La hauteur et grosseur individuelles des plantes sont moins affectées que la densité des broussailles. Les effets dureront tant qu'ils ne seront pas dégagés par main d'homme, par le feu ou un moyen magique tel que dissipation de la magie.

Altération

Ecran Dispersif d'Otiluke

"Otiluke dispelling screen"

Source : Le Manuel Complet du Magicien

Portée: 5 mètres / niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round / niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 6 mètres carrés

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un écran miroitant d'énergie violette d'une forme souhaitée par le jeteur. Toute créature passant au travers de l'écran est affectée par dissipation de la magie avec le même niveau que si le magicien avait lancé le sort.

Abjuration, Évocation

Explosion de Lumière de Nystul

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: sphère de 6 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort conjure une explosion d'énergie provenant du Plan Positif. Toutes les créatures se trouvant dans la zone ou faisant face à la soudaine explosion d'énergie sont aveuglées pour un round, sans JS autorisé. Les créatures sans yeux ne sont pas aveuglées. De plus, tous les morts-vivants, les créatures du Plan Négatif, ou les êtres des plans inférieurs se trouvant dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur. De telles créatures ne subissent que la moitié des dégâts si elles réussissent un JS, mais les morts-vivants le lancent à -2.

Évocation

Explosion de Lumière Noire de Nystul

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: sphère de 6 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort à risque engendre une explosion d'énergie du Plan Négatif pour un instant. Ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 1d4 points de dégâts par niveau du jeteur, ou la moitié si un JS contre la mort magique est réussi. Les créatures affectées qui échouent leur JS seront aussi ralenties (comme le sort) pour 1d4 rounds. Les créatures du Plan Positif ou des plans extérieurs prennent un point de dégât supplémentaire par niveau du jeteur, et leur JS est malusé de 2. De telles créatures qui ratent leur JS sont étourdiées plutôt que ralenties. Il y a toujours 10% de chances que le mage perde le contrôle du sort et soit affecté par le sort, par un rayon qui vient le frapper lui aussi. Les morts-vivants ne sont jamais affectés par ce sort.

Évocation

Façonner l'Os

Nécromancie

"Bone form"

Source: *Ravenloft – Guide to the lich*

Portée: 3 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1d20 heures

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: suffisamment d'os pour le sort

Jet de sauvegarde: aucun

Quand ce sort est lancé, la lich est capable de créer n'importe quel objet de moins d'un mètre de long, de haut et d'épaisseur à partir d'os. La lich doit avoir une réserve d'os sous la main afin de pouvoir créer l'objet qu'elle désire. Des armes peuvent être créées avec ce sort; si c'est le cas elles sont considérées comme mauvaises, mais n'ont aucun bonus aux jets d'attaques.

Sphère de Vapeur d'Otiluke

Évocation

"Otiluke steaming sphere"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 60 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1 round/2 niveaux

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: globe de 9 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée dans les mains du jeteur une petite sphère cristalline remplie de vapeur brûlante. La brume de la sphère restera active durant trois rounds. La sphère peut être projetée jusqu'à 60 mètres du jeteur. Lorsque la sphère heurte une surface solide, elle se brise instantanément, libérant son contenu et remplissant l'air environnant sur une zone de 9 mètres de rayon de vapeur. Elle inflige 4d4 points de dégâts de chaleur par round d'exposition, aucun JS n'étant autorisé.

La vapeur obscurcit totalement la vision, réduisant la visibilité à seulement 9 mètres de la créature affectée. Les créatures se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet sont désorientées, rendant la tâche consistant à quitter la zone difficile. Chaque round, la créature doit jeter un JS contre les Sorts pour échapper au nuage. Une créature qui le réussit en émergera à un endroit aléatoire. Si le JS est raté, la créature tourne en rond dans la zone pour un autre round.

SORTS DU CINQUIEME NIVEAU

Arche Radiante de Nystul

Altération

"Nystul's radiant arc"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 3 mètres/niveau

Éléments: *V, S, M*

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: ½

Ce sort crée un arc-en-ciel scintillant qui forme une arche entre les deux paumes ouvertes du jeteur. Une fois que l'arc-en-ciel a pris forme, le jeteur peut choisir d'en projeter un rayon de 30 cm de large vers une victime se trouvant jusqu'à 3 mètres par niveau du jeteur. Le rayon a la couleur de l'une des couleurs de l'arc-en-ciel et tire son énergie du plan quasi-élémentaire de la radiance.

Couleur	Pouvoir
Rouge	énergie froide (+1 aux dégâts contre les créatures de feu, aucun dégât face aux créatures du froid)
Orange	énergie chaude (+1 aux dégâts contre les créatures du froid, aucun dégât face à celle du feu)
Jaune	Dégâts d'acide (JS contre les Sorts pour éviter les dégâts)
Vert	Contrepoison (comme le sort de prêtre)
Bleu	Énergie électrique (+10 points de dégâts sur un ennemi vêtu d'une armure métallique)
Indigo	spécifique morts-vivants
Violet	spécifique végétation

Le rayon inflige 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur. Si la créature réussit son JS, la moitié des dégâts sont infligés.

Le mage doit se concentrer pour conserver l'arche radiante active, aussi toute attaque qui brise sa concentration dissipe l'arc-en-ciel et empêche le jeteur de le lancer.

Les éléments matériels sont un prisme de cristal (qui se brise après le sort) et un petit tableau noir troué en son centre.

Contagion de Masse

Nécromancie

"Mass contagion"

Source : *Ravenloft - Guide to the Lich*

Portée: 30 mètres

Éléments: *V, S*

Durée: permanente

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: rayon de 3 mètres

Jet de sauvegarde: annule

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

Crypte de Knoslira

Nécromancie

"Knoslira's crypt"

Source: *Ravenloft - Guide to the lich*

Portée: 30 mètres

Éléments: *V, S*

Durée: 1-10 jours

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: rayon de 15 mètres

Jet de sauvegarde: aucun

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

Écran Dissipant d'Otiluke

Évocation/Abjuration

"Otiluke's screen"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: carré de 6 mètres de côté

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un écran d'énergie violette et scintillante. Comme tous les autres écrans, l'écran dissipant peut prendre la forme que désire le jeteur. Toute créature qui passe à travers l'écran est sujette à une dissipation de la magie avec la même efficacité que le sort lancé par le jeteur, et est affectée d'une dissipation d'une illusion comme si elle était jetée par un mage possédant deux niveaux plus bas que le jeteur. Ainsi, les créatures possédant une quelconque forme d'enchantement et passant au travers de l'écran s'affaiblit.

Écran Electrique d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's electrical screen"

Source : *Greyhawk Adventure*

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 5 rounds/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 carré/niveau de 6 mètres

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un écran scintillant d'énergie électrique qui peut prendre la forme d'un mur, d'un hémisphère ou d'une sphère, d'un rayon de 6 mètres. Il est toujours inamovible. Toute créature pénétrant l'écran électrique subit un puissant choc. A moins qu'elle ne réussisse son JS, elle subit 1d4 points de dégâts, perd ses bonus de Dextérité pour 1d4+1 rounds et souffre d'une pénalité de -2 à ses jets d'attaques pour la même durée. Les créatures qui réussissent leurs JSs ne prennent aucun dégât et ne subissent aucune pénalité à leur Dextérité, mais sont quand même légèrement confuses, leur infligeant une pénalité de -1 aux jets d'attaque pour 1d4+1 rounds. Les créatures revêtues d'armures métalliques ont un JS à -4.

