

Téléchargé sur : www.traduction-jeux.com

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™



LE CAHIER DES SORTS ET DES TABLES

LES SORTS

Chaque description de sort contient les informations suivantes :

Ecole : le nom de l'école de magie dont le sort dépend est indiqué entre parenthèses après le nom de ce dernier. Dans le cas des magiciens, ce sont les écoles qui déterminent les sorts qu'un magicien spécialisé peut apprendre ou non.

Portée : indique à quelle distance du personnage le sort peut se déclencher. "Personnelle" signifie que le sort doit obligatoirement être lancé sur le personnage lui-même, tandis que "contact" indique qu'il est nécessaire de toucher la créature que l'on souhaite affecter, en réussissant un jet d'attaque si la cible est un ennemi (dans ce cas, il suffit de réussir un jet d'attaque de contact au corps à corps, ce qui signifie que l'armure de la cible n'est pas prise en compte dans le calcul de sa CA).

Durée : le temps que dure le sort. Les sorts instantanés font effet en une fraction de seconde, même si leurs effets (dégâts, etc.) peuvent par la suite être durables, voire permanents. Les sorts permanents durent jusqu'à ce que leur effet soit annulé, généralement par Dissipation de la magie. Enfin, certains sorts ont une durée variable.

Temps d'incantation : représente le temps nécessaire pour lancer le sort, il fonctionne de la même manière que le facteur de rapidité d'une arme. Le chiffre indiqué vient s'ajouter au jet d'initiative du personnage afin de déterminer quand le sort se déclenche.

Zone d'effet : indique la zone ou le nombre de créatures que le sort affecte. Certains sorts ne font effet que sur les alliés (ou, au contraire, les ennemis) du personnage. Si tel est le cas, les créatures affectées sont celles qui correspondent aux critères de sélection et qui se trouvent dans la zone d'effet au moment de l'incantation ; celles qui y entrent par la suite ne sont pas affectées.

Jet de sauvegarde : indique si le sort autorise un jet de sauvegarde et de quel type de jet il s'agit (Réflexes, Vigueur ou Volonté). "Annule" signifie que la cible échappe totalement aux effets du sort si elle réussit son jet de sauvegarde, tandis que "1/2" indique que les dégâts sont réduits de moitié en cas de succès. Enfin, "aucun" veut dire que le sort n'autorise pas de jet de sauvegarde.

Description : décrit le fonctionnement du sort.

Monstres invoqués : Icewind Dale II vous permet d'appeler des monstres réels ou illusoire combattant pour vous (à l'aide de sorts tels que invocation de monstres, invocation d'ombres, etc.). Ces sorts sont extrêmement utiles, mais vous ne pouvez avoir plus de six monstres invoqués avec vous à quelque moment que ce soit, même si vous les obtenez en lançant des sorts différents.

SORTS D'ICEWIND DALE II

BRUME ACIDE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 1 round par niveau

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un épais nuage de fumée acide, qui limite la vitesse de déplacement à 50% de sa valeur habituelle. Il inflige en plus 2d6 points de dégâts par round aux créatures présentes dans sa zone d'effet.

TEMPÊTE ACIDE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6, Talos 8

Durée : instantanée

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait tomber une pluie d'acide. Cette pluie d'acide inflige 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts (maximum 15d6).

EGIDE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 9, Heaum 9

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère un bonus de résistance de +15 au feu, au froid, à l'acide et à l'électricité, mais aussi un bonus de parade de +5, ainsi que les effets suivants : +3 en résistance aux sorts, +2 à tous les jets de sauvegarde, Peau de pierre, Globe d'invulnérabilité partielle et Liberté de mouvement pendant toute la durée du sort.

INCINÉRATEUR D'AGANNAZAR (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2, Lathandre 3

Durée : 1 round

Zone d'effet : jet de 20 m de long sur
60 cm de large

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort génère un jet de flammes qui jaillit de la main du magicien vers la cible de son choix. Le feu continu inflige 3d6 points de dégâts sans possibilité de jet de sauvegarde, et ce à deux reprises au cours du même round (la cible subit donc un total de 6d6 points de dégâts). Tous ceux qui se trouvent entre le jeteur de sorts et sa cible subissent 2d8 points de dégâts mais ont droit à un jet de Réflexes pour réduire ce total de moitié. Le personnage doit se concentrer pendant toute la durée du sort, ce qui l'oblige à rester immobile. Incinérateur d'Agannazar aveugle drows et nains gris si ces derniers ratent un jet de Réflexes.

AIDE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 2 Portée : contact

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire du sort gagne un bonus de +1 à l'attaque et à tous les jets de sauvegarde, ainsi que 8 points de vie supplémentaires (pouvant lui permettre d'excéder son maximum normal) jusqu'au terme du sort.

LANCE D'ALICORNE (EVOCATION)



Niveau : Prê 2, Dru 2, Rôd 2, Ilmater 2, Séluné 2 Portée : portée de vue
Durée : instantanée Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître une lance argentée et partiellement éthérée prenant la forme d'une alicorne (une corne de licorne). Le personnage choisit sa cible et la lance va aussitôt transpercer cette dernière, lui infligeant 3d6 points de dégâts (ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi). Même si la lance se dissipe instantanément après l'impact, elle laisse une aura argentée autour de la cible, rendant celle-ci plus facile à toucher (-2 à la CA pendant 3 rounds).

RAGE ANIMALE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 5, Dru 4, Rôd 5 Portée : contact
Durée : 15 rounds Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère au sujet la férocité d'une bête sauvage, ce qui se traduit par les avantages suivants : +4 en Force, +4 en Constitution, +20% en vitesse de déplacement et +2 à tous les jets de sauvegarde. Par contre, le sujet ne peut jeter le moindre sort tant que Rage animale fait effet. Il peut être contrôlé normalement, sauf s'il aperçoit le moindre ennemi, auquel cas il se rue sur lui en utilisant toutes les armes possibles et imaginables. Chaque round, il y a 5% de chances que le personnage devienne totalement enragé et attaque tout le monde, amis comme ennemis.

ANIMATION DES MORTS (NÉCROMANCIE) [MAL]



Niveau : Prê 3, Ens/Mag 5, Tempus 3 Portée : portée de vue
Durée : instantanée Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait jaillir du sol un squelette ou zombi et l'anime pour le mettre sous les ordres du personnage. Plus le niveau de ce dernier est élevé, plus le mort-vivant est puissant.

ZONE D'ANTIMAGIE (ABJURATION)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 6, Séluné 6 Portée : personnelle
Durée : 10 rounds/niveau Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : personnelle Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort entoure le personnage d'une barrière invisible se déplaçant avec lui. Elle l'immunise contre toute magie, tout en lui interdisant de faire appel à la sienne.

ARMURE DE LA FOI (ABJURATION)



Niveau : Prê 1, Heaum 1 Portée : personnelle
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : personnelle Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère une aura énergétique absorbant une partie des dégâts que le jeteur de sorts aurait dû subir. Le jeteur de sort gagne une réduction de dégâts de 1 point contre toute forme de dégâts subis pendant toute la durée du sort.

AURA DE VITALITÉ (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 7, Lathandre 8
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : 1,50 m de rayon

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : aucun

Au terme de l'incantation, le jeteur de sorts libère une vague d'énergie communiquant une grande vigueur à tous ses alliés contenus dans la zone d'effet, ce qui leur permet d'accomplir des exploits physiques dépassant de beaucoup leurs capacités normales. Cela se traduit par un bonus de +4 en Force, Dextérité et Constitution jusqu'au terme de la durée indiquée.

BOULE DE FOUDRE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5, Talos 5
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître de petites sphères d'électricité que le personnage peut lancer au rythme de 5 par round. S'il réussit une attaque de contact à distance, la boule éclate et inflige 2d6 points de dégâts électriques à toutes les créatures comprises dans 1,50 m de rayon. Si le jeteur de sorts rate son bonus d'attaque, la sphère se dissipe sans exploser. Le sort permet de faire apparaître 1 boule tous les deux niveaux, jusqu'à un maximum de 8.

IMPRÉCATION (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 1 Portée : portée de vue
Durée : 1 minute / niveau
Zone d'effet : 7,5 m de rayon

Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Imprécation contre et dissipe Bénédiction. Il sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de - 1, tant au jet d'attaque qu'au jet de sauvegarde pendant toute la durée du sort.

BANNISSEMENT (ABJURATION)



Niveau : Prê 6, Ens/Mag 7, Heaum 9
Durée : instantanée
Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Au terme de l'incantation, toutes les créatures invoquées de la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté sous peine de retourner aussitôt de là où elles viennent. Le sort reste sans effet contre les autres créatures.

PEAU D'ÉCORCE (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 2
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, la peau du sujet devient aussi dure que de l'écorce, ce qui se traduit par un bonus de +3 à l'armure (+4 à partir du niveau 6 et +5 à partir du niveau 12) jusqu'au terme de la durée indiquée.

GRIFFES (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 2, Rôd 2
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme les bras du personnage en pattes musclées et dotées de griffes, qui lui confèrent un bonus de +4 en Force et la faculté de lacérer ses adversaires (2d4 points de dégâts tranchants + bonus de force). Le personnage peut frapper deux fois par round.

SANG BRÛLANT DE BELTYN (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 4
Durée : 1 round/2 niveaux
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Le sort fait brûler le sang de la cible, ce qui lui inflige 3d4 points de dégâts par round et la rend enragée. Chaque round, la victime a droit à un jet de Vigueur. Dès qu'elle en réussit un, le sort cesse de faire effet. Il ne fonctionne pas sur les créatures n'ayant pas de sang dans les veines (comme les morts-vivants, les élémentaires, ou les plantes). Si la cible est résistante au feu, cela réduit ou annule les dégâts provoqués par le sort.

LAME NOIRE DE DESTRUCTION (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 9, Mask 9
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 9
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort fait apparaître une déchirure entre les plans, noire, en forme de lame et longue d'un petit mètre. Elle bondit dans la main du personnage, lequel peut s'en servir comme d'une épée jusqu'au terme du sort. On considère que ce dernier sait la manier et il bénéficie d'un bonus de +10 au jet d'attaque. L'épée est l'équivalent d'une arme +5. Elle inflige 2d12 points de dégâts à chaque coup et la victime doit chaque fois réussir un jet de Vigueur à +4 sous peine de se faire désintégrer.

BLASPHEME (INVOCATION) [MAL]



Niveau : Prê 7
Portée : personnelle
Durée : instantanée
Zone d'effet : 10 m de rayon

Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme le prêtre en canal entre son dieu et le Plan matériel, ce qui lui permet de projeter une violente décharge d'énergie affectant toutes les créatures d'alignement pas mauvais comprises dans la zone d'effet. La puissance du sort varie en fonction du niveau de chaque cible :

1-3 : mort

4-7 : étourdissement pendant 10 rounds

8-11 : perte de 7 points de Force pendant 5 rounds et étourdissement pendant 1 round

12 ou plus : étourdissement pendant 10 rounds

Blasphème n'autorise aucun jet de sauvegarde et ses effets persistent jusqu'au terme de la durée indiquée, à moins qu'on ne les dissipe préalablement. Ce sort ne peut être jeté que par des personnages d'alignement mauvais.

BÉNÉDICTION (INVOCATION)



Niveau : Prê 1, Pal 1, Tempus 1
Durée : 6 rounds
Zone d'effet : 7,50 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort aide tous les alliés compris dans la zone d'effet en leur conférant un bonus de +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

CÉCITÉ (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Prê 3, Ens/Mag 2, Mask 2
Durée : 8 heures
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort aveugle la cible, qui peut s'en prémunir en réussissant un jet de Vigueur. Une créature aveugle subit un malus de -4 au jet d'attaque et à la CA.

CLIGNOTEMENT (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 3
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le personnage passe sans cesse entre le Plan matériel et le Plan éthéré. Toutes les attaques le prenant pour cible ont 50% de chances de le rater, mais les attaques qu'il porte ont également 20% de chances d'échouer automatiquement. De plus, il a 20% de chances de rater ses incantations tant que le sort perdure.

RAGE SANGUINAIRE (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 4, Tempus 4
Durée : 20 rounds
Zone d'effet : 1 créature alliée

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne fonctionne que sur le personnage et ses alliés. Le sujet est aussitôt pris d'une rage meurtrière qui le pousse à attaquer la plus proche créature jusqu'à ce qu'elle soit morte, puis à passer à la suivante, et ainsi de suite. Sous l'emprise de la rage, le sujet est immunisé contre l'étourdissement et les effets de type Charme, Sommeil, Terreur, Immobilisation, Confusion, Émotion et Symbole. De plus, il gagne +6 en Force, +2 à la Constitution et un bonus à sa vitesse de déplacement. Cela étant, le sort présente également certains inconvénients : les points de vie du sujet sont masqués jusqu'au terme de la durée indiquée et il ne peut bénéficier d'aucun effet permettant de récupérer des points de vie. Quand le sort s'achève, le personnage se sent pris d'une grande fatigue et tombe à 3 de Force pendant 2 tours. Rage sanguinaire ne peut être lancé par un personnage loyal, et jamais sur un personnage loyal.