Écran Polaire d'Otiluke

Évocation

"Otiluke polar screen"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 5 rounds/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 carré/niveau de 6 mètres

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un écran brumeux d'énergie qui peut prendre la forme d'un mur, d'un hémisphère ou d'une sphère. Toute créature y pénétrant aura l'impression d'être en contact avec un blizzard. Toute créature qui échoue son JS se recouverte de glace durant 1d4+1 rounds, jusqu'à ce que les cristaux fondent, et subit 1 point de dégât par niveau du jeteur de froid. La créature est aussi très glacée, souffrant d'une pénalité de -4 aux attaques jusqu'à ce que la glace fonde. Une créature qui réussit son JS n'est affectée par la coquille de glace que durant un round. Un sort de fusion fera fondre la gangue de glace alors qu'une boule de feu, et aucun autre sort, dissiperait l'écran.

Écran de Radiance d'Otiluke

Évocation

"Otiluke radiant screen"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: carré de 6 mètres

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un écran d'énergie tirée du plan quasi-élémentaire de la radiance. L'écran peut couvrir une zone de 6 mètres, mais peut avoir une forme murale, hémisphérique ou sphérique. Il peut avoir l'une des sept couleurs de l'arc-en-ciel, chacune des couleurs étant basée sur un type d'énergie différent. Les effets de ses couleurs sont décrits dans le sort bâton radiant de Nystul.

L'écran affecte quiconque passe à son travers. Le jeteur peut changer la couleur de l'écran de round en round, mais seule une couleur peut exister par round. L'écran inflige deux points de dégâts par niveau du jeteur. Les créatures du froid prennent 3 points de dégâts par niveau dans l'écran orange, ainsi que celles du feu dans l'écran rouge.

Environnement Sinistre

Nécromancie

"Sinister surroundings"

Source: Ravenloft – Guide to the lich

Portée: 0

Éléments: *V, S*

Durée: 1 mois / dé de vie

Temps d'incantation: 2 rounds

Zone d'effet: 1,6 km de rayon / dé de vie

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort ne change pas la vision de la zone affectée comme le ferait un terrain hallucinatoire. Plutôt, il est utilisé pour créer un sentiment lugubre et de tristesse autour du repère de la lich. Les personnages qui ne sont pas mauvais subissent une pénalité de -1 aux tests de peur et d'horreur dans cette zone.

Etre de Mort

Nécromancie

"Persona of death"

Source: Ravenloft – Guide to the lich

Portée: toucher

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1 heure / niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort est une variante de masque mortuaire (sort de 4^{ème} niveau de magicien). Ce sort est généralement utilisé en conjonction avec animation des morts (sort de 5^{ème} niveau de magicien). Une fois lancé, il ne fait pas que faire ressembler un corps à une personne, mais (s'il est animé) il s'exprimera et se déplacera comme (avec les mêmes manières) cette personne, faisant un double presque parfait. Bien sûr, la lich doit avoir une bonne idée des expressions et des manières de la personne dupliquée. La personnalité sera vraiment superficielle, mais les personnes qui connaissent la personne qui est doublée peuvent être trompées. Le corps nécessite quand même un contrôle, et n'aura aucune des connaissances de la personne doublée.

Évitement / Attraction ®

Abjuration/Altération

Réversible

"Attraction/Avoidance"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 10 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: permanente jusqu'à dissipation

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: cube de 1 mètre de côté

Jet de sauvegarde: spécial

Grâce à ce sort, le magicien crée une répulsion naturelle entre l'objet affecté et toutes les autres choses vivantes, à l'exception de lui-même. Ainsi, toute créature vivante tentant de toucher l'objet affecté est repoussée (incapable de s'approcher à moins de 30 cm) ou le repousse, selon le rapport de leurs masses. Un petit homme tentant de s'approcher d'un coffre de fer portant un sort d'évitement sera repoussé, tandis que le coffre reculera devant une créature de taille géante.

L'élément matériel est une aiguille aimantée. Le sort ne peut être invoqué sur des personnes vivantes; toute tentative d'invocation sur les vêtements ou les possessions d'une créature vivante fait bénéficier celle-ci d'un jet de sauvegarde contre les Sorts.

L'inverse du sort, attraction, utilise le même élément matériel et crée une attraction naturelle entre l'objet affecté et toutes les choses vivantes. De la même façon que précédemment, l'objet est attiré vers la créature ou réciproquement, selon leurs masses respectives. Pour ôter l'objet affecté une fois qu'il s'est accroché à une créature ou à ses possessions, il est nécessaire de réussir un jet de Barreaux et Herses.

Suspension

"Suspension"

Source: **FR 16: The Shining South**

Portée: 20 mètres / niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1d4 jours + 1 jour / niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 créature ou objet

Jet de sauvegarde: annule

C'est une puissante, version du sort de lévitation d'une durée plus longue, que l'on pense avoir été amenée dans le sud par les Néthérils originels. On sait aussi que ce sort est l'une des magies nécessaires au fonctionnement des fameux navire du ciel.

Il fonctionne de la même manière que le sort de lévitation. Il peut être lancé sur le magicien, sur un objet, ou sur une créature. Le poids limite, 500 kg par niveau du lanceur, est plus important que celui du sort de lévitation. Les créatures qui ne sont pas volontaires ont le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter les effets.

La concentration n'est nécessaire que pour changer de hauteur. La vitesse du déplacement est de 36 mètres par round. Propulser quelqu'un dans un plafond de pierre à cette vitesse ne lui fait que 1d6 points de dégâts, avec un jet de sauvegarde contre la paralysation afin d'éviter les dégâts. Une fois la hauteur désirée atteinte, l'objet ou la personne lévitée reste à cette hauteur pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la hauteur soit de nouveau changée.

Altération

Tempus Fugit ®

Réversible

"Tempus fugit"

Source: **Unearthed Arcana**

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 5 tours/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: rayon de 3 mètres

Jet de sauvegarde: aucun

Ce puissant sort affecte l'esprit et les corps de ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Ce sort fait que ceux qui sont affectés perçoivent le déroulement temporel d'une manière bien plus rapide. Ceux qui entrent dans la zone d'effet une fois l'incantation finie sont affectés de manière similaire. Chaque tour passé la zone du tempus fugit semble une heure entière pour ceux qui s'y trouvent. En raison de ce fait, toutes les fonctions des individus affectés sont accélérées en conséquence. Ils doivent manger, boire, dormir, et ainsi de suite, à un rythme accéléré. Les durées d'autres sorts lancés dans la zone du tempus fugit sont aussi accélérées. Une heure passe comme six, quatre heures comme un jour entier. Cette accélération du temps permet le repos, la récupération des sorts et le regain des points de vie perdus.

Si le magicien le désire, il peut inverser le sort afin que le temps soit ralenti pour les individus se trouvant dans la zone: une heure ressemblera à un tour, un jour à quatre heures. Ce sort ne demande aucune préparation particulière. Dans chaque cas, les effets dureront au moins un tour après que le magicien décide de l'arrêter, car sa réaction est grandement ralentie.

Illusion/Fantasma

Ténèbres Enveloppantes de Nystul

Source: **Greyhawk Adventures**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 5 rounds + 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: globe de 6 mètres de rayon autour du jeteur

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une zone de 6 mètres de rayon de ténèbres impénétrables autour du mage. Bien que le jeteur puisse y voir sans problème, tous les autres ne peuvent voir à travers l'enveloppe, même avec une infravision ou une ultravision. De plus, une distorsion existe à l'intérieur du globe, agissant comme si le jeteur était doté du pouvoir de déplacement. Le jeteur est attaqué à -2, en plus des pénalités liées aux ténèbres.

Évocation / Altération

Zone de Désespoir

"Zone of despair"

Source: **Ravenloft - Guide to the Lich**

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 1-6 heures

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: rayon de 30 mètres

Jet de sauvegarde: annule

À moins qu'un jet de sauvegarde contre les Sort ne soit réussi, les personnages qui entrent dans la zone d'effet deviennent désespérés et subissent une pénalité de -4 à leurs jets d'initiative. Tout sort de contrôle des émotions, ainsi que les *dissipations de la magie* annulent.

Nécromancie

SORTS DU SIXIEME NIVEAU

Conjuration d'Animaux

Conjuration

"Conjure animals"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort permet au magicien de créer magiquement un ou plusieurs mammifères qui attaqueront ses adversaires. Les Dés de Vie totaux de ces animaux ne peuvent excéder le double de son niveau, si leur type est déterminé aléatoirement, ou son niveau s'il désire en obtenir un type spécifique (voir DMG). Ainsi, un magicien de niveau 12 pourrait conjurer deux mammifères de type aléatoire possédant chacun 12 Dés de Vie, quatre à 6 Dés de Vie, etc. Il convient de compter chaque bonus de +1 en points de vie comme 1/4 de Dé de Vie. Ainsi une créature possédant 4+3 DV compte pour 4 créatures et 3/4 d'une autre. Les animaux conjurés demeurent présents pendant un round par niveau du magicien, ou jusqu'à ce qu'ils soient abattus. Ils obéissent aux ordres verbaux de leur créateur. Ils attaquent toujours les adversaires du magicien mais refusent d'être employés à d'autres tâches.

Écran Atroce d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's excruciating screen"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 3 rounds/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: 1,8 mètres carrés/niveau

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un écran gris brumeux qui peut prendre la forme d'un mur, hémisphère ou sphère. Toute créature passant l'écran est affectée comme si elle était momentanément transportée dans l'un des quatre plans quasi-négatifs. Le plan qui affectera la créature touchant l'écran doit être choisi lorsque le sort est mémorisé. Une créature passant à travers l'écran doit sauvegarder contre la Mort Magique. Celles qui le ratent sont étourdies pour 1d4 rounds et subissent 4d4 points de dégâts dus au choc et à la souffrance. Les créatures qui réussissent le JS subissent une pénalité de -1 sur tous les JS durant 1d4 rounds. Les quatre plans pouvant être simulés par l'écran sont décrits ci-dessous.

Néant: Le choc causé est lié à l'asphyxie. Les créatures n'ayant pas besoin de respirer sont in affectées par l'écran.

Sel: le choc est causé par la transpiration de la créature. Les créatures sans fluide vital ne seront pas affectées, comme les golems, les morts-vivants ou les êtres des plans élémentaires.

Cendre: Le choc est causé par la perte de la chaleur. Les morts-vivants et les créatures basées sur le froid ne sont pas blessées par cet écran.

Poussière: Le choc est causé par la perte d'une masse solide de la créature. Les créatures ayant une forme gazeuse ou liquide ne seront pas affectées par cet écran.

Écran de Diamant d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's diamond screen"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: 1,8 mètres carrés

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un écran d'énergie scintillant de la couleur choisie par le magicien. Toutes les créatures passant à travers l'écran seront attaquées par une multitude de lames de rasoirs faite d'une substance issue du plan quasi-élémentaire des minéraux. Chaque créature subit 3d20 points de dégâts, quelle que soit sa Classe d'Armure. Le sort peut prendre la forme que désire le magicien.

Orbe de Contenance d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's orb of containment"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 30 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: spéciale

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort est utilisé pour créer un conteneur utile pour des substances dangereuses. Lorsque le magicien a un objet ou une substance à entreposer, le sort peut être lancé pour créer une sphère de cristal de 15 cm de diamètres, jusqu'à 30 mètres du magicien. L'orbe de cristal entourera l'objet ou une partie de la substance semi-liquide et le conservera à l'abri. L'intérieur de l'orbe a la dureté de l'adamantine, aussi même les substances les plus volatiles et les plus corrosives peuvent être conservées sans risque. Le temps à l'intérieur de l'orbe est gelé, aussi la substance ne peut pas vieillir. L'orbe ne peut être brisée par une force physique ou par la plupart des attaques magiques, bien qu'une dissipation de la magie ou une désintégration puissent détruire l'orbe et libérer son contenu.

L'orbe de contenance existera durant un jour, après lequel elle disparaît, libérant son contenu. Si le sort est à nouveau lancé avant que l'orbe se dissipe, le sort sera renouvelé et l'orbe durera un autre jour sans perturber son contenu.

Os de la Terre

Nécromancie

"Bone of the earth"

Source: *Ravenloft – Guide to the lich*

Portée: 10 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1d20 + 10 jours

Temps d'incantation: 3 rounds

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Avec ce sort, la lich est capable de créer de petites structures à partir de matériaux souterrains. Quand il est lancé, une structure, ne faisant pas plus de 6 mètres de haut et 3 mètres de base par dé de vie de la lich, sort de la terre. La structure est simple et solide, et peut prendre sous la forme désirée par la lich. Il faut deux rounds pour la former et cela est toujours accompagné par des grondements bruyants. La structure dure pendant toute la période du sort, après quoi elle s'enfonce de nouveau dans le sol.

Plusieurs structures peuvent être créées, mais elles sont enlevées de la masse globale disponible de la lich. Par exemple, une lich de 11 dés de vie peut créer une structure de 66 mètres de haut ou onze structure de 6 mètres de haut.

SORTS DU SEPTIEME NIVEAU

Conjuration Instantanée de Drawmij

Drawmij's instant summons"

Source : Manuel du Joueur

Portée: infinie + spéciale

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: un petit objet

Jet de sauvegarde: aucun

Lorsque ce sort est invoqué, le magicien téléporte dans sa main l'objet qu'il désire depuis virtuellement n'importe quel emplacement. Ledit objet ne peut être de plus grande taille qu'une épée, ne peut peser plus lourd qu'un bouclier (environ 4 kilos) et doit être inerte. Pour préparer le sort, le magicien doit tenir en main une gemme ne valant pas moins de 5.000 po et dire la totalité de l'incantation, à l'exception du dernier mot. Lorsqu'il brise la gemme et prononce le mot en question, l'objet désiré est transporté instantanément dans sa main droite ou gauche, à son choix. L'objet doit avoir été touché et nommé au cours de l'incantation initiale; seul cet objet bien précis sera conjuré par le sort. La gemme utilisée pour l'inscription créée magiquement du nom de l'objet à conjurer. Celle-ci est invisible et illisible, sauf par l'utilisation d'une lecture de la magie, et, évidemment, aux yeux du magicien ayant invoqué le sort.