FLOU (ILLUSION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Mask 2
Durée : 1 minute/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, la silhouette du personnage devient indistincte et plus difficile à toucher. Cela se traduit pour l'attaquant par 20% de chance de rater son coup quand il frappe le jeteur de sort.

FORCE DE TAUREAU (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Pal 2, Ens/Mag 2, Lathandre 2 Portée : contact
Durée : 10 rounds/niveau Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort accorde un bonus de +1d4+1 points de Force pour la durée indiquée.

MAINS BRÛLANTES (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 1 Portée : personnelle
Durée : instantanée Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : personnelle Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Quand le magicien jette ce sort, un éventail de flammes jaillit de ses doigts tendus. Il constitue un plan horizontal de 1,50 m de long et de 120° d'angle devant le personnage. Toute créature touchée subit 1d3 points de dégâts, +2 points par niveau du mage, jusqu'à un maximum de 1-3+20. En cas de jet de Réflexes réussi, ce total est réduit de moitié.

CACOFIÉLON (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7 Portée : portée de vue
Durée : 15 rounds Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un fiélon attaquant tout ce qui bouge. Il prend pour cibles toutes les créatures qui ne sont pas protégés contre le Mal. Ce sort est donc extrêmement dangereux et il est conseillé de ne l'utiliser qu'en tout dernier recours.

APPEL DE LA FOUDRE (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 3, Rôd 4 Portée : portée de vue
Durée : 10 rounds Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : portée de vue Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur, sans quoi il ne fonctionne pas. Une fois l'incantation achevée, le personnage peut appeler la foudre, au rythme d'un éclair tous les 10 rounds. Le sort dure 10 rounds par niveau. Chaque éclair inflige 1d10 points de dégâts électriques pour chaque niveau d'expérience du personnage (maximum de 10d10). Les éclairs tombent du ciel pour frapper les ennemis du personnage. Ce dernier ne peut pas choisir les cibles du sort, même si la foudre ne touche jamais ses alliés.

CONVOCATION DE CHAROGNARD RAMPANT (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6 Portée : portée de vue
Durée : 7 rounds + 1 round/niveau Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un charognard rampant de taille démesurée qui obéit au personnage. Le mage a même 35% de chances de voir apparaître deux charognards rampants au lieu d'un.

GRÂCE FÉLINE (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère un bonus de 1d4+1 points de Dextérité jusqu'au terme de la durée indiquée.

ECLAIR MULTIPLE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6, Talos 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort libère une violente décharge électrique. Mais, contrairement à Eclair, une fois la cible touchée, la décharge rebondit et frappe le plus proche ennemi infligeant de moindres dégâts. L'éclair d'origine inflige 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6. Le nombre de monstres frappés par l'éclair équivaut au nombre de niveaux du jeteur de sorts, et ces monstres subiront la moitié des dégâts possibles. Un jeteur de sorts de niveau 19 infligera 19d6 points de dégâts à sa cible initiale alors que les cibles secondaires subiront 9d6 points de dégâts.

FORCE DU CHAMPION (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 5, Pal 5, Tempus 5

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur de sorts fait appel à la force de son dieu pour la transférer au sujet, transformant celui-ci en champion de sa cause. Le personnage affecté gagne 4+1d4 en Force jusqu'au terme de la durée indiquée. Force du champion dure 10 minutes par niveau du jeteur de sorts, à moins d'être dissipé plus tôt.

CANTIQUE (INVOCATION)



Niveau : Prê 2, Tempus 2

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Cantique permet au prêtre d'attirer une faveur spéciale sur lui-même et ses compagnons, tout en nuisant à ses ennemis. Grâce à ce sort, tous les alliés du prêtre compris dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, tandis que ses ennemis, eux, subissent un malus de -1 aux mêmes jets. Plusieurs Cantiques ne sont pas cumulables. Le sort requiert une certaine concentration de la part du prêtre, qui est incapable de faire appel à sa magie et dont la vitesse de déplacement est réduite de moitié.

CHAOS (ENCHANTEMENT)



Niveau : Ens/Mag 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est absolument identique à Confusion. Les victimes errent au hasard et se mettent parfois à s'en aller ou à attaquer quiconque se trouve à proximité. Si la victime est de niveau 4 ou moins, elle n'a aucune défense. Au-delà, elle a droit à un jet de Volonté, mais à -4. L'enchantement dure comme indiqué, à moins qu'on ne le dissipe prématurément.

ORDRES CHAOTIQUES (ENCHANTEMENT) [CHAOS]



Niveau : Prê 5, Tempus 5
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Ordres chaotiques immunise le sujet contre tous les sorts qui pourraient influencer sur son psychisme en essayant de lui donner des ordres (Charme, Domination, Injonction, Sommeil, Confusion et Symbole entrent tous dans cette catégorie).

CHARME-PERSONNE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1, Oghma 2
Durée : 10 minutes/niveau
Zone d'effet : humanoïde de taille moyenne ou inférieure

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort affecte n'importe quelle personne, c'est-à-dire un humain, demi-humain ou bipède de taille humaine ou moins (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, goblin, demi-elfe, halfelin, demi-orque, hobgoblin, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, sprite, troglodyte ou autre). Un guerrier de niveau 10 pourra donc être charmé, mais un ogre, non. La victime a droit à un jet de Volonté pour se soustraire à l'enchantement. En cas d'échec, la créature considère le magicien comme son ami ; elle lui fait confiance et fait de son mieux pour le protéger. Le mage peut lui donner des ordres, auquel cas la créature charmée les exécute aussi fidèlement que possible.

Le charme est rompu en cas de Dissipation de la magie réussie, ou encore si le magicien fait ouvertement du mal à la créature charmée (ou tente de le faire). Si deux ou plusieurs sorts de type charme affectent la même créature, c'est le plus récent qui l'emporte. A noter que la créature est consciente de ce qui se passe tant qu'elle est charmée. Une créature charmée ne peut quitter l'endroit où elle a été affectée avant que l'enchantement cesse de faire effet.

CHARME-PERSONNE OU ANIMAL (ENCHANTEMENT)



Niveau : Dru 2
Durée : 10 minutes/niveau
Zone d'effet : 1 humanoïde ou animal de taille moyenne ou inférieure

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort affecte tout individu ou animal sur lequel il est jeté. Le terme "personne" définit tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde de taille inférieure ou égale à celle d'un homme (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, goblin, demi-elfe, halfelin, demi-orque, hobgoblin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit follet, troglodyte, etc.)

Ainsi, un guerrier de niveau 10 pourra être charmé, mais pas un ogre. En cas d'échec, la victime considère le jeteur de sorts comme un véritable ami et allié méritant son attention et sa protection. Le jeteur de sorts peut donner des ordres à l'individu charmé, qui les exécute sans poser de questions. Une créature charmée s'en souvient et se montrera vraisemblablement hostile au druide quand elle retrouvera son libre arbitre.

CONTACT GLACIAL (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 1

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : contact

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Au terme de l'incantation, une lueur bleutée entoure la main du jeteur de sorts. Elle affecte l'énergie vitale de toutes les créatures qu'il touche (en réussissant un jet d'attaque). La créature touchée doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre 1d4 points de vie et subir un malus de -1 aux jets d'attaque pendant une heure. Si la créature visée est un mort-vivant, celui-ci se retrouve paniqué pendant 1 tour (par contre, le sort ne lui inflige aucun dégât ni malus au jet d'attaque).

ORBE CHROMATIQUE (EVOCATION)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Ce sort fait apparaître une sphère de 10 cm de diamètre que le mage peut jeter (en étant sûr de toucher) sur la cible de son choix. L'effet dépend du niveau du personnage. Niveau 1 : la sphère inflige 1d4 points de dégâts et aveugle la victime pour 1 round. Niveau 2 : 1d6 points de dégâts et grande douleur. Niveau 3 : 1d8 points de dégâts et brûlure. Niveau 4 : 1d10 points de dégâts et cécité pour 4 tours. Niveau 5 ou 6 : 1d12 points de dégâts et étourdissement pour 3 rounds. Niveaux 7 à 9 : 2d8 points de dégâts et paralysie pour 13 rounds.

CERCLE DE LAMES (EVOCATION)



Niveau : Prê 6, Pal 6, Heaum 6, Tempus 6

Durée : 2 rounds

Zone d'effet : 1 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort invoque un mur de lames acérées tournoyantes autour du mage, créant ainsi une barrière de protection. Toute créature tentant de franchir ce mur de lames subit 8d8 points de dégâts. Un jet de réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Le lanceur reste immobile pendant la durée du sort.

CERCLE D'OSSEMENTS (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 3

Durée : 3 rounds

Zone d'effet : 1 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une barrière d'ossements tourbillonnants autour du prêtre. Quiconque tente de la franchir subit 1d6 points de dégâts contondants plus 1d6 points de dégâts tranchants par round. Le prêtre ne peut pas bouger avant le terme de la durée indiquée.

MANTEAU DE TERREUR (INVOCATION)



Niveau : Prê 4, Baine 4

Durée : 3 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Manteau de terreur entoure le prêtre affecté d'une aura de terreur s'étendant à 1,50 m autour de lui. Tous ceux qui l'approchent doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1 tour. En cas de succès, ils doivent continuer à effectuer deux jets de Volonté par round tant qu'ils restent dans la zone d'effet de Manteau de terreur. Le sort n'affecte pas les morts-vivants.

BRUME MORTELLE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort fait apparaître un nuage de fumée jaunâtre, si toxique qu'il tue automatiquement toutes les créatures de 4 dés de vie ou moins. Celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur (à -4) pour ne pas subir le même sort. Retenir son souffle ne sert à rien contre ce sort. Les créatures ayant 4 DV ou plus doivent quitter le nuage si elles ne veulent pas perdre 1d10 points de vie par round sans jet de sauvegarde.

VAPEUR COLORÉE (ILLUSION)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : cône de 6 m de long par 6 m de large et 1,50 m d'épaisseur Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Ce sort fait apparaître un éventail de couleurs vives au bout des doigts du magicien. De 1 à 6 créatures comprises dans la zone d'effet sont affectées, en commençant par les plus proches du personnage. Toutes celles qui sont au-delà du niveau du mage ou qui ont plus de 6 DV (ou encore qui dépassent le niveau 5) ont droit à un jet de Volonté. L'effet du sort dépend du rapport entre le niveau du magicien et les dés de vie des créatures. Celles qui ont moins de DV que le mage a de niveaux perdent connaissance pendant 2 à 8 tours, celles qui ont 1 ou 2 DV de plus que lui sont aveuglées pendant 1 à 4 tours, et les autres sont étourdies pour 1 tour.

INJONCTION (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 1, Baine 1

Durée : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort permet au prêtre d'enjoindre à une créature de "mourir", ce qu'elle fait en s'endormant pendant 1 round. Si elle a 6 DV ou plus, elle a droit à un jet de Volonté pour résister à l'ordre. A la fin du round, elle se réveille, indemne.

CÔNE DE FROID (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5
Durée : instantanée
Zone d'effet : cône

Portée : proche
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort libère un cône de froid glacial prenant naissance au bout de la main du joueur de sorts et infligeant 1d6 points de dégâts par niveau (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi ; 15d6 au maximum). Le cône fait 10 mètres de long sur 6 mètres de diamètre à son extrémité.

CONFUSION (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 4
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort sème la confusion chez les créatures comprises dans la zone d'effet, ce qui les empêche d'agir de façon efficace. Toutes ont droit à un jet de Volonté (à -2). Celles qui le réussissent ne sont pas affectées. Les autres deviennent enrégées, restent à ne rien faire, ou errent sans but.

CONVOCATION D'ANIMAL (INVOCATION)



Niveau : Prê 6, Rôd 6
Durée : 40 rounds
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 9
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'appeler un énorme ours des montagnes obéissant au personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONTRAT INTERMÉDIAIRE : ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6, Séluné 7
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au joueur de sorts de convoquer un élémentaire de 16 DV en provenance du Plan élémentaire de l'Air et de le soumettre à sa volonté. S'il n'est pas détruit, l'élémentaire combattrait pour le joueur de sorts jusqu'à la fin du sort.

CONTRAT INTERMÉDIAIRE : ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE (INVOCATION)



Niveau : Prê 7, Séluné 8
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au joueur de sorts de convoquer un élémentaire de 16 DV en provenance du Plan élémentaire de la Terre et de le soumettre à sa volonté. S'il n'est pas détruit, l'élémentaire combattrait pour le joueur de sorts jusqu'à la fin du sort.