Si l'objet est en possession d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas. Le magicien connaît alors l'identité du possesseur et a une idée générale de l'endroit où celui-ci se trouve au moment de la conjuration. Il est possible de conjurer des objets se trouvant sur un plan d'existence différent, mais seulement dans le cas où ils ne sont pas en possession (pas nécessairement physique) d'une autre créature. Pour tout niveau d'expérience qu'il possède au-dessus du niveau 14, le magicien peut conjurer un objet se trouvant dans un plan éloigné de celui dans lequel il se trouve (un plan de distance au niveau 14, deux au niveau 15, etc). Ainsi un magicien de niveau 16 pourrait-il invoquer le sort même si l'objet désiré se trouve dans le deuxième niveau d'un plan extérieur. Au niveau 14, il ne pourrait par contre réussir sa conjuration que si l'objet se trouvait dans l'un des plans intérieurs, dans la plan Ethéré ou le plan Astral. Notez que les barrières ou les facteurs spéciaux capables de bloquer les sorts de téléportation ou de changement de plan pourront aussi empêcher le fonctionnement de celui-ci. Il est impossible de

Conjuration

Écran de Mort d'Otiluke

"Otiluke's death screen"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 5 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: aire de 1,8 mètres carrés

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée un écran de fumées grisâtres qui peut prendre la forme que désire le lanceur. Toutes créatures passant au travers de l'écran se retrouvera soudainement prisonnier dans une zone de non-espace ou la créature est sujette à de l'anti-énergie de l'un des quatre quasi-plans négatifs. Chaque round ou la créature est prisonnière, elle perd 25% de ses points de vie courants, tombant à 0 points de vie à la fin du 4^{ème} round si la créature n'arrive pas à s'échapper. La créature sera morte (-10 points de vie) à la fin du 5^{ème} round. Chaque round ou la créature est prisonnière, elle a le droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique. Un succès indique que la créature s'échappe vers le plan primaire matériel, émergeant de l'autre côté de l'écran. Le jet de sauvegarde pour s'échapper se fait à -1 au 1^{er} round, -2 au 2^{ème}, -3 au 3^{ème}, et -4 au 4^{ème} round.

Si le sort s'achève avant qu'une créature s'échappe ou meurt, la créature est libérée dans le plan matériel quand l'écran disparaît, comme si la créature avait réussi à s'échapper par ses propres moyens. Une créature émergeant dans le plan matériel primaire, blessée mais vivante, elle est étourdie pendant 1d4 rounds tandis qu'elle récupère des effets de la zone de drainage de vie. Ceux qui se trouvent emprisonnés dans la zone peuvent se soigner eux-mêmes et utiliser d'autres magies, mais ne peuvent pas s'échapper à moins qu'ils ne réussissent leurs jet de sauvegarde pour la zone.

Évocation/Altération

Feu et Glace d'Otiluke

"Otiluke's fire and ice"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 50 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: globe de 3 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Évocation

Quand ce sort est lancé, une sphère de cristal rouge apparaît immédiatement devant le lanceur, puis se met à s'envoler vers la zone ciblée. Une demi seconde après, une sphère de cristal bleue apparaît et suit rapidement la sphère rouge. Quand la sphère rouge atteint la zone choisie par le lanceur, elle explose en une boule de feu de 9 mètres de rayon, infligeant 4d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Un jet de sauvegarde réussi réduira les dégâts de moitié. Une demi seconde après, la sphère bleue explose dans la même zone d'effet, faisant 4d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un cercle de 9 mètres de rayon. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde contre le feu subiront aussi seulement la moitié des dégâts de la déflagration de froid, ceux qui ont ratés leur jet de sauvegarde subissent les pleins dégâts du froid. Le plus grand effet de cette combinaison d'attaques est le choc énorme infligé aux objets inanimés par le changement radical en température. Tous les objets dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde comme des objets non magiques. Echouer ce jet de sauvegarde fera probablement apparaître des craquelures ou fera éclater l'objet.

Sphère de Siège d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's siege sphere"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: toucher

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1 tour

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée une sphère de force de la taille d'un boulet qui peut être tiré par une catapulte. La sphère de siège durera un tour complet avant de s'évanouir, ainsi elle doit être lancée un tour après le début de l'incantation. La sphère de siège peut prendre différentes formes, et le type de sphère à créer doit être décidé lors de la mémorisation du sort. La sphère de siège est aussi dure que de l'acier adamantine avant son tir, et ne peut être détruite que par souhait, dissipation de la magie, ou désintégration. Après que la sphère soit tirée, elle prend une forme différente qui dépend du type d'attaque de la sphère. Quelque soit le type d'attaque, la sphère de siège est dissipée après l'attaque. Les différents types de sphères de siège sont décrites ci-dessous.

Liquide enflammée: Quand la sphère frappe sa cible, elle éclate instantanément, répandant une quantité de liquide en feu sur une zone de 9 mètres de rayon. Tous les combustibles dans la zone d'effet brûleront. Toute créature touchée par le liquide enflammé subira 2d4 points de dégâts par round pendant 2d6 rounds à moins que l'on éteigne le feu ou que l'on se débarrasse du liquide enflammé. Les éléments matériels pour cette forme sont une goutte de poix, un peu de phosphore, et une pincée de poussière de diamant.

Éclats de cristaux: Cette sphère de siège se brise à 9 mètres au dessus du sol, arrosant d'éclats de cristaux un cercle de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures dans la zone d'effet subiront 5d6 points de dégâts quelque soit leur classe d'armure. L'élément matériel est quelques éclats de diamant.

Boulet de fracassement: Quand elle est proche de sa cible, la densité de la sphère de siège s'accroît de façon spectaculaire et frappe avec trois fois l'intensité (et les dégâts) d'une catapulte lourde.

Statue

Altération

"Statue"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée: toucher

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1 heure/niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: créature touchée

Jet de sauvegarde: spécial

Grâce à ce sort, le magicien ou une autre créature est apparemment, ainsi que ses vêtements et pièces d'équipement qu'il porte ou tient à la main, changé en pierre. La transformation initiale de chair en pierre demande un round complet après l'invocation du sort. Durant ce round, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de 82% ou moins, un -1 par point de Constitution étant appliqué à son jet de d100. Une Constitution de 18 permet donc un succès automatique. L'échec signifie un choc métabolique entraînant la mort. Par la suite, la créature peut passer pour une statue de pierre, quelle que soit la finesse de l'inspection, bien qu'une magie ténue puisse être détectée sur elle.

Malgré sa condition, l'individu pétrifié voit, entend et sent normalement. Le toucher est limité aux sensations pouvant affecter une substance dure comme le granit (un éclat est équivalent à une blessure légère; l'amputation d'un bras de la statue représente de sérieux dégâts). L'individu affecté par cet effet peut retrouver instantanément sa forme normale puis reprendre son état de statue à volonté, tant que le sort n'est pas terminé.

SORTS DU HUITIEME NIVEAU

Annuler la Domination

Nécromancie

"Disrupt dominion"

Source : *Ravenloft - Guide to the Lich*

Portée: 20 mètres

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: annulé

En lançant ce sort, un magicien tente de prendre le contrôle d'une créature morte-vivante d'une autre entité dominatrice. La créature au contrôle du mort-vivant doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. S'il est réussi, le contrôle du mort-vivant n'est pas interrompu. S'il est raté, le magicien a réussi à briser ce lien. Le mort-vivant ne devient pas forcément un mignon du magicien, mais il est libre de s'en emparer dans les rounds qui suivent.

Bateau-Nuage

Altération/Enchantement

"Airboat"

Source : *Recueil de Magie*

Portée: 1,5 km

Éléments: V, S

Durée: 1 heure/niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: spéciale

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort doit être lancé sous un ciel nuageux. Le mage désigne un nuage, qui descend immédiatement vers lui. Alors qu'il se rapproche, il change de forme, devenant n'importe quel vaisseau imaginé par le magicien (une galère en forme de dragon, un canot pour un seul homme, etc.).