CONTRAT INTERMÉDIAIRE : ÉLÉMENTAIRE DU FEU (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6,
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au joueur de sorts de convoquer un élémentaire de 16 DV en provenance du Plan élémentaire du Feu et de le soumettre à sa volonté. S'il n'est pas détruit, l'élémentaire combattrait pour le joueur de sorts jusqu'à la fin du sort.

ALLIÉ D'OUTREPLAN : ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un élémentaire de l'Air à 8 DV servant le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. L'élémentaire est initialement hostile envers le lanceur. Toute créature n'étant pas protégée par la Protection contre le Mal sera sujette aux attaques de l'élémentaire.

ALLIÉ D'OUTREPLAN : ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un élémentaire de l'Air à 8 DV servant le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. L'élémentaire est initialement hostile envers le lanceur. Toute créature n'étant pas protégée par la Protection contre le Mal sera sujette aux attaques de l'élémentaire.

CONTRAT : ÉLÉMENTAIRE DU FEU (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un élémentaire de l'Air à 8 DV servant le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. L'élémentaire est initialement hostile envers le lanceur. Toute créature n'étant pas protégée par la Protection contre le Mal sera sujette aux attaques de l'élémentaire.

CONTRAT : ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un élémentaire de l'Air à 8 DV servant le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. L'élémentaire est initialement hostile envers le lanceur. Toute créature n'étant pas protégée par la Protection contre le Mal sera sujette aux attaques de l'élémentaire.

CONTRAT INTERMÉDIAIRE : ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au joueur de sorts de convoquer un élémentaire de 16 DV en provenance du Plan élémentaire de l'Eau et de le soumettre à sa volonté. S'il n'est pas détruit, l'élémentaire combattrait pour le joueur de sorts jusqu'à la fin du sort.

CONTAGION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 3, Dru 3, Ens/Mag 4
Durée : permanente
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort transmet une terrible maladie à la créature prise pour cible. Cette dernière souffre de bubons, lésions purulentes, et ainsi de suite. Cela se traduit par une perte de 2 points en Force, Dextérité et Charisme. De plus, le malade est ralenti (comme s'il se trouvait sous l'effet d'un sort de Lenteur) et son état persiste tant qu'il n'a pas bénéficié d'un sort de Guérison des maladies.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 7
Durée : 1 minute/niveau
Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort permet de prendre le contrôle de 1-4 morts-vivants compris dans la zone d'effet. Un jet de Volonté réussi leur permet d'échapper au sort. Les morts-vivants restent sous le contrôle du mage pour la durée indiquée, à moins que Dissipation de la magie ne les libère prématurément de son emprise.

MORT RAMPANTE (INVOCATION)



Niveau : Dru 7
Durée : 1 minute/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Mort rampante invoque une nuée d'insectes composée de scarabées, araignées et autres créatures du même genre, dont le grand nombre leur permet d'infliger des dégâts dévastateurs mais qui sont aisément tuables.

SOINS INTENSIFS (INVOCATION)



Niveau : Bar 4, Prê 4, Dru 5
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 8
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de rendre 4d8 +1 point de vie par niveau à la créature qu'il touche. Il reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures originaires des autres plans.

SOINS LÉGERS (INVOCATION)



Niveau : Bar 1, Prê 1, Dru 1, Pal 1, Rôd 2 Portée : contact

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de rendre 1d8+1 points de vie à la créature qu'il touche (maximum de 1d8 +5). Il reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures originaires des autres plans.

SOINS MODÉRÉS (INVOCATION)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Dru 3, Pal 3, Rôd 3 Portée : contact

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de rendre 2d8+1 points de vie par niveau à la créature qu'il touche (maximum de 2d8 +10). Il reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures originaires des autres plans.

SOINS IMPORTANTS (INVOCATION)



Niveau : Bar 3, Prê 3, Dru 4,

Pal 4, Rôd 4, Ilmater 3

Portée : contact

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de rendre 3d8+1 points de vie par niveau à la créature qu'il touche (maximum de 3d8 +15). Il reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures originaires des autres plans.

DARDS D'OS (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 6

Portée : personnelle

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : personnelle

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort crée 9 dards pouvant être lancés par le personnage (qui est obligé de les garder en main tant que l'enchantement fait effet). Les dards sont +3, infligent 1d4 points de dégâts chacun, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre 2d6 pv supplémentaires et de voir sa Force baisser de 1d4 +1 points pendant 5 rounds. Le personnage n'a pas besoin de manier les dards pour pouvoir utiliser ce sort.

SURDITÉ (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Portée : portée de vue

Durée : 1 jour Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort rend la cible totalement sourde. Les jeteurs de sorts sourds ont 20% de chances de rater leurs incantations. Cette surdité est de nature magique ; un sort tel que Dissipation de la magie est nécessaire pour s'en débarrasser.

ARMURE DE LA MORT (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 2, Talos 2

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Au terme de l'incantation, le jeteur de sorts se retrouve entouré d'une aura d'énergie noire et crépitante issue du Plan d'énergie négative. L'Armure de la mort inflige 1d4+ 1 points de dégâts magiques par niveau du jeteur de sorts (maximum de 1d4 + 5) à quiconque attaque le personnage au corps à corps. Les créatures artificielles (golems, etc.) ne sont pas affectées.

PROTECTION CONTRE LA MORT (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 4, Dru 5, Pal 4, Heaum 4

Durée : 10 rounds/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège contre tous les sorts causant la mort d'un seul coup, comme Mot de pouvoir mortel, Sort de mort ou Doigt de mort.

BÂTON DÉCUPLE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un bâton d'énergie dans la main du jeteur de sorts, qui subit les malus normaux s'il ne sait pas les manier. Il est considéré comme une arme magique infligeant 1d8 points de dégâts contondants par coup et pouvant toucher les créatures immunisées contre les armes non magiques. A chaque coup au but, il absorbe également 1-2 points de vie de la cible. Ces pv sont aussitôt transférés au mage, qui peut ainsi dépasser son maximum de points de vie. Ces points de vie surnuméraires se dissipent au bout de 1 tour.

HARMONIE DÉFENSIVE (ENCHANTEMENT) [LOI]



Niveau : Prê 4, Pal 4, Heaum 4

Durée : 6 rounds

Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère aux créatures affectées un bonus de défense représentant la coordination extrême du groupe. Cela permet à un groupe de se comporter comme une unité compacte lors d'un combat. L'effet de l'enchantelement est systématiquement centré sur le prêtre et s'étend à 3 mètres autour de lui. Tout le monde peut s'éloigner une fois l'incantation achevée, sans pour autant perdre le bénéfice du sort. Tant que ce dernier fait effet, toutes les créatures affectées gagnent un bonus de +4 de parade. Le sort dure pendant 6 rounds, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

RALENTISSEMENT DU POISON (INVOCATION)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Dru 2, Pal 2, Rôd 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ralentit fortement l'effet du poison courant dans les veines d'une créature, augmentant grandement les chances de survie de cette dernière en laissant le temps de trouver un moyen de la soigner. Il rend également sobre un personnage saoul.

BOULE DE FEU À RETARDEMENT (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7

Durée : spéciale

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître une boule de feu flottant à l'endroit déterminé par le mage. Elle reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un s'en approche, moment qu'elle choisit pour exploser et infliger 1d8 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi).

DESTRUCTION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 7, Talos 7

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort détruit la cible et la fait tomber en poussière. La victime a droit à un jet de Vigueur. En cas de succès, elle n'est pas détruite mais perd 10d6 pv. Ce sort reste sans effet contre les morts-vivants et les créatures artificielles. À noter qu'un individu tué par Destruction ne peut être ramené à la vie grâce à Rappel à la vie ou Résurrection.

CHARME FUNESTE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 3, Baine 3

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : 1 humanoïde de taille moyenne ou inférieure

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort fonctionne d'une manière très similaire à Charme-personne, si ce n'est que la créature affectée devient enragée et ne tolère pas que l'on fasse du mal à son maître (le jeteur de sorts). Elle affronte donc les ennemis de ce dernier, qu'il s'agisse ou non d'anciens alliés. À l'instar de Charme-personne, ce sort est limité. Il n'affecte que les humanoïdes de taille moyenne ou inférieure. Un guerrier de niveau 10 peut donc être charmé, mais pas un ogre. Un jet de Volonté réussit protège de ce sort.

DÉSINTÉGRATION (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Ce sort fait purement et simplement disparaître ce qu'il prend pour cible. Une boule d'énergie verte jaillit de la main du jeteur de sorts et enveloppe la victime, qui est désintégrée si elle rate son jet de Vigueur. Ce sort fonctionne également sur les morts-vivants. Même avec un jet de sauvegarde réussi, la créature subira 5d6 points de dégâts.

RENVOI (ABJURATION)



Niveau : Bar 4, Clr, 4, Ens/Mag 5, Heaum 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Au terme de l'incantation, la créature convoquée prise pour cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être renvoyée de là où elle vient. Le nombre de DV de la créature est ajouté à son jet de Volonté, mais on retranche ensuite le résultat obtenu du niveau du jeteur de sorts. Ce sort reste sans effet contre les créatures qui n'ont pas été convoquées.

DISSIPATION DE LA MAGIE (ABJURATION)



Niveau : Bar 3, Prê 3, Dru 4, Pal 3, Ens/Mag 3, Oghma 3 Portée : portée de vue
Durée : instantanée Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 5 m de rayon Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort annule les effets magiques affectant toute créature comprise dans la zone d'effet, qu'il s'agisse des effets des sorts, des potions ou des objets magiques. A noter qu'il n'affecte pas les objets eux-mêmes ; il se contente de neutraliser leur effet. Les créatures ennemies ont droit à un jet de Volonté, les alliés étant quant à eux automatiquement affectés.

CARAPACE DIVINE (ABJURATION)



Niveau : Prê 6, Pal 6, Séluné 6 Portée : personnelle
Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : personnelle Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il est lancé, ce sort entoure le jeteur de sorts d'un tourbillon défensif d'énergie qui bloque ou dévie de nombreuses attaques. Il confère au lanceur un bonus de parade de +6 en CA et réduit de 10 points les dégâts infligés par la plupart des attaques : électricité, feu, froid, etc. Le personnage bénéficie également d'un bonus de +2 pour tous ses jets de sauvegarde et de l'immunité contre les attaques de projectiles.

INFECTION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 6 Portée : portée de vue
Durée : 10 rounds Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Comme son nom l'indique, ce sort transmet une terrible infection qui gagne rapidement tout l'organisme de la victime, lui faisant perdre 1 point de vie par seconde (jusqu'à un maximum de 60 pv). Dans le même temps, la créature est ralentie (comme si elle était sous l'effet de Lenteur) jusqu'au terme de la durée indiquée. Elle peut se prémunir du sort si elle réussit un jet de Vigueur (à -2).

DOMINATION (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 4, Ens/Mag 5, Baine 5 Portée : portée de vue
Durée : 1 minute/niveau Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort permet de contrôler les faits et gestes de la créature prise pour cible. Le jeteur de sorts conserve le contrôle de la victime par le biais d'une relation télépathique le liant à cette dernière. La cible a droit à un jet de Volonté (à -2) pour se prémunir de l'effet de Domination.

FUNESTE DESTIN (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 1, Talos 1 Portée : portée de vue
Durée : 10 rounds/niveau Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort rend la victime malchanceuse. Pendant toute la durée de l'enchantement, elle subit une pénalité de -2 à tous ses jets d'attaques, ce qui inclut jets d'attaque et de sauvegarde.

PUISER DANS LA PUISSANCE DIVINE (EVOCATION)



Niveau : Prê 2, Pal 2, Tempus 2

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur de sorts fait appel à son dieu afin que ce dernier lui transmette une partie de sa force pour un temps limité. Cela se traduit par une augmentation de Force, de Dextérité et de Constitution, égale à 1 point par 3 niveaux du personnage, et ce pour chacune des caractéristiques. Ainsi, un paladin de niveau 3 gagnera 1 point dans chacune de ces trois caractéristiques, tandis qu'un prêtre de niveau 12 gagnera, lui, 4 points.

SPLENDEUR DE L'AIGLE (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Oghma 1

Durée : 10 rounds / niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : proche

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

La créature transmutée devient plus sûre d'elle et plus énergique. Ce sort confère un bonus de Charisme de 1d4 + 1 points, ajoutant les avantages habituels des compétences et dons basés sur le charisme.

BARRIÈRE ÉLÉMENTAIRE (ABJURATION)



Niveau : Prê 7, Dru 7, Ens/Mag 7

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Range: contact

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une résistance de 15/- aux dégâts dus à l'acide, au feu, au froid et à l'électricité. Cet effet dure pendant toute la durée du sort, sauf s'il est dissipé.