Bien que le bateau-nuage soit fait de nuage, il semble solide et peut supporter le poids du mage plus celui d'un passager par niveau d'expérience qu'il possède. Il peut voler à n'importe quelle vitesse, avec un maximum de 8 km/h par niveau du mage (la limite étant de 144 km/h).

Le mage exerce un contrôle télépathique total sur la vitesse et la direction du bateau-nuage. Pendant qu'il contrôle le vaisseau, le magicien est capable d'effectuer d'autres actions, mais pas de lancer d'autres sorts.

Emprisonnement de l'âme

Conjuration

"Trap the soul"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée: 10 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: permanente jusqu'à ce que le sort soit brisé

Temps d'incantation: spécial + 1

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort oblige la force vitale d'une créature (et son enveloppe matérielle) à pénétrer dans une gemme-prison spécialement enchantée par le magicien. Celui-ci doit voir sa victime au moment où il prononce la dernière parole de l'incantation.

Le sort peut être déclenché de deux manières différentes: il est tout d'abord possible de prononcer le dernier mot de l'incantation lorsque la créature visée se trouve à portée. Ceci permet l'action de la résistance à la magie (si elle existe) et le lancement d'un jet de sauvegarde contre les Sorts afin d'éviter l'effet. Si le véritable nom de la créature est prononcé, toute résistance à la magie est annulée et le jet de sauvegarde souffre d'une pénalité de -2. En cas de réussite de ce dernier, la gemme-prison éclate en morceaux.

La seconde méthode est beaucoup plus insidieuse: elle consiste à faire accepter à la victime un objet "déclencheur" sur lequel est inscrite la fameuse dernière parole, ce qui place automatiquement l'âme de la créature dans la gemme. Afin d'utiliser ce subterfuge, il est nécessaire d'inscrire le dernier mot de l'incantation et le véritable nom de la créature sur l'objet détente, au moment où celui-ci est enchanté. Il est aussi possible d'y placer un sort de sympathie. Dès que la victime ramasse ou accepte l'objet, sa force vitale est automatiquement transférée dans la gemme sans qu'aucun jet de sauvegarde ne s'applique.

La gemme-prison retiendra indéfiniment l'entité, ou jusqu'à ce qu'elle soit brisée et que la force vitale soit relâchée. Ceci permettra à l'enveloppe matérielle de se reformer. Si la créature emprisonnée est un être puissant venant d'un autre plan (il peut tout à fait s'agir d'un personnage emprisonné par une créature d'un autre plan d'existence, alors qu'il se trouve sur celui-ci), il est possible d'exiger d'elle un service immédiatement après sa libération. Si ce n'est pas le cas, la victime peut s'en aller librement dès que la gemme est brisée.

Avant l'incantation proprement dite du sort, le magicien doit préparer la prison: une gemme valant au moins 1.000 po par niveau ou Dé de Vie de la créature devant être emprisonnée. Si la gemme n'est pas assez précieuse, elle se brise au moment de la tentative d'emprisonnement.

Notez que bien que les personnages ne possèdent pas de réel concept de niveaux, il est possible de déterminer la valeur nécessaire par la recherche. Souvenez-vous que cette valeur change avec le temps à mesure que le personnage progresse.

Flétrissure Abominable d'Abi-Dalzim

Altération / Nécromancie

"Abi-Dalzim's horrid wilting"

Source : *Recueil de Magie*

Portée: 20 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 8

Zone d'effet: cube de 9 mètres d'arête

Jet de sauvegarde: ½

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

Ce sort est particulièrement dévastateur sur les éléments de l'eau et les créatures végétales, qui subissent une pénalité de -2 à leur jet de sauvegarde.

Greffe de Chair

Nécromancie

"Graft flesh"

Source : *Ravenloft - Guide to the Lich*

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: le magicien

Jet de sauvegarde: annule

Si laliche devait être victime d'une arme vorpale ou perdre autrement un membre, elle peut lancer ce sort et greffer une partie d'un corps mort sur le sien; le membre greffé fonctionnera normalement. A la discrétion du MD, uneliche peut même se greffer des membres additionnels à son corps et les utiliser – évidemment, ses capacités devront être revues. De plus, la vue d'une telle créature entraînera certainement un test d'horreur.

Greffe d'Objet

Nécromancie

"Graft item"

Source : *Ravenloft - Guide to the Lich*

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: permanente

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: l'invocateur

Jet de sauvegarde: annule

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

Homoncule-Bouclier

Évocation/Nécromancie

"Homonculus shield"

Source : *Recueil de Magie*

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: le mage

Jet de sauvegarde: aucun

En créant un homoncule-bouclier, le magicien sépare une portion de son esprit sous la forme d'un homoncule magique externe. Cette créature est invisible à tous sauf au mage et apparaît comme une minuscule version de celui-ci perchée au-dessus de sa tête.

Le magicien peut se déplacer et agir normalement pendant que ce sort est effectif. L'homoncule magique opère comme un lanceur de sort indépendant. Il ne peut lancer que téléportation, contingence et des sorts protecteurs de niveau 4 ou moins. Il emploie uniquement des sorts du stock mémorisé par le magicien, mais avec un temps de lancement de 1. Le magicien choisit les sorts lancés par son homoncule; après qu'ils aient été lancés, ils sont balayés de la mémoire du magicien.

L'homoncule a un point de vie par tranche de deux niveaux du mage. Ces points de vie sont "empruntés" au mage; tant que l'homoncule est présent, les points de vie du magicien sont réduits de ce montant.

L'homoncule ne peut être frappé par des armes de mêlée ou des projectiles en étant distingué de son mage, mais peut recevoir des dégâts indépendamment (par exemple, un projectile magique dirigé contre lui ou par des sorts à effet de zone). L'homoncule a les caractéristiques et les jets de sauvegarde du magicien.

A la fin de la durée du sort, l'homoncule disparaît et tous ses points de vie sont restitués au magicien. Les points de vie perdus par l'homoncule ne peuvent être récupérés que par des soins magiques.

Si les points de vie du magicien sont réduits à zéro à n'importe quel moment pendant le sort, le magicien est mort, même si l'homoncule a toujours des points de vie. Un magicien avec un homoncule-bouclier actif subit une pénalité de -4 contre les sorts de réceptacle magique lancés sur lui en raison de la division de son énergie mentale.

Simulation de Compétence

Nécromancie

"Simulate skill"

Source: Ravenloft – Guide to the lich

Portée: 0

Éléments: *V, S, M*

Durée: 1d10+10 heures

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: l'invocateur

Jet de sauvegarde: aucun

Après le lancement de ce sort, la lich est capable d'utiliser n'importe quelle compétence martiale ou non-martiale qu'un individu mort possédait lorsqu'il était vivant. L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 12 heures, et la lich doit l'avoir vu utiliser la compétence afin de savoir qu'il la possédait. L'individu n'est pas privé de la compétence simulée, ainsi un guerrier ressuscité dont les compétences martiales ont été imitées les aura toujours.