LÉGION ÉLÉMENTAIRE (CONJURATION)



Niveau : Dru 9, Sélné 9

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle quatre élémentaires, un de chaque élément, qui obéissent au personnage. Les élémentaires convoqués ont tous 16 DV. Ils combattent pour le jeteur de sorts jusqu'au terme de la durée indiquée, à moins qu'ils ne soient détruits plus tôt.

EMOTION : TERREUR (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 4

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : toute créature vivante
située dans un rayon de 3 m

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort génère une violente terreur dans la zone indiquée. Toutes les créatures affectées s'enfuient pendant 5 rounds.

EMOTION : ESPOIR (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 4, Ilmater 4

Durée : 50 rounds

Zone d'effet : toute créature vivante
située dans un rayon de 3 m

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort génère un grand espoir dans la zone indiquée. Toutes les créatures affectées bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

EMOTION : DÉSESPOIR (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 4, Baine 4, Mask 4

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : toute créature vivante
située dans un rayon de 3 m

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort génère un profond désespoir dans la zone indiquée. Toutes les créatures affectées restent à ne rien faire jusqu'au terme du sort.

EMOTION : RAGE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 4, Séluné 4

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une zone imprégnée d'une rage sanguinaire. Toutes les créatures affectées gagnent 2 points de Force et de Constitution, un +1 aux jets de Volonté et perdent 1 point de CA. Ce sort ne se cumule pas avec la rage du barbare.

ENCHEVÊTREMENT (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 1, Rôd 1

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 13 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Grâce à ce sort, herbe, buissons et branches d'arbres s'enroulent autour des créatures comprises dans la zone d'effet pour mieux les retenir. Les créatures réussissant leur jet de Réflexes parviennent à échapper à l'enchantelement. Les autres peuvent toujours combattre, mais il leur est impossible de se déplacer. Les créatures effectuant leur jet de sauvegarde seront ralenties dans la zone du sort.

EXALTATION (ABJURATION)



Niveau : Prê 3, Heaum 3

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'aider et de protéger un compagnon (mais pas lui-même). D'un simple contact, le prêtre fait disparaître les effets de la peur, de la fatigue, de la débilité, de l'inconscience, de l'alcool, de la confusion et de la rage sanguinaire. De plus, le sujet est protégé contre les sorts et les attaques provoquant ces effets jusqu'au terme de la durée indiquée.

EXPERTISE DE BOURREAU (DIVINATION)



Niveau : Ens/Mag 9, Oghma 9, Mask 9

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage et à ses alliés de déceler les points faibles des autres créatures, ce qui leur confère un bonus de +4 au jet d'attaque et un autre, également de +4, au critique possible (si le personnage réussit habituellement un coup critique sur un 20, il pourra y prétendre sur un 16-20), jusqu'au terme de la durée indiquée.

LUEUR FÉRIQUE (EVOCATION)



Niveau : Dru 1, Rôd 1, Lathandre 1, Séluné 1

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort entoure la créature visée d'une pâle lueur qui la rend plus visible et lui inflige un malus de -2 à la CA.

DÉBILITÉ (ENCHANTEMENT)



Niveau : Ens/Mag 5, Ilmater 5, Baine 6

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Comme son nom l'indique, ce sort transforme la victime en débile profond. Elle reste ainsi tant qu'elle n'a pas bénéficié d'un sort de Dissipation de la magie. Elle a droit à un jet de Volonté (à -2) pour éviter cet effet.

NUAGE ARDENT (CONJURATION)



Niveau : Ens/Mag 8

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 3 m de rayon

Range: portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître un mince nuage de fumée dans un rayon de 3 m. Ce nuage est sans danger pendant les 2 premiers rounds, mais s'enflamme au 3ème round et inflige 1-2 points de dégâts par niveau du joueur de sorts. Au 4ème round, il inflige 1-4 points de dégâts par niveau du personnage, puis redescend à 1-2 points de dégâts par niveau au 5ème round. Si la créature réussit un jet de Réflexes, le nuage ne provoque que la moitié des dégâts.

DÉTECTION DES PIÈGES (DIVINATION)



Niveau : Prê 2, Oghma 3

Durée : 30 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Quand le prêtre lance ce sort, tous les pièges, mécaniques ou magiques, dissimulés par magie ou non, lui deviennent visibles.

DOIGT DE MORT (NÉCROMANCIE)



Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Doigt de mort tue purement et simplement la victime. Au terme de l'incantation, le personnage tend l'index vers sa cible, et celle-ci meurt instantanément si elle rate son jet de Volonté (à -2). Même si elle le réussit, elle perd 3d6 points de vie +1 par niveau. Un personnage tué par Doigt de mort ne peut être ramené à la vie ; sa mort est irrémédiable.

SEMENCES DE FEU (INVOCATION)



Niveau : Dru 6

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : spéciale

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Cette incantation crée un projectile qui apparaît dans l'inventaire du personnage tous les 5 niveaux (2 au niveau 10, 3 au niveau 15, etc...). S'ils sont jetés sur un ennemi, ils explosent, infligeant 5d8 points de dégâts dans un rayon de 1,50 mètre (1/2 dégâts en cas de jet de Réflexes réussi).

BOUCLIER DE FEU (BLEU) (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège le personnage contre le feu en l'entourant d'un halo de flammes glacées. Ces dernières réduisent de 50% tous les dégâts de feu reçus et quiconque l'attaque au corps à corps subit 1d6 points de dégâts +1 (froid) par niveau du personnage à chaque coup au but.

BOUCLIER DE FEU (ROUGE) (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4, Lathandre 4

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège le personnage contre le froid en l'entourant d'un halo de flammes brûlantes qui réduisent de 50% tous les dégâts dus au froid reçus et quiconque l'attaque au corps à corps subit 1d6+1 point de dégâts (feu) par niveau du personnage à chaque coup au but.

TEMPÊTE DE FEU (EVOCATION)



Niveau : Prê 8, Dru 7, Lathandre 6, Talos 8

Durée : 1 round

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort déclenche une pluie de feu dans la zone d'effet, ce qui inflige, chaque round, 1d6 points de dégâts par niveau du personnage à toutes les créatures se trouvant à 6 mètres à la ronde. Les dégâts sont réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. Ce sort aveugle également drows et nains gris (duergars) s'ils ratent leur jet de Réflexes.

BOULE DE FEU (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3
Durée : instantanée
Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Au terme de l'incantation, le mage fait apparaître une boule de feu explosant à l'endroit désigné pour 1d6 de dégâts par niveau du jeteur de sorts (10d6 points de dégâts maximum). Les dégâts sont réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

FLÈCHES ENFLAMMÉES (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3
Durée : 1 round
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort permet au magicien de lancer des projectiles enflammés sur toutes les créatures se trouvant dans les limites de portée. Chacun inflige 4d6 points de dégâts dus au feu (en cas de jet de Réflexes réussi, les dégâts sont diminués de moitié). Le mage a droit à deux projectiles tous les 4 niveaux (2 aux niveau 8, 3 au niveau 12, etc.).

LAME DE FEU (EVOCATION)



Niveau : Dru 2
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au jeteur de sorts de faire surgir de sa main un rayon de feu brûlant. Ce rayon, semblable à une lame, se manie comme un cimeterre, si ce n'est qu'il délivre des attaques de contact au corps à corps. Chaque coup au but inflige 1d8+6 points de dégâts de feu, mais la Force du druide n'est pas ajoutée à ce total.

COLONNE DE FEU (EVOCATION)



Niveau : Prê 5, Dru 4, Rôd 4, Lathandre 5
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1,50 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 8
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Lorsque le jeteur de sorts invoque ce sort, une colonne de feu verticale s'abat des cieux sur la zone choisie. Toutes les créatures touchées subissent 1d6 points de dégâts (feu) par niveau du personnage, jusqu'à un maximum de 15D6. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ce total de moitié.

DÉPEÇAGE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 8, Baine 8
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort atroce arrache la chair de la victime, qui subit 1d4 points de dégâts tranchants par niveau du jeteur de sorts. De plus, ses blessures continuent de saigner, lui infligeant un total de 1 point de dégâts tous les 5 niveaux du jeteur de sorts, et ce chaque round, jusqu'au terme de la durée indiquée. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts initiaux de moitié et prévient l'hémorragie.

PÉTRIFICATION (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 6
Durée : permanente
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

La créature prise pour cible est transformée en statue de pierre si elle rate un jet de Vigueur. L'effet de ce sort peut être inversé par Transmutation de la chair en pierre.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT (ABJURATION)



Niveau : Prê 4, Dru 4, Pal 4, Rôd 4
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère au sujet une immunité totale contre les sorts restreignant ses possibilités de mouvement (comme Graisse, Lenteur ou Toile d'araignée), tout en annulant les effets de type paralysie et immobilisation.

DOIGTS DE GIVRE (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 1, Dru 1
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1,50 m de long sur
un arc de cercle de 120°

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Un arc de cercle de froid intense émane des doigts tendus du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d3+1 points de dégâts (froid) par niveau du jeteur de sorts, jusqu'à un maximum de 1d3+10 points. De plus, la créature est ralentie pour 2 rounds. Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié et annule la lenteur.

PORTAIL (INVOCATION)



Niveau : Prê 9, Baine 7
Durée : 33 rounds
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut appeler une créature originaire d'un autre plan qui attaque ses ennemis (et lui aussi, s'il n'y prend pas garde). Protection contre le Mal permet de ne pas être attaqué par cet Extérieur. Si le personnage oublie de se protéger de la sorte, le démon se retourne contre lui et le déchiqète avant de le dévorer.

ANNEAU ÉLECTRIQUE DE GÉDÈLE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2, Talos 2
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1,50 m de rayon

Portée : proche
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître un anneau d'électricité infligeant 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6) à toutes les créatures touchées. Ces dernières sont également étourdies pour 1 round. Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'étourdissement.

ARMURE SPECTRALE (INVOCATION)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 3

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de générer un champ de force magique qui le protège aussi efficacement qu'une armure à plaques (bonus d'armure : 8). Il se cumule avec le bonus de Dextérité et de bouclier. Ce sort ne gêne pas les déplacements, n'ajoute aucun poids et n'empêche pas de lancer d'autres incantations. Il dure jusqu'au terme de la durée indiquée, à moins qu'on ne le dissipe prématurément.

BAISER DE LA GOULE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 2

Durée : spéciale

Zone d'effet : humanoïde vivant

Portée : contact

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Chaque fois que le mage parvient à toucher une créature à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps, sa cible doit réussir un jet de Vigueur, sous peine de se retrouver paralysée et de dégager une atroce odeur de cadavre pendant 5 rounds. Exception faite du jeteur de sorts, toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres sont prises de nausées, ce qui se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les créatures réussissant un jet de Vigueur chaque round ne sont pas affectées par l'odeur. Les créatures non vivantes sont immunisées contre ce sort.

VERMINE GÉANTE (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 4, Dru 4, Rôd 4

Durée : 10 rounds/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un insecte puis le fait démesurément grandir. La puissance de l'insecte dépend du niveau du jeteur de sorts ; plus celui-ci est élevé, plus l'insecte est fort

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ RENFORCÉE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 6, Heaum 6

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est semblable à Globe d'invulnérabilité partielle, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts du 4e niveau.

GLYPHE DE GARDE (ABJURATION)



Niveau : Prê 3, Heaum 3

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Un glyphe de garde est une rune magique très puissante employée pour empêcher des créatures hostiles de passer, d'entrer ou d'ouvrir quelque chose. On peut s'en servir pour protéger un petit pont, une entrée ou pour piéger un coffre. Toute créature activant le glyphe doit effectuer un jet de Réflexes pour éviter les effets du sort. Dans le cas contraire, elle subit 1d4 points de dégâts électriques par niveau du jeteur de sorts.

BAIE MAGIQUE (TRANSMUTATION, EVOCATION)



Niveau : Dru 1

Durée : 1 jour/niveau

Zone d'effet : 2d4 baies

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une poignée de baies magiques que le personnage peut transporter avec lui. Chacune d'elles soigne 5 points de vie quand on les mange. Les baies ne se conservent qu'un jour par niveau du personnage, aussi vaut-il mieux ne pas les garder trop longtemps.

GRAISSE (INVOCATION)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1,50 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître une couche de graisse glissante sur le sol. Toute créature comprise dans la zone d'effet ou y pénétrant par la suite doit réussir un jet de Réflexes à chaque round sous peine de voir sa vitesse de déplacement fortement ralentie. Pour ceux qui ont réussi leur jet de sauvegarde, leur vitesse de déplacement se voit tout de même réduite de moitié tant qu'ils se trouveront dans la zone d'effet.

GRAND CRI (EVOCATION)



Niveau : Bar 6, Ens/Mag 8, Oghma 7

Durée : instantanée

Zone d'effet : cône de 10 m de long x 3 m de large à son extrémité

Vigueur, 1/2 dégâts

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde :

Au terme de l'incantation, le personnage libère un cri terrible dans une zone conique de 10 mètres de long sur 3 mètres de diamètre à son extrémité. Les créatures doivent effectuer un jet de Vigueur. Celles qui le ratent sont étourdies pendant 2 rounds, assourdies pendant 4 rounds, et subissent 2d6 points de dégâts. Pour celles qui le réussissent, l'effet est deux fois moindre (1 round d'étourdissement, 2 rounds de surdité et ne subissent aucun dégât).

INJONCTION SUPRÊME (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 5, Heaum 5, Baine 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Tout comme le sort Injonction, cet enchantement permet d'ordonner à des créatures de "mourir" (dormir), si ce n'est que l'effet se prolonge 1 round par niveau. Un jet de Volonté réussi permet de résister au sort. Au terme de la durée indiquée, les créatures se réveillent en parfaite santé.

RESTAURATION SUPRÊME (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 7, Lathandre 7

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort soigne le sujet de tous les maux suivants : perte d'énergie, débilité, toute forme de démence (y compris la confusion et la rage), charme, domination, désespoir, panique et sommeil artificiel.

CONVOCAION D'OMBRES MAJEURE (ILLUSION)



Niveau : Bar 6, Ens/Mag 5, Mask 6

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort tisse la matière du Demi-Plan de l'Ombre pour créer un monstre illusoire contrôlé par le personnage. La créature d'ombre n'a que 40% des points de vie habituels pour une créature de ce type, mais ses attaques infligent les dégâts normaux. Il est possible de convoquer des créatures d'ombre plus puissantes à niveau plus élevé.

BOUCLIER SUPRÊME DE LATHANDRE (INVOCATION) [BIEN]



Niveau : Prê 7 Portée : contact

Durée : 3 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une résistance aux sorts de 40 et une réduction de 30 contre toute forme de dégâts pendant toute la durée du sort.

MISE À MAL (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 6, Dru 7, Ilmater 6

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort environne les mains du prêtre d'une terrible énergie destructrice, qu'il libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps. La victime perd la totalité de ses points de vie, sauf 1d4. Le sort est sans effet sur les morts-vivants ou sur les créatures artificielles.

RAPIDITÉ (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 3

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Rapidité double la vitesse de déplacement et le nombre d'attaque du sujet pendant toute la durée indiquée (sans pour autant lui permettre de lancer davantage de sorts). Plusieurs sorts de Rapidité ne s'ajoutent pas ; il contre les effets du sort Lenteur.

GUÉRISON SUPRÊME (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 6, Dru 7, Lathandre 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : instant

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort guérit instantanément toutes les blessures et maladies du sujet, ainsi que la cécité et la débilité. Le sujet retrouve tous les points de vie qu'il avait perdus. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants.

HEALING CIRCLE (INVOCATION)



Niveau : Bard 5, Prê 5, Dru 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort rend 1d8 pv, +1 point par niveau (maximum de 1d8 + 20), à toute créature amicale située dans un rayon de 10 m.

IMMOBILISATION D'ANIMAL (ENCHANTEMENT)



Niveau : Dru 2, Rôd 2

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort permet de figer les animaux sur place. Il affecte uniquement les animaux de taille normale ou géante. Les monstres tels que wivernes, manticores et autres vers charognards ne sont pas considérés comme des animaux. L'effet est centré sur un point déterminé par le prêtre et 1-4 animaux situés à moins de 6 mètres sont affectés. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde échappent au sort. Le cas échéant, ce dernier n'empêche pas la condition des animaux immobilisés de se détériorer (blessures, maladie, poison).

IMMOBILISATION DE MONSTRE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 4, Ens/Mag 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort immobilise 1-4 créatures de n'importe quel type, exception faite des morts-vivants. Les cibles ont droit à un jet de Volonté pour résister au sort.

IMMOBILISATION DE PERSONNE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Ens/Mag 3, Heaum 2

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort fige la victime sur place, qui devient donc incapable d'agir ou de se défendre. Seuls les humanoïdes de taille moyenne ou plus petite peuvent être affectés. Les morts-vivants, eux, ne sont jamais affectés.

AURA DIVINE (ABJURATION)



Niveau : Prê 8, Ilmater 8

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : alliés compris
dans un rayon de 6 m

Portée : 6 m

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Tous les sujets sont entourés d'une aura radieuse qui les protège contre les attaques et la magie, tout en aveuglant les créatures maléfiques qui s'en prennent à eux. Ce sort a trois effets distincts :

Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, à tous les jets de résistance.

Ils acquièrent une RM de 25.

Ils sont protégés contre les sorts de type charme ou domination.

FORCE DIVINE (EVOCATION)



Niveau : Prê 4, Pal 4, Ilmater 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : aucun

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au jeteur de sorts de canaliser la force de son dieu, ce qui lui confère un bonus de +4 aux dégâts jusqu'au terme de la durée indiquée.

CHÂTIMENT DIVIN (NÉCROMANCIE) [BIEN]



Niveau : Ilmater 4, Lathandre 4

Durée : instantanée

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort invoque de l'énergie du Plan de la Brillance et ouvre un conduit entre celui-ci et les cibles. Toutes les créatures d'alignement mauvais comprises dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux du personnage, jusqu'à un maximum de 5d8 (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi). De plus, toute créature ratant son jet de Réflexes est aveuglée pendant 1 round.

PAROLE DIVINE (INVOCATION) [BIEN]



Niveau : Prê 7, Ilmater 7

Durée : spéciale

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un pont reliant le dieu du prêtre et le Plan matériel, ce qui permet au personnage de canaliser de l'énergie divine pour frapper les créatures d'alignement autre que bon se trouvant dans la zone d'effet. L'effet varie en fonction du niveau de la cible :

Moins de 4 : mort

4-7 : étourdissement pendant 10 rounds

8-11 : perte de 7 points en Force pendant 5 rounds et étourdissement pendant 1 round

12 et plus : étourdissement pendant 1 rounds

Ce sort n'autorise aucun jet de sauvegarde et ses effets durent jusqu'au terme de la durée indiquée. Ce sort ne peut être lancé que par des personnages d'alignement bon.

FLÉTRISSION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 8, Ilmater 9, Talos 9

Durée : instantanée

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 8

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort absorbe toute l'humidité des créatures comprises dans la zone d'effet, ce qui leur inflige 1d8 points de dégâts par niveau du personnage. En cas de jet de Vigueur réussi, ces dégâts sont réduits de moitié. Les créatures d'eau ou vivant dans cet élément subissent un -2 à leur jet de sauvegarde.

HORREUR (NÉCROMANCIE)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Baine 2
Durée : 4 rounds
Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Tous les ennemis compris dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (à +3) sous peine de s'enfuir, terrorisés. Certaines créatures, comme les morts-vivants, sont immunisées contre ce sort.

LAME DE GLACE (EVOCATION)



Niveau : Prê 4, Dru 3
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort permet au jeteur de sorts de faire surgir de sa main un rayon glacé. Ce rayon, semblable à une lame, se manie comme un cimeterre, si ce n'est qu'il délivre des attaques de contact au corps à corps. Chaque coup au but inflige 1d8+6 points de dégâts (froid), mais la Force du druide n'est pas ajoutée à ce total. La victime doit également réussir un jet de Réflexes à chaque coup au but pour ne pas être ralenti pendant 2 rounds.

COUTEAU DE GLACE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 1
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Au terme de l'incantation, le mage lance une pointe de glace magique, qui inflige 1d4 points de dégâts dus au froid par niveau du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) à la cible et 1 point de dégâts dus au froid à toute créature comprise dans un rayon de 1,50 m autour du point d'impact.

TEMPÊTE DE GRÊLE (EVOCATION)



Niveau : Dru5, Ens/Mag 4
Durée : instantanée
Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

Des blocs de glace s'abattent sur toutes les créatures comprises dans la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts à chacune, c'est-à-dire 3d6 points d'impact plus 2d6 points de dégâts dus au froid.

LANCE DE GLACE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort projette une lance de glace magique sur la cible désignée par le mage. La lance touche automatiquement, infligeant 5d6 points de dégâts et obligeant la cible à réussir un jet de Vigueur pour ne pas se retrouver étourdie pendant 1d4 rounds.

IDENTIFICATION (DIVINATION)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1, Oghma 1
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 item

Portée : contact
Temps d'incantation : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'identifier les propriétés d'un objet magique faisant partie de l'inventaire du personnage. Allez à la page d'histoire de l'objet et cliquez sur Identification pour utiliser le sort. La réussite est garantie. Le sort indique le nom de l'objet, ses propriétés et s'il est maudit ou non.

CITADELLE DE L'ÂME (ABJURATION)



Niveau : Prê 7, Ilmater 7, Heaum 7
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège l'esprit du personnage contre toutes les influences extérieures, ce qui l'immunise contre les attaques psioniques, ainsi que les sorts de type charme, injonction, confusion, domination, terreur, débiliter, immobilisation, sommeil et désespoir.

INVISIBILITÉ SUPRÊME (ILLUSION)



Niveau : Bar 4, Ens/Mag 4, Mask 4
Durée : 1 minute/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à Invisibilité, mais son bénéficiaire est capable d'attaquer (au corps à corps, à distance ou à l'aide de sorts) sans pour autant redevenir visible. Notez que certains signes (reflet, zone trouble, etc.) permettent parfois aux ennemis observateurs de le repérer. Il n'est possible de remarquer ces infimes détails que si on les recherche activement (une fois que le personnage invisible a fait connaître sa présence).

BLESSURE CRITIQUE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 4
Portée : contact
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 8
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Ce sort invoque une aura destructrice que le prêtre libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps. L'attaque inflige 4d8 points de dégâts (magie) +1 point par niveau du joueur de sorts (maximum de 4d8 +20). Le sort est sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

BLESSURE LÉGÈRE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 1
Portée : contact
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Ce sort invoque une aura destructrice que le prêtre libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 1d8 points de dégâts (magie) +1 point par niveau du joueur de sorts (maximum de 1d8 +5). Le sort est sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

BLESSURE MODÉRÉE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 2 Portée : contact

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Ce sort invoque une aura destructrice que le prêtre libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 2d8 points de dégâts (magie) + 1 point par niveau du joueur de sorts (maximum de 2d8 + 10). Le sort est sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

BLESSURE GRAVE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 3 Portée : contact

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Ce sort invoque une aura destructrice que le prêtre libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 3d8 points de dégâts (magie) + 1 point par niveau du joueur de sorts (maximum de 3d8 + 15). Le sort est sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

FLÉAU D'INSECTES (INVOCATION)



Niveau : Prê 5, Dru 5, Rôd 5

Durée : 15 rounds

Zone d'effet : 7,50 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une nuée d'insectes rampants, volants et bondissants. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet perdent 1 point de vie par round, il leur est impossible de jeter le moindre sort, et celles qui ont 2 DV ou moins tentent de s'enfuir aussi vite que possible (les créatures de 5 DV ou moins peuvent rester si elles réussissent un jet de Volonté). Morts-vivants et créatures artificielles ne sont pas affectés par ce sort.

INVISIBILITÉ (ILLUSION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

La créature touchée par ce sort disparaît et devient indétectable à la vision normale ou à la vision dans le noir. Le sort reste actif pendant toute sa durée tant qu'il n'est pas rompu ou dissipé par magie, à moins que le joueur de sorts ne l'annule en se mettant à parler ou en attaquant une créature. L'être invisible peut ouvrir les portes, parler, manger, monter les escaliers, etc. Mais s'il attaque, il devient immédiatement visible, bien que l'invisibilité lui permette de porter le premier coup.

NÉGATION DE L'INVISIBILITÉ (DIVINATION)



Niveau : Prê 3 Portée : zone en cours

Durée : instantanée

Zone d'effet : zone en cours

Temps d'incantation : 8

Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures invisibles situées dans la zone d'effet perdent leur invisibilité, y compris celles qui bénéficient des sorts Sanctuaire, Invisibilité suprême, Porte d'ombre, Double illusoire, etc.

SPHÈRE D'INVISIBILITÉ (ILLUSION)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 3, Mask 3
Durée : spéciale
Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures situées à moins de 3 mètres du jeteur de sort disparaissent et deviennent indétectables à la vision normale ou à la vision dans le noir. Mais ce n'est pas pour cela qu'elles se déplacent en silence et il est toujours possible de les détecter à l'aide de sens autres que la vue. Même les alliés des créatures invisibles ne peuvent distinguer ces dernières, sauf s'ils ont le pouvoir de voir l'invisible. Les objets que les créatures invisibles font tomber ou posent par terre deviennent visibles ; les objets qu'elles ramassent disparaissent si elles les glissent dans leurs vêtements ou leur besace. Le sort reste actif tant qu'il n'est pas rompu ou dissipé par magie, à moins que le mage ou l'un des bénéficiaires ne l'annule, que l'un de ces derniers n'attaque une créature, ou que le sort expire. Les êtres invisibles peuvent ouvrir les portes, parler, manger, monter les escaliers, etc. Mais s'ils attaquent, ils deviennent immédiatement visibles, bien que l'invisibilité leur permette de porter le premier coup.