Sphère Télékinétique d'Otiluke

Évocation / Altération

"Otiluke's telekinetic sphere"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 20 mètres

Éléments: *V, S, M*

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: sphère de 30 cm de diamètre/niveau

Jet de sauvegarde: annule

Cet effet est semblable au sort de niveau 4, sphère d'Otiluke, mais les créatures ou les objets se trouvant au sein du globe télékinétique sont presque dénués de poids; toute chose y étant enfermée ne pèse que 1/16 de son poids normal. Tout sujet enfermé (pesant au maximum 2.500 kilos) peut être soulevé télékinétiquement par le magicien. Si le globe a effectivement réussi à enfermer un ou plusieurs sujets, le contrôle s'étend jusqu'à une distance maximale de 10 mètres par niveau. Notez que même si plus de 2.500 kilos sont englobés, le poids perçu n'est que de 1/16 de la réalité, si bien qu'il est aisé de rouler le globe. En raison du poids réduit, les mouvements rapides ou les chutes au sein de la sphère sont relativement inoffensifs, mais le désastre peut se produire si le globe disparaît tandis que ses prisonniers se trouvent très haut au-dessus d'une surface dure. Le magicien peut annuler l'effet du sort à l'aide d'un seul mot.

Vague de Mort

Nécromancie

"Wave of death"

Source: Ravenloft – Guide to the lich

Portée: 0

Éléments: *V, S, M*

Durée: 2 rounds

Temps d'incantation: 5 rounds

Zone d'effet: rayon de 1,6 km

Jet de sauvegarde: aucun

Quand une lich lance ce sort effroyable, toute la vie végétale dans la zone d'effet se flétrit et meurt en une période de deux rounds. La mort est irréversible et ne peut pas être évitée, et un événement très choquant à voir, nécessitant un test d'horreur pour tous ceux qui le voient. Les druides et les rangers font ce test avec un malus de -4.

SORTS DU NEUVIEME NIVEAU

Création d'un Serviteur

Nécromancie

"Create minion"

Source : Ravenloft - Guide to the Lich

Portée: 3 mètres

Eléments: V, S, M

Durée: 1-20 jours

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort est utilisé en conjonction avec conférer afin de créer un quasimancer. Lorsque laliche lance création d'un serviteur, un mort-vivant corporel est animé et recouvre une partie de son ancienne essence vitale, lui donnant une intelligence artificielle et un potentiel de lanceur de sorts. En termes d'attributs physiques, le serviteur devient un wight, possédant toutes les capacités et les caractéristiques de la créature. Le serviteur nouvellement créé est autorisé à sauvegarder contre les Sorts (comme une créature de 5 DV) pour éviter de tomber sous le contrôle de laliche. S'il y réussit, il fera tout son possible pour échapper à laliche et partira tuer, sachant maintenant que son existence est limitée. Un serviteur qui rate son JS est sous le contrôle total de laliche et peut agir alors en tant qu'agent. Son intelligence lui permet de commander d'autres morts-vivants au nom de son maître, et il reste susceptible au sort de conférer.

Les serviteurs créés sous le contrôle de leur maître lancent tous leurs JS au même niveau que son maître; ils sont immunisés aux débilités mentales, métamorphoses, à l'électricité, à la folie, aux charmes, sommeils, au froid et aux sorts de mort; ils irradient une aura de peur sur un rayon de 1m50, nécessitant un JS contre les Sort sous peine de fuir pendant 2d4 rounds.

Lancer ce sort sur une personne vivante nécessitera un jet de sauvegarde contre la Mort Magique sous peine de mourir immédiatement, devenant un serviteur créé autorisé à sauvegarder de la façon détaillée ci-dessus.

SORTS DE PRÊTRE PREMIER NIVEAU

Endurance du Froid / de la Chaleur

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	1.5 heure / niveau	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune
Description : La créature recevant ce sort est protégée contre des températures extrêmes normales, froides ou chaudes (selon l'application utilisée par le prêtre au moment de l'invocation du sort). Il lui est possible de supporter sans protection un maximum de -35°C ou de +55°C (selon l'application). Les températures dépassant ces maximums infligent 1 point de dégât par heure d'exposition et par degré supérieur (ou inférieur) à la limite. Le sort est immédiatement annulé si le bénéficiaire est affecté par tout froid ou chaleur non-naturels soufflés de dragons, magie, etc. L'annulation se produit quelle que soit l'application et que l'effet qui frappe le personnage soit basé sur le froid ou la chaleur (ex : une endurance du froid est aussi bien annulée par la chaleur ou le feu magique que par le froid magique). Le bénéficiaire du sort ne souffre pas des 10 premiers points de dégât (après de tout jet de sauvegarde applicable) dus à la chaleur ou au froid, durant le round auquel le sort est annulé. Si une Résistance au Froid ou une Résistance au Feu est posée sur le bénéficiaire, l'endurance prend fin immédiatement.			

Invisibilité aux Morts-Vivants

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	6 rounds	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Spéciale
Description : Les morts-vivants affectés perdent la trace de la créature protégée et l'ignorent pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne possèdent que 4 Dés de Vie ou moins sont affectés automatiquement, mais les autres bénéficient d'un; et de sauvegarde contre les Sorts pour éviter l'effet. Notez qu'un prêtre protégé par le sort ne peut repousser les morts-vivants affectés. L'invisibilité prend fin immédiatement si son bénéficiaire attaque. Il lui est en revanche possible de lancer des sorts tels que Soins des Blessures Légères, Augure ou Cantique en demeurant invisible. L'élément matériel est le symbole religieux du prêtre.			

Soins des Blessures Légères / Blessures Légères (Réversible)

Niveau	1	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune
Description : Lorsqu'il invoque ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégât infligés à celle-ci par blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent être donnés à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou d'origine extra planaire. Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autres dégâts. Les blessures légères se refermeront - ou pourront être soignées - comme n'importe quelle autre affliction. Le sort inverse, Blessures Légères, opère de la même manière, infligeant 1d8 points de dégât. Si la créature visée tente d'éviter le contact, un jet d'attaque est nécessaire pour déterminer si les mains du prêtre touchent leur victime.			

SORTS DE PRÊTRE SECOND NIVEAU

Altération du Temps

Withdraw

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	le prêtre	Sauvegarde	Aucune
Description : Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre altère le passage du temps pour sa propre personne. Tandis que s'écoule un round pour les personnages non-affectés par le sort, il peut en passer deux plus un par niveau en contemplation. Un prêtre de niveau cinq peut donc ainsi réfléchir pendant 7 rounds à une question, tandis qu'un seul round s'écoulera pour les autres personnages. (Le MD doit donner au joueur une minute de temps réel par round de contemplation, pour réfléchir à une certaine question ou à un certain problème. Aucune discussion avec les autres joueurs n'est permise). Notez que, sous l'influence d'une Altération du Temps, le prêtre ne peut invoquer que les sorts suivants : tous les sorts de divination, de soins ou de guérison, ceux des deux dernières catégories ne pouvant être invoqués que sur lui même. L'invocation de n'importe lequel de ces sorts d'une autre manière - comme un Soins des Blessures Légères posé sur un, compagnon - annule l'altération du temps. De même, le prêtre ne peut ni courir ni marcher, pas plus que devenir invisible ou entreprendre des actions autres que penser, lire, ou activités similaires durant toute la durée du sort. Il peut être affecté par les actions des autres, perdant tous bonus de bouclier ou de Dextérité. Toute attaque portée contre lui avec succès brise le sort.			

Diable de Poussière

Dust devil

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	30 mètres	Composantes	V,S
Durée	2 rounds / niveau	Temps d'incantation	2 rounds
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune
Description : Ce sort permet au prêtre de conjurer un faible élémentaire d'air - un Diable de Poussière ayant les caractéristiques suivantes : CA 4, 2 DV, MV 60 mètres par round, 1 attaque pour 1d4 points de dégât; vulnérable aux armes normales. Le diable de poussière adopte la forme d'un petit tourbillon de 30 centimètres de diamètre à la base, 2 mètres de haut et 1 mètre de diamètre au sommet. Il se déplace au gré du prêtre, mais disparaît s'il est séparé de celui-ci de plus de 30 mètres. Le vent qu'il génère suffit à éteindre torches, petits feux de camp, lanternes ouvertes et autres petites flammes non-protégées d'origine naturelle. Le diable de poussière peut retenir un nuage de gaz ou une créature sous forme gazeuse ou le repousser loin du prêtre (bien qu'il ne puisse l'endommager ni le disperser). S'il rase le sol dans une zone de poussière, de sable ou de cendres, le diable en ramasse les particules et les disperse en un nuage de 3 mètres de diamètre, centré sur lui. Celui-ci obscurci la vision normale, et les créatures s'y trouvant prises sont aveuglées tant qu'elles y demeurent plus un round après qu'elles en soient sorties. L'invocation d'un sort par une créature se trouvant prise dans le Diable de Poussière sera perdue à moins qu'un JS contre les Sorts réussisse. Toute créature native du plan élémentaire de l'Air -même un de ses semblables - peut dissiper le Diable de Poussière en lui portant un seul coup.			

Métal Brûlant / Métal Gelé (Réversible)

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.

Ralentissement du Poison

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 heure / niveau	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune
Description : Lorsque ce sort est invoqué sur un individu empoisonné, il ralentit grandement les effets du venin - à condition d'être invoqué avant que celui-ci n'ait réellement commencé ses ravages. (Cette période, appelée temps de réaction, est connu du MD). Bien que ce sort ne neutralise pas le venin, il l'empêche de causer des dégâts substantiels à la victime durant toute sa durée, dans l'espoir que ce délai permette un traitement plus définitif.			
Les éléments matériels du Ralentissement du Poison sont le symbole religieux du prêtre et une gousse d'ail, devant être écrasée et frottée sur la blessure (ou mangée si le poison a été ingéré).			

Résistance au Feu / Résistance au Froid

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 round / niveau	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	Aucune
Description : Lorsque ce sort est invoqué par un prêtre sur une créature, le corps de celle-ci est endurci pour lui permettre de résister à la chaleur ou au froid - à l'option du prêtre. Elle bénéficie d'une immunité totale contre les conditions modérées (se tenir nu dans la neige ou plonger la main dans un feu ordinaire pour en retirer un objet). Il lui est possible de résister en partie aux chaleurs ou aux froids intenses (que leur origine soit naturelle ou magique), comme des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une épée flamboyante, des Tempêtes de Feu, des Boules de Feu, des Nuées de Météores, des Tempêtes de Glace, Baguettes de Gel ou souffles de dragons blancs ou rouges. Dans tous ces cas, la température affecte cependant la créature. Celle-ci bénéficie d'un +3 sur ses jets de sauvegarde contre ces formes d'attaque; si le JS adéquat est réussi, la créature protégée reçoit le quart des dégâts normaux, la moitié s'il est manqué. La résistance au feu est efficace durant un round par niveau d'expérience du prêtre invoquant le sort. L'élément matériel est une goutte de mercure.			

Sieste

Niveau	2	Livre	Recueil de Magie
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	2 segments
Zone d'effet	1 créature / niveau	Sauvegarde	Aucune
Description : Les créatures affectées par ce sort sont plongées dans le sommeil pendant une heure. En se réveillant, la créature est reposée comme si elle avait dormi huit heures. La personne affectée récupère les points de vie perdus comme si elle s'était reposée toute une nuit. Les magiciens peuvent mémoriser les sorts, comme si le temps nécessaire s'était écoulé. Le repos étant si complet et si réparateur, un personnage ne se sent jamais fatigué après son réveil. Les tentatives d'utiliser sieste plus d'une fois par période de 18 heures sont inefficaces (le personnage ne dort pas, tout simplement). Seuls les sujets volontaires peuvent être affectés par sieste. Les éléments matériels sont un morceau de taie d'oreiller, une plume et un caillou que le prêtre a gardé dans sa poche pendant sept nuits.			

Silence (Rayon de 5 mètres)

Niveau	2	Livre	Player Handbook
Portée	120 mètres	Composantes	V,S
Durée	2 rounds / niveau	Temps d'incantation	5 segments
Zone d'effet	sphère de 5 mètres de rayon	Sauvegarde	Aucune
Description : Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés, toute conversation impossible, les sorts ne peuvent être invoqués (du moins ceux qui possèdent une composante verbale, si cette règle optionnelle est utilisée), et aucun bruit, quel qu'il soit, ne pénètre dans la zone ni n'en émane. L'effet peut être invoqué dans l'air ou sur un objet et demeure stationnaire à moins d'avoir été posé sur un objet ou une créature mobile. Si cette dernière est non-consentante' elle bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, le sort est centré à environ 30 centimètres en arrière, par rapport à la position qu'elle occupait au moment de l'incantation. Ce sort est une défense efficace contre les attaques basées sur le son, telles que le chant des harpies, une Trompe de Destruction, etc.			

SORTS DE PRÊTRE TROISIÈME NIVEAU

Appel de la Foudre

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 tour / niveau	Temps d'incantation	1 tour
Zone d'effet	rayon de 120 mètres	Sauvegarde	1/2
Description : Pour invoquer ce sort, il est nécessaire qu'une perturbation climatique quelconque soit en place alentour - une averse, des nuages et du vent, des conditions chaudes et nuageuses, voire une tornade (y compris le tourbillon formé par un djinn - ou un élémentaire d'air de 7 Dés de Vie ou-plus). Le prêtre peut alors faire s'abattre des éclairs, à raison de 1 par tour. Il n'a nul besoin d'appeler la foudre immédiatement - il lui est possible d'accomplir d'autres actions et même d'invoquer d'autres sorts; chaque fois qu'un éclair est appelé, le prêtre doit cependant demeurer immobile et se concentrer pendant un round complet. Chaque éclair inflige 2d8 points de dégât électriques, plus 1d8 points par niveau. Un prêtre de niveau 5 pourrait donc créer un éclair de 7d8 (2d8 + 5d8). L'éclair frappe verticalement, à l'endroit que lui spécifie le prêtre, jusqu'à un maximum de 120 mètres. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres du passage ou du point d'impact de la foudre reçoit la totalité des dégâts, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts - les dégâts sont alors réduits de moitié.			

Délivrance de la Malédiction / Malédiction (Réversible)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	Temps d'incantation	6 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Spéciale
Description : Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction posée sur un objet ou une personne ou ayant la forme d'un envoi ou d'une présence maléfique indésirable. Notez que la Délivrance de la Malédiction n'annule pas la malédiction posée par exemple sur une armure, une arme ou un bouclier, mais qu'elle permet généralement à la personne affligée de l'objet de s'en débarrasser. Il est possible que certaines malédictiones ne soient pas sensibles à ce sort ou ne le soient que si le prêtre est d'un certain niveau. Un prêtre de niveau 12 ou plus peut soigner la lycanthropie en invoquant ce sort sur la forme animale. La créature-garou bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts: en cas de réussite, le sort est gâché et le prêtre doit franchir un niveau avant de pouvoir à nouveau tenter ce remède sur la créature. L'inverse de ce sort n'est pas permanent. La Malédiction dure pendant un tour par niveau d'expérience du prêtre l'invoquant. Elle peut avoir l'un des effets suivants (lancer un dé de pourcentage): dans 50% des cas, elle amène à 3 l'un des traits du personnage (que le MD détermine au hasard), dans 25 % des cas, elle frappe d'une pénalité de -4 les jets d'attaque et de sauvegarde de la victime, et dans 25% des cas, elle crée une chance de 50% pour que la victime lâche se qu'elle tient en main (ou n'a aucun effet, si ladite victime n'utilise pas d'outils). Le jet doit s'effectuer à chaque round.			