CORPS DE FER (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 8, Heaum 8
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 8
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme le corps du personnage en fer vivant, ce qui lui confère plusieurs pouvoirs distincts. Tant que le sort fait effet, le personnage bénéficie d'une réduction de 50/+3 des dégâts, et d'une augmentation de sa résistance aux dégâts (acide et feu). Il est immunisé contre les sorts affectant la respiration ou la physiologie tels que le poison, la cécité, la surdité, les maladies, etc. De plus, il gagne +6 en Force et un malus de -2 en dextérité. Il peut donner des coups de poing (1d6 points de dégâts contondants + bonus de Force). Malheureusement, les mouvements du personnage deviennent lents et gourds, ce qui réduit sa vitesse de moitié et augmente de 80% ses chances d'échouer à lancer un sort.

PEAU DE FER (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 5, Rôd 5
Durée : 8 heures
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une réduction des dégâts de +10 contre les attaques tranchantes, perforantes et contondantes. Ce bonus ne s'applique qu'à une seule attaque tous les deux niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de 8), après quoi le sort cesse de faire effet. Ce sort n'est pas cumulable avec lui-même ou avec un autre sort du même type (tel que Peau de pierre).

DÉBLOCAGE (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 2
Durée : spéciale
Zone d'effet : porte ou coffre fermé à clé

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ouvre les portes fermées à clé, même si celles-ci sont fermées par un verrou du mage. Il ouvre également les passages secrets, ainsi que les coffres et autres contenants. Par contre, il ne soulève pas les barres pouvant servir à bloquer une porte.

LANCE DE DESTRUCTION (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3
Durée : instantanée
Zone d'effet : spéciale

Portée : 20 m
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître une lance de force partant du doigt du personnage et faisant jusqu'à 20 mètres de long. Toute créature touchée par le rayon d'énergie subit 5d4 points de dégâts, +2 par niveau du magicien (jusqu'à un maximum de +30). Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.

ABSORPTION DE LARLOCH (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 1
Durée : 1 heure
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien absorbe la force vitale de sa cible et l'ajoute à la sienne. La victime perd 1d4 points de vie, que le mage récupère aussitôt (dans le cas où cela lui permet de dépasser son maximum, il perd les points de vie en excédant au bout d'une heure).

RESTAURATION PARTIELLE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 2, Dru 2, Lathandre 2
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de récupérer les points de caractéristique qu'un personnage a perdus à cause d'effets magiques.

BAISER DE LA LICHE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 6
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : contact
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort confère les pouvoirs et les immunités d'une liche au mage. Ce dernier n'a plus rien à craindre de la paralysie ou de la terreur tant que l'enchantement fait effet. Dans le même temps, ses mains luisent d'un éclat vert surnaturel qui inflige 1d10 points de dégâts à toute créature qu'il touche et la paralyse pendant 1 tour, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants.

ECLAIR (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3, Talos 3
Durée : instantanée
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

En lançant ce sort, le magicien libère une décharge électrique puissante qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Un jet de Réflexes réussi permet de n'encaisser que la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur). Si l'éclair rencontre un mur, il se transforme en pluie d'étincelles inoffensive.

ABAISSSEMENT DE LA RÉSISTANCE (TRANSMUTATION)



Niveau : Pal 5, Ens/Mag 5

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Il n'y a pas de jet de sauvegarde et la résistance à la magie de la victime la protège, mais est réduite de moitié. Si la cible ne résiste pas aux effets de ce sort, elle verra sa résistance à la magie réduite de 1 tous les deux niveaux du jeteur de sorts.

CHANCE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort gagne un bonus de chance de +1 pendant la durée indiquée. Tous les jets de dés sont modifiés par ce bonus : jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. Plusieurs sorts de Chance ne sont pas cumulables.

ARMURE DE MAGE (INVOCATION)



Niveau : Bar 1, Ens/Mag 1

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : créature touchée

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au personnage de générer un champ de force magique qui le protège aussi efficacement qu'une armure d'écaillés (bonus d'armure : 4). Il se cumule avec le bonus de Dextérité et de bouclier. Il ne restreint pas les mouvements, n'ajoute aucun poids et n'empêche pas de lancer d'autres incantations. Il dure jusqu'au terme de la durée indiquée, à moins qu'on ne le dissipe prématurément.

CERCLE MAGIQUE CONTRE LE MAL (ABJURATION) [BIEN]



Niveau : Bar 3, Prê 3, Pal 3,

Ens/Mag 3, Ilmater 3

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : contact

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres du personnage bénéficient de l'effet du sort Protection contre le Mal, ce qui leur confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi qu'une immunité à tous les sorts de type charme.

PROJECTILE MAGIQUE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort du 1er niveau est l'un des plus usités qui soient. Il fait apparaître jusqu'à cinq projectiles magiques jaillissant des doigts du magicien. Ils touchent automatiquement leur cible, qui doit être une créature (pas un objet). Chaque projectile inflige 1d4+1 points de dégâts. Le mage en lance un, plus un autre tous les 2 niveaux au-delà du 1er : deux projectiles au niveau 5, trois au niveau 5, quatre au niveau 7, et cinq (le maximum) à partir du niveau 9.

PIERRE MAGIQUE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 1, Tempus 1

Durée : 30 rounds

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort permet d'enchanter 3 cailloux, que le prêtre peut ensuite lancer sur ses adversaires. Chacun de ces projectiles est considéré comme une arme magique (bien que ne conférant aucun bonus au jet d'attaque) et inflige 1d6+1 points contondants en cas de coup au but. Ce total est doublé contre les morts-vivants (2d6+2).

RAGE DE MALAVON (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7

Durée : instantanée

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort a été inventé par un elfe noir du nom de Malavon. Sous l'effet du sort, le corps du magicien projette dans toutes les directions des rayons d'énergie noire, nuisibles pour ses alliés comme pour ses ennemis. Les barbillons magiques infligent 20d4 points de dégâts à tout ce qu'ils touchent. Ce sort est particulièrement utile lorsque l'on se retrouve environné d'adversaires. Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.

MALISON (ENCHANTEMENT)



Niveau : Ens/Mag 4, Oghma 4

Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les cibles situées dans la zone d'effet du sort subiront un -2 à tous leurs jets de sauvegarde pendant toute la durée du sort.

DOMINATION DE GROUPE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 8, Ens/Mag 9, Baine 9

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort oblige tous les ennemis du personnage compris dans la zone d'effet à réussir un jet de Volonté pour ne pas se retrouver affectés par le sort Domination. Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.

MASS HASTE (TRANSMUTATION)



Level: Brd 6, Sor/Wiz 6

Duration: 3 rounds + 1 round/level

Area of Effect: 20-foot radius

Range: Sight of Caster

Casting Time: 3

Saving Throw: None

For all allies in the area of effect, Mass Haste doubles their base movement and attack rate for the duration of the spell (spellcasting and spell effects are not sped up). Mass Haste is not cumulative with itself or with other similar magic and will negate and cancel out the effects of a Slow spell.

GUÉRISON SUPRÊME DE GROUPE (INVOCATION)



Niveau : Prê 8, Dru 9, Lathandre 9

Durée : instantanée

Zone d'effet : tous les alliés compris dans un rayon de 10 m

Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort guérit instantanément toutes les blessures et maladies de tous les sujets, ainsi que la cécité et la débilité. Les alliés du personnage retrouvent tous les points de vie qu'ils avaient perdus.

INVISIBILITÉ DE GROUPE (ILLUSION)



Niveau : Bar 7, Ens/Mag 7, Mask 8

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort dissimule tous les alliés du personnage compris dans la zone d'effet, comme s'ils étaient affectés par le sort Invisibilité suprême.

FLÈCHE ACIDE DE MELF (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une flèche magique dirigée contre la cible. Elle ne s'accompagne d'aucun bonus, mais délivre 2d4 points de dégâts dus à l'acide (aucun dégât d'aspersion). L'acide continue de faire effet pour un round tous les 3 niveaux du mage, infligeant chaque fois 2d4 points de dégâts supplémentaires. Il dure donc deux rounds entre les niveaux 3 et 5, trois rounds lors des niveaux 6 à 8, et ainsi de suite.

MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3

Durée : 8 heures

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort permet de lancer de petites boules de feu (une par niveau du mage), qui explosent dans un rayon de 30 centimètres au point d'impact, infligeant 1d4 points de dégâts à la créature touchée. Elles peuvent mettre le feu aux matériaux inflammables (même aux planches). Les météores sont traités comme des projectiles, que le personnage lance à +5 au jet d'attaque et sans malus de portée. Chacun bénéficie d'un bonus magique de +3 points de dégâts, +3 points supplémentaires dus au feu. Le mage peut en lancer jusqu'à 5 par round.

NUÉE DE MÉTÉORES (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 9, Lathandre 9

Durée : 1 round

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Une pluie de météores s'abat sur la zone d'effet, occasionnant des dégâts terrifiants à toutes les créatures qui s'y trouvent, amies ou ennemies. Toutes encaissent 24d6 points de dégâts de feu, un jet de Réflexes réduisant ce total de moitié. Il est fortement conseillé de ne pas se servir de ce sort à tort et à travers.

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 8

Durée : 1 jour

Zone d'effet : une créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Esprit impénétrable est le meilleur garant d'intimité qui soit, puisqu'il protège de la scrutation magique (par le biais de boules de cristal et autres sorts) et des sorts affectant l'esprit (Charme, Injonction, Domination, Débilité, etc.).

BARRIÈRE ÉLÉMENTAIRE MINEURE (ABJURATION)



Niveau : Prê 2, Dru 2, Pal 2, Rôd 1, Ens/Mag 2

Portée : contact

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort renforce le corps d'une créature contre les dégâts du feu et du froid, lui conférant un bonus de +4 de résistance au feu et au froid pendant toute la durée du sort.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ PARTIELLE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Portée : personnelle

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : personnelle

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile et faiblement phosphorescente qui empêche les sorts du 1er, 2e ou 3e niveau de pénétrer à l'intérieur (la zone d'effet de ces sorts n'inclut pas le volume du globe). Cela comprend les capacités innées et les effets magiques des objets. Cependant, le mage peut lancer des sorts à l'extérieur de la sphère magique sans endommager cette dernière, qui peut être détruite par un sort de Dissipation de la magie.

IMAGE MIROIR MINEURE (ILLUSION)



Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Mask 1

Portée : personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : personnelle

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer une image du jeteur de sorts qui reste à ses côtés. L'image reproduit exactement tous les mouvements du jeteur de sorts trompant ainsi les ennemies qui essayent de l'attaquer. Il sera difficile en effet pour eux de différencier le vrai du faux. L'image disparaît avec le sort Dissipation de la magie, lors d'une attaque ou quand la durée du sort est terminée.

IMAGE MIROIR (ILLUSION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Mask 3

Portée : personnelle

Durée : 3 rounds/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 2 m de rayon

Jet de sauvegarde : aucun

Image miroir fait apparaître de deux à huit doubles du mage tout autour de lui. Ils reproduisent ses gestes à la perfection. Comme cet enchantement provoque également une légère distorsion des rayons lumineux, personne ne peut savoir avec certitude où est le vrai personnage et où sont les illusions. Quand une image est atteinte par un projectile ou une attaque au corps à corps, elle disparaît aussitôt, mais toutes les autres restent en l'état. Elles changent en permanence de place, avec pour conséquence qu'il faut d'abord éliminer toutes les images avant de pouvoir toucher le mage.

MAGIE INCERTAINE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 3 Portée : portée de vue

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

La victime de ce sort éprouve d'énormes problèmes à faire appel à sa magie. Chaque fois qu'elle tente de lancer un sort, son incantation a 50% de chances d'échouer. Elle a droit à un jet de Volonté afin de se protéger de cet effet, mais il s'accompagne d'un malus de -2.

BRUME D'ELDATH (EVOCATION) [LOI]



Niveau : Prê 7 Portée : portée de vue

Durée : 1 round

Zone d'effet : 3 m de rayon

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Une brume bleutée parée de reflets d'argent baigne la zone d'effet. Elle soigne toutes les maladies, vient à bout de tous les empoisonnements et rend 25 points de vie à chaque créature qu'elle effleure.