Forme éthérée

Niveau	3	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	0	Composantes	V,S
Durée	1 tour + 1 round / niveau	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	le jeteur de sorts	Sauvegarde	aucune
Description : Forme éthérée ressemble au sort de magicien de même nom (niveau 6), à quelques différences près. Pour commencer, le prêtre doit rester en bordure du Plan Éthéré et ne peut, en aucun cas, s'enfoncer dans le cœur du plan (autrement dit, au terme du sort, il n'a d'autre choix que de revenir sur le Plan Primaire). De plus, il est incapable de transporter de la sorte une créature récalcitrante. Il peut emmener un ou plusieurs passagers avec lui, mais uniquement s'ils sont consentants et s'ils le touchent physiquement au moment de l'incantation. Le nombre de voyageurs supplémentaires est égal à 1 tous les 2 niveaux du prêtre, cri arrondissant à l'entier supérieur (3 au 5e niveau, 4 au 7', etc.). Même si le prêtre abandonne ses compagnons dans le Plan Éthéré, ils reviennent automatiquement dans le Plan Primaire au terme du sort. Dans le Plan Éthéré, le prêtre ne peut être remarqué que par un sort de vision véritable ou de détection de phase. Son environnement direct lui semble gris et perpétuellement masqué par la brume, bref, totalement surnaturel. Ses actions n'affectent en rien le monde réel, mais il peut traverser portes, murs et autres objets solides sans le moindre souci. Il peut mettre fin au sort quand il le souhaite, auquel cas il réapparaît au bout de 1 round. S'il se matérialise en un endroit occupé par un objet solide, il est automatiquement projeté au cœur du Plan Éthéré, où il demeure dans un état catatonique jusqu'à ce que l'on vienne à sa rescousse.			

Guérison des Maladies / Contamination (Reversible)

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Permanente	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune
Description : Ce sort permet au prêtre de guérir la plupart des maladies, en imposant les mains au malade. Par la suite, l'affliction disparaît rapidement, ce qui remet sa victime en pleine forme au bout d'une période allant de 1 tour à 10 jours - selon le type de la maladie et son état d'avancement au moment de la guérison (le MD doit juger de ces conditions). Le sort est également efficace contre les monstres parasitaires tels que limons verts, vers putrides, et autres. Lorsqu'il est invoqué par un prêtre de niveau 12 ou plus ce sort guérit la lycanthropie. Si l'infection date de 3 jours ou moins. Notez qu'il n'empêche pas son bénéficiaire de rattraper la même maladie s'il y est à nouveau exposé. L'inverse est le sort de Contamination. Pour qu'il soit efficace, le prêtre doit toucher sa victime, laquelle bénéficie alors d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. C'est le prêtre qui décide de la sévérité du mal - débilitant ou fatal. Les éléments exactes de la maladie sont déterminées par le MD, mais les exemples suivants sont typiques: *Débilitant - La maladie se manifeste au bout de 1d6 tours, après quoi la créature perd 1 point de Force par heure jusqu'à ce que son score soit réduit à 2 ou moins - ce qui la rend très, faible et virtuellement sans défense. Les créatures ne possédant pas de score de Force perdent 10% de leurs points de vie par round, jusqu'à un minimum de 10% du score original. Si la maladie affecte aussi les points de vie, utilisez la pénalité la plus sévère. La guérison demande une période de 1d3 semaines. *Fatal - Cette atroce maladie prend effet instantanément. Les créatures infectées ne peuvent plus bénéficier des sorts de Soins des Blessures; leurs blessures ne se referment de plus qu'à 10% de la vitesse naturelle. La maladie est fatale en 1d6 mois et ne peut être soignée que par des moyens magiques. Chaque mois de sa progression fait perdre 2 points de Charisme à la victime, de manière permanente. La maladie ainsi infligée peut être soignée par une Guérison des Maladies. Il est impossible de causer la lycanthropie à l'aide de ce sort.			

Protection contre le Plan Négatif

Niveau	3	Livre	Player Handbook
Portée	Touché	Composantes	V,S
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	Aucune
Description : Ce sort procure au prêtre ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les monstres morts-vivants ayant des rapports avec le plan Matériel Négatif (tels que ombres, nécrophages, âmes en peine, spectres ou vampires) ainsi que contre certains sorts et certaines armes qui absorbent de l'énergie. Le sort de protection contre le plan négatif ouvre un canal vers le plan Matériel Positif, qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Toute créature protégée frappée par une telle attaque bénéficie d'un jet de sauvegarde contre la Mort Magique. En cas de succès, les énergies s'annulent avec un brillant éclair lumineux et un coup de tonnerre. La créature protégée ne reçoit que les points de dégât physiques de l'attaque et ne subit aucune absorption de Force ou d'énergie, quel que soit le nombre de niveaux qu'elle aurait normalement dû perdre. Une créature morte-vivante dont l'attaque est ainsi contrée se voit infliger 2d6 points de dégât par l'énergie du plan Positif, alors qu'un magicien ou une arme ne sont pas affectés par l'échec de leur absorption. La protection ne permet de résister qu'à une seule de ces attaques et se dissipe ensuite immédiatement, que le jet de sauvegarde ait été réussi ou non. En cas d'échec, le bénéficiaire du sort reçoit le double des dégâts physiques normaux et subit de plus la perte de Force ou d'énergie qu'implique l'attaque. La protection dure pendant un tour par niveau du prêtre lançant le sort ou jusqu'à ce que la créature protégée soit frappée par une attaque employant l'énergie négative. Ce sort ne peut être invoqué sur le plan Matériel Négatif.			

Suspension du poison

Niveau	3	Livre	Magie & Sortilèges
Portée	Touché	Composantes	V,S,M
Durée	1 jour / niveau	Temps d'incantation	1 segment
Zone d'effet	créature touchée	Sauvegarde	aucune
Description : Ce sort est une version plus puissante de ralentissement du poison, dont l'effet se compte en jours plutôt qu'en heures. Si on l'utilise sur une créature qui s'est fait empoisonner, il stoppe la progression du venin et l'empêche d'affecter la victime (en règle général, il doit être lancé entre le moment où le poison a été introduit dans l'organisme et celui où il fait effet). Les dégâts déjà infligés ne sont pas annulés mais, tant que suspension du poison dure, la victime peut être soignée normalement. Ce sort peut retarder indéfiniment l'effet d'une substance toxique si le prêtre le lance à répétition sur la créature empoisonnée. Néanmoins, pour chaque suspension du poison rajoutée après la première, il existe 2 % de chances (cumulables) que le sort échoue, auquel cas le venin fait normalement effet. Certains prêtres maléfiques aiment tout particulièrement empoisonner leurs victimes puis se servir de ce sort pour prolonger leur agonie. Cette façon de faire peut constituer un formidable moyen de pression si la victime n'a pas accès à neutralisation du poison. Les composantes matérielles de suspension du poison sont le symbole sacré du prêtre et une gousse d'ail que l'on écrase et que l'on étale sur la blessure (ou que la victime doit manger si le poison a été ingéré).			