MOISSURE (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 3, Dru 3

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort contamine la créature touchée par le personnage, en faisant apparaître une moisissure brune à même sa peau. La créature infectée a droit à un jet de Vigueur. En cas d'échec, l'infection est sévère et les dégâts subis sont les suivants :

1er round : 4d6 points

2e round : 3d6 points

3e round : 2d6 points

4e round : 1d6 points

Si le jet de sauvegarde est réussi, les dégâts sont moins importants :

1er round : 2d6 points

2e round : 1d6 points

3e round : 1d6 points

Chaque round après le premier, la plus proche créature (dans un rayon de 3 mètres) doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être contaminée à son tour. Le processus se poursuit jusqu'à ce que la moisissure soit incapable d'infecter un nouvel hôte dans le temps imparti. Les créatures déjà affectées ne peuvent l'être une nouvelle fois. La moisissure brune meurt rapidement au terme de la durée du sort.

FRAGMENTS DE LUNE (INVOCATION)



Niveau : Séluné 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : cône de 1,5 m x 6 m x 6 m

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait appel aux liens de Séluné avec la lune et les arcanes pour invoquer une pluie de sphères luisantes. Le sort inflige 4-16 points de dégâts (énergie magique) à toute créature sur son passage.

LAME DE LUNE (EVOCATION)



Niveau : Prê 3, Dru 3, Séluné 3

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une épée silencieuse entièrement constituée de clarté lunaire et s'étendant à 1,20 m de la main du personnage. Elle est considérée comme une arme +4 afin de déterminer ce qu'elle peut toucher, même si ce bonus ne s'applique pas au jet d'attaque. De plus, comme il s'agit d'une arme dénuée de substance, l'éventuel bonus de Force du personnage ne s'applique ni à l'attaque ni aux dégâts.

La lame de lune absorbe l'énergie de la cible, ce qui se traduit par un total de 1d12+4 points de dégâts à chaque coup, +1d12 points pour les morts-vivants, qui sont particulièrement vulnérables à ce sort. De plus, la lame a une action négative sur le flux des énergies magiques, avec pour conséquence que tout sort que la cible cherchera à lancer lors du prochain round échouera automatiquement.

PROJECTILES DE FORCE DE MORDENKAINEN (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître un petit globe d'énergie magique filant de la main tendue du mage pour aller frapper à coup sûr la cible désignée. Le personnage crée un projectile au niveau 7, plus un autre tous les trois niveaux supplémentaires (deux au niveau 10, trois au niveau 13, quatre au niveau 16, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de sept au niveau 25). Chaque projectile cause 2d4 points de dégâts puis explose, la détonation infligeant 1 point de dégâts par niveau du jeteur de sorts dans un rayon de 1,50 m. Par exemple, un mage de niveau 12 fait apparaître deux projectiles de force, infligeant chacun 2d4+12 points de dégâts. Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes pour éviter les dégâts de l'explosion (elles subissent automatiquement les 2d4 points dus au projectile lui-même). Le sort Bouclier protège totalement contre les projectiles.

EPÉE DE MORDENKAINEN (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une épée de force que le magicien peut utiliser par son seul esprit. Bien que ce dernier la tienne en main, il peut s'en servir pour attaquer n'importe quelle créature se trouvant dans son champ de vision. Le bonus au jet d'attaque de l'épée est équivalent au niveau du jeteur de sorts plus 4, et elle inflige 4d6 +3 points de dégâts. Etant considérée une arme +3, elle peut donc infliger des dégâts aux créatures qui bénéficient d'ordinaire d'une certaine résistance aux objets magiques.

PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE NÉGATIVE (ABJURATION)



Niveau : Prê 3, Lathandre 3

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait appel à l'énergie positive pour offrir une protection contre l'énergie négative, libérée par les attaques de morts-vivants tels que les nécrophages, spectres et autres vampires. Le sujet est immunisé contre l'absorption d'énergie jusqu'au terme de la durée indiquée.

NEUTRALISATION DE POISON (INVOCATION)



Niveau : Bar 4, Prê 4, Dru 3, Pal 4, Rôd 3 Portée : contact

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Quand un personnage empoisonné bénéficie de ce sort, la substance toxique est immédiatement chassée de son organisme.

ANTIDÉTECTION (ABJURATION)



Niveau : Rôd 4, Ens/Mag 3

Portée : contact

Durée : 8 heures Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

La créature touchée par le personne n'est plus détectable par les sorts permettant de repérer les individus cachés ou invisibles (tels que Détection de l'invisibilité ou Négation de l'invisibilité).

SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Portée : portée de vue

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Ce sort projette un rayon glacé contre la cible. Il inflige 1d6 points de dégâts dus au froid par niveau du jeteur de sorts (maximum de 20d6). Si la cible réussit son jet de Réflexes, elle évite totalement le rayon et ne subit pas le moindre dégât.

SPHÈRE D'ISOLEMENT D'OTILUKE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Portée : portée de vue

Durée : 10 rounds/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Ce sort fait apparaître une bulle luisante entourant la cible, à moins que cette dernière ne réussisse son jet de Réflexes. La sphère l'enferme jusqu'au terme de la durée indiquée. Elle est complètement immunisée contre tous les types de dégâts et seul Dissipation de la magie peut la faire disparaître. La créature enfermée ne risque donc rien, mais elle ne peut plus avoir le moindre impact sur le monde extérieur.

LAME SPECTRALE (EVOCATION)



Niveau : Bar 5, Ens/Mag 5, Mask 6

Portée : personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une zone de force translucide et ne pesant rien, à l'extrémité du doigt d'une des mains du jeteur de sorts. La forme d'énergie ressemble à une épée et son tranchant inflige des dégâts à l'avenant. Le magicien l'utilise en effectuant des jets d'attaque normaux (en considérant qu'il sait manier l'arme).

La lame spectrale est considérée comme une arme +3, tant pour ce qui est de ses bonus que pour le type de créatures qu'elle peut toucher. En raison de sa nature éthérée, elle bénéficie d'un bonus de +10 points de dégâts contre les morts-vivants. L'épée ne peut être utilisée que par le mage. Elle reste dans sa main jusqu'au terme du sort, sauf dissipation préalable.

EMPOISONNEMENT (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 4, Dru 3
Durée : 20 secondes
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Grâce à ce sort, le prêtre a la possibilité d'empoisonner la première créature qu'il touche. Le poison inflige 20 points de dégâts en autant de secondes, puis se dissipe sans laisser de trace dans l'organisme. Ce sort ne peut être jeté que par les personnages mauvais. Un jet de Vigueur réussi permet de se prémunir de l'effet de ce sort.

MOT DE POUVOIR AVEUGLANT (INVOCATION)



Niveau : Bar 8, Ens/Mag 8, Tempus 7, Baine 8
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, les créatures comprises dans la zone d'effet. Les victimes aveuglées et subissent les malus pour ce qui est de leur jet d'attaque et de leur bonus d'armure. La durée de la cécité dépend du nombre de points de vie total de la créature. Les créatures ayant 9 points de vie ou moins sont aveuglées de façon permanente, celles dont le nombre de points de vie est compris entre 9 et 20 sont aveuglées pendant 1d4 +1 minutes, enfin celles qui ont 20 points de vie ou plus sont aveuglées pendant 1d4 +1 rounds.

MOT DE POUVOIR MORTEL (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 9, Oghma 8
Durée : permanente
Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Mot de pouvoir mortel est similaire aux autres sorts de ce type, mais en plus puissant. Il tue instantanément une créature ayant jusqu'à 100 pv, ou plusieurs cibles ayant un maximum de 20 pv chacune (jusqu'à un total de 200 pv). Le sort prend en compte le nombre de points de vie actuel de la victime, pas son maximum, ce qui signifie que même les plus puissantes créatures peuvent être affectées si elles sont blessées.

MOT DE POUVOIR, SILENCE (INVOCATION)



Niveau : Bar 5, Ens/Mag 6, Oghma 5, Baine 6
Durée : 2 rounds
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'invoquer l'un des mots de pouvoir. La créature prise pour cible se retrouve dans l'incapacité de prononcer le moindre son, et ce sans jet de sauvegarde.

MOT DE POUVOIR ENDORMANT (INVOCATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2
Durée : 5 rounds
Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Lorsqu'un mage fait appel à ce sort, il plonge sa cible dans un sommeil similaire à un coma. La créature doit réussir un jet Volonté pour ne pas s'endormir. Elle se réveille si on l'attaque.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7, Oghma 6, Tempus 8 Portée : portée de vue
Durée : spéciale Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort invoque l'un des mots de pouvoir, de même que Mot de pouvoir : silence et Mot de pouvoir mortel. Les créatures ayant moins de 50 pv sont affectées pendant 4-16 rounds, celles qui ont entre 51 et 100 pv pendant 2-8 rounds et celles qui ont entre 101 et 150 pv pendant 1-4 rounds, tandis que celles qui ont plus de 151 pv ne sont pas affectées. Le sort prend en compte le nombre de points de vie actuel de la cible, pas son maximum, ce qui signifie que même les plus puissantes créatures peuvent être affectées si elles sont blessées.

PRIÈRE (INVOCATION)



Niveau : Prê 3, Pal 3, Tempus 3 Portée : personnelle
Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 20 m de rayon Jet de sauvegarde : aucun

Prière favorise le joueur de sorts et ses alliés, tout en maudissant leurs ennemis. Tous les jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde des compagnons du prêtre bénéficient d'un bonus de +1, tandis que ses adversaires subissent un malus de -1. Les créatures comprises dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé continuent d'être affectées même si elles la quittent. Autrement dit, si le guerrier du groupe décide de poursuivre un goblin, les effets de Prière l'accompagneront pendant toute la durée du sort.

RAYONS PRISMATIQUES (EVOCATION)



Niveau : Bar 7, Ens/Mag 7, Séluné 9 Portée : personnelle
Durée : instantanée Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 22 m de long x 5 m de large à son extrémité Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître sept rayons de lumière formant un cône de 22 mètres de long et 5 mètres de large à son extrémité. Toute créature touchée est affectée par un effet aléatoire dépendant de la couleur du rayon (voir ci-dessous). De plus, les créatures ayant 8 DV ou moins sont aveuglées pendant 2d4 rounds. Les couleurs des rayons causent les effets suivants : rouge (20 points de dégâts dus au feu, 10 en cas de jet de Réflexes réussi), orange (40 points de dégâts dus à l'acide ou 20 en cas de jet de Réflexes réussi), jaune (80 points de dégâts dus à l'électricité ou 40 en cas de jet de Réflexes réussi), vert (poison ; jet de Volonté raté : mort ; réussi : 20 points de dégâts dus au poison), bleu (pétrification en cas de jet de Vigueur raté), indigo (jet de Volonté pour ne pas devenir fou), violet (Jet de Volonté réussi pour ne pas être envoyé dans un autre plan et revenir instantanément avec l'effet perdurant de 5 niveaux en moins). Il y a aussi 50% de chances qu'une créature située dans la zone d'effet du sort soit touchée par deux rayons.

PROTECTION CONTRE L'ACIDE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 5 Portée : contact
Durée : 10 rounds/niveau Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une résistance de 10 aux dégâts à l'acide jusqu'au terme de la durée indiquée.

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 2
Durée : 10 minutes/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une réduction des dégâts de 10/+1 aux projectiles jusqu'au terme de la durée indiquée. La réduction des dégâts augmente avec le niveau du joueur de sorts de 10/+2 au niveau 5, 10/+3 au niveau 10, 10/+4 au niveau 15 et de 10/+5 au niveau 20.

PROTECTION CONTRE L'ÉLECTRICITÉ (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 5, Talos 4
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une résistance de 10 aux dégâts dus à l'électricité jusqu'au terme de la durée indiquée.

PROTECTION CONTRE LE MAL (ABJURATION) [BIEN]



Niveau : Prê 1, Pal 1, Ilmater 1, Heaum 1
Durée : 1 minute/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort constitue une barrière magique autour du sujet, ce qui confère à ce dernier un bonus de parade de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, le sujet devient immunisé contre les effets ou les sorts de contrôle.

PROTECTION CONTRE LE FEU (ABJURATION)



Niveau : Prê 3, Dru 3, Rôd 2, Ens/Mag 3, Séluné 3
Durée : 3 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une résistance de 7 aux dégâts dus au feu si le personnage lance le sort sur lui-même, et seulement de 5 s'il le lance sur quelqu'un d'autre. Les effets persistent jusqu'au terme de la durée indiquée.

PROTECTION CONTRE LA FOUDRE (ABJURATION)



Niveau : Prê 4, Dru 4, Rôd 3, Ens/Mag 4
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère un bonus de résistance de +30 à l'électricité jusqu'au terme de la durée indiquée.

PROTECTION CONTRE LA PÉTRIFICATION (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 1
Durée : 3 rounds/niveau
Zone d'effet : Target

Portée : contact
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort immunise contre la pétrification sous toutes ses formes (y compris les regards de méduse ou de basilic, etc.).

DÉLUGE (EVOCATION)



Niveau : Prê 2, Rôd 3

Durée : 2 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort invoque une pluie magique qui engloutit la zone d'effet. Toutes les créatures liées au froid et au feu reçoivent 2d3 points de dégâts magiques par round. De plus, toutes les créatures prises dans la zone d'effet ont 50% de chances par round d'être frappées par des décharges de foudre infligeant 2d6 dégâts électriques. Ils sont réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. Ce sort annule également les effets des sorts *Lame de feu* et *Linceul de Flammes* et éteint les auras des salamandres.

RAPPEL À LA VIE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 5, Lathandre 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Le défunt revient à la vie avec 1 pv seulement et doit récupérer le reste normalement (en se reposant ou à l'aide de sorts de soins). Ce sort ne fonctionne pas sur quelqu'un qui a été tué par *Sort de mort*, *Doigt de mort*, *Destruction* ou *Désintégration*.

Rappel à la vie est moins puissant quand on le lance à partir d'un parchemin. Dans ce cas, il est possible que le sort reste sans effet si on ne le lit pas à l'endroit où le personnage est mort.

RAYON AFFAIBLISSANT (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 1

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Grâce à ce sort, le mage peut affaiblir un adversaire en réduisant sa Force et les attaques qui en découlent. A moins de réussir son jet de Réflexes, la victime perd 15 points de Force pendant toute la durée du sort et la cible subit les malus correspondants. Plusieurs Rayons affaiblissants ne se cumulent pas.

RÉCITATION (ABJURATION, INVOCATION/EVOCATION)



Niveau : Prê 4, Pal 4, Tempus 4

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 20 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

En récitant un passage de texte sacré, le jeteur de sorts invoque la bénédiction de son dieu sur lui-même et ses alliés, tout en affaiblissant ses ennemis et en semant la confusion dans leurs rangs. Les compagnons du jeteur de sorts bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde, tandis que ses adversaires subissent un malus de -2. Ce sort n'annule pas *Prière* ; tous deux peuvent être jetés en même temps, auquel cas leurs effets se cumulent.

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS (ABJURATION)



Niveau : Bar 3, Prê 3, Ens/Mag 4

Durée : permanente

Zone d'effet : spéciale

Portée : contact

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet généralement au personnage de faire disparaître une malédiction affectant un objet ou un individu ou encore de renvoyer une influence maléfique. Notez que le sort ne fait pas disparaître la malédiction d'un objet magique (armure ou arme, par exemple), mais qu'il permet simplement de se débarrasser de l'objet. Certaines malédictions plus puissantes ne peuvent être contrées par ce sort ou ne peuvent l'être que si le personnage a atteint un certain niveau.

DELIVRANCE DES MALADIES (ABJURATION)



Niveau : Bar 3, Prê 3, Dru 3, Rôd 3

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : toucher

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

When this spell is placed on a diseased individual, it immediately cures them and restores 5 lost hit points.

RÉSISTANCE À LA FATIGUE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 4, Ilmater 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort restaure l'endurance de la créature visée, qui se sent aussi en forme qu'après une bonne nuit de sommeil, mais les jeteurs de sorts doivent laisser leur esprit au repos pendant 8 heures avant de pouvoir préparer ou lancer d'autres sorts.

REGAIN D'ASSURANCE (ABJURATION)



Niveau : Prê 1

Durée : 10 minutes

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : proche

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de redonner de l'assurance à tous les alliés présents dans la zone d'effet, conférant un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur. Si le sujet est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, il bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde, à +4.

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE (ABJURATION)



Niveau : Prê 2, Pal 2

Durée : permanente

Zone d'effet : 8 m de rayon

Portée : proche

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures paralysées ou affectées par un effet magique similaire (sort d'Immobilisation de personnage, attaque de goule, etc.). Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

RÉSURRECTION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 7, Lathandre 8

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ramener les morts à la vie, tel est l'effet de l'un des plus puissants sorts de prêtre qui soient. Le personnage ressuscité doit toujours faire partie du groupe. Il revient à la vie avec tous ses points de vie. Résurrection ne fonctionne pas sur un individu tué par Sort de mort, Doigt de mort ou Désintégration. Contrairement à Rappel à la vie, Résurrection marche également sur les elfes.

Si le sort se trouve sur un parchemin, son efficacité et sa portée sont fortement amoindries. En effet, il ne fonctionne que si on le lit à l'endroit où le défunt a perdu la vie ; sinon, le sort est gâché pour rien.

OBSTINATION BORNÉE (ENCHANTEMENT)



Niveau : Prê 3, Baine 3

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle se retrouve à errer au hasard, à attaquer la personne la plus proche ou à rester immobile, en proie à la plus totale confusion.

SANCTUAIRE (ABJURATION)



Niveau : Prê 1 Portée : contact

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Une fois le personnage protégé par ce sort, tout adversaire tentant de l'attaquer doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, l'adversaire n'est pas affecté par le sort et peut attaquer normalement. Si le personnage attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (DIVINATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Oghma 2

Durée : instant

Zone d'effet : portée de vue

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Quand le personnage lance ce sort, il dissipe automatiquement l'invisibilité et révèle les créatures qui se dissimulent, par quelque moyen que ce soit, dans la zone d'effet (les rroublards se cachant dans l'ombre, par exemple). A noter que, si une créature invisible entre dans la zone d'effet après que Détection de l'invisibilité a été lancé, elle reste invisible.

CERCLE D'YEUX (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 7, Heaum 8

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître sept yeux magiques flottant en cercle autour de la tête du personnage. Chacun a une vertu défensive et une autre offensive, mais chaque œil perd tout pouvoir dès qu'on s'en sert une fois. On ne peut lancer ce sort une seconde fois tant que le premier continue de faire effet et ce même si tous les yeux ont disparu. Voici quels sont les pouvoirs de chaque œil :

Ceil de l'esprit : protège contre la première attaque mentale, telle que Charme, Émotion et Terreur. L'œil peut être utilisé pour lancer Charme-personne, ce qui le détruit.

Ceil de l'épée : détourne la première attaque infligeant des dégâts au personnage. Au lieu de cela, il peut servir à lancer Projectile magique (5 projectiles).

Ceil du mage : absorbe une attaque de type feu, électricité, froid ou acide. Peut être utilisé pour jeter Éclair (4d8 points de dégâts).

Ceil du venin : stoppe une attaque ou un sort pouvant empoisonner le personnage. Peut à la place servir à empoisonner une créature (30 points de dégâts en 30 secondes).

Ceil de l'âme : annule un sort causant une mort instantanée (Sort de mort, Doigt de mort, Mot de pouvoir mortel, Exécution ou Destruction). Peut être transformée en Rayon affaiblissant (la Force de la victime perd 10 points, ce qui réduit ses chances de toucher et les dégâts qu'elle inflige).

Ceil de la résistance : stoppe une attaque étourdissante, assourdissante, aveuglante ou de type silence. Peut être utilisé comme le sort Cri.

Ceil de la pierre : protège le personnage contre une attaque pétrifiante. Peut être transformé en Immobilisation de personne (version de mage).

Si le personnage jette Cercle d'yeux alors que la durée du premier sort n'est pas achevée, la seconde incantation échoue automatiquement (et ce, même si tous les yeux de la première ont disparu).

REFLETS D'OMBRE (ILLUSION)



Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6, Mask 7

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de former des créatures illusoires à partir de matière prise au Demi-plan des Ombres. Ces monstres n'ont que 60% de leurs points de vie habituels, mais leurs attaques, elles, infligent les dégâts normaux. Il est possible d'appeler des créatures d'ombre plus puissantes à niveau plus élevé.

CONVOCATION D'OMBRES (ILLUSION)



Niveau : Bar 5, Ens/Mag 4, Mask 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort tisse la matière du Demi-Plan de l'Ombre pour créer un monstre illusoire contrôlé par le personnage. La créature d'ombre n'a que 20% des points de vie habituels pour une créature de ce type, mais ses attaques infligent les dégâts normaux. Il est possible de convoquer des créatures d'ombre plus puissantes à niveau plus élevé.

LE GRAND TERTRE (INVOCATION)



Niveau : Dru 9
Durée : 8 heures
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée 1d4+2 tertres errants de 11 DV pour aider le jeteur de sorts à combattre et remplir des missions pour lui dans la mesure de ses capacités.

BOUCLIER (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 1
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère un disque de force mobile, flottant devant son créateur. Il absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il intercepte également les autres attaques, procurant +7 à la CA et +3 aux jets de Réflexes contre les attaques qui affectent une zone.

BOUCLIER DE LATHANDRE (INVOCATION) [BIEN]



Niveau : Prê 5, Lathandre 4
Durée : 2 rounds
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 8
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère un bonus de résistance aux dégâts de +3 contre les attaques tranchantes, perforantes et contondantes, ainsi que contre le feu, le froid, l'acide et l'électricité, et ce pendant toute la durée du sort.

GOURDIN MAGIQUE (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 1
Durée : 10 rounds/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un gourdin magique bénéficiant d'un bonus d'attaque de +1 et infligeant 1d10+1 points de dégâts contondants par coup au but.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 1, Talos 1
Durée : spéciale
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère une importante charge électrique, que le personnage libère dès qu'il touche quelqu'un. Les dégâts infligent 1d8 points de dégâts dus à l'électricité +1 point par niveau du jeteur de sorts. L'énergie électrique est suffisante pour réussir une attaque, et dès qu'un adversaire est touché, l'énergie du sort est épuisée.

CRI (EVOCATION)



Niveau : Bar 4, Ens/Mag 4, Oghma 4
Durée : instantanée
Zone d'effet : cône

Portée : proche (10 m de long, 3 m de diamètre)
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 2d6 points de dégâts. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié.

LINCEUL DE FLAMMES (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

La créature affectée par ce sort s'enflamme si elle rate son jet de Réflexes. Elle subit 3d6 points de dégâts par round (mais a droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque round pour éviter d'encaisser des dégâts supplémentaires). Tant que l'enchantement fait effet, des langues de feu projetées par la victime atteignent toutes les créatures distantes de moins de 3 mètres et leur infligent 1d6 points de dégâts (si elles ratent leur jet de Réflexes, ces dernières se retrouvent également dévorées par les flammes). Le linceul se dissipe si le jeteur de sorts et sa cible ne sont plus dans la même zone.

SILENCE (ILLUSION)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Baine 2

Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou aucun

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Si un individu est pris pour cible, il devra effectuer un jet de Volonté pour annuler les effets du sort. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté, sous peine de ne plus pouvoir faire le moindre bruit jusqu'au terme de la durée indiquée.

CRÂNE PIÉGÉ (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 3

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Au terme de l'incantation, le mage lance un crâne dans la zone d'effet. Le crâne se met aussitôt à flotter, jusqu'à ce qu'une créature approche à moins de 1,50 m de lui. A ce moment, il explose, touchant toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres. Les dégâts se montent à 1d6 points de vie par niveau du mage, ou deux fois moins en cas de jet de Réflexes réussi. Il est sage de jeter ce sort assez loin du groupe, pour éviter une explosion malencontreuse. Le crâne disparaît sans exploser si l'on quitte l'endroit où il se trouve.

EXÉCUTION (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 5, Talos 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Ce sort transmet aux mains du jeteur de sorts une terrible énergie destructrice, qu'il libère en réussissant une attaque de contact au corps à corps contre un ennemi. Ce dernier doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas mourir et, même en cas de succès, il perd 3d6+1 points de vie par niveau. Exécution est sans effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

SOMMEIL (ENCHANTEMENT)



Niveau : Bar 1, Rôd 2, Ens/Mag 1, Mask 1
Durée : 5 rounds/niveau
Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Sommeil endort 2-8 dés de vie de créatures vivantes comprises dans la zone d'effet. Les créatures ayant au moins 5 DV ou + ne sont pas affectés. Les créatures endormies sont sans défense mais elles se réveillent dès qu'elles sont touchées.

LENTEUR (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 3, Ens/Mag 3
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort ralentit toutes les créatures ratant un jet de Volonté à -4 : leur vitesse de déplacement et leur nombre d'attaques sont réduits de moitié. Lenteur contre Rapidité, mais n'affecte pas les créatures ralenties ou accélérées par magie. Les créatures ralenties voient leur bonus d'armure et leurs jets d'attaque pénalisés de -4.

VAGUE DESTRUCTRICE (EVOCATION)



Niveau : Prê 5, Rôd 5
Durée : instantanée
Zone d'effet : vague de 1,50 m de large

Portée : 12 m
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Le sort appelle une vague d'eau qui se dirige dans la direction déterminée par le personnage, occasionnant de terribles ravages sur son passage. Toute créature touchée subit 1d8 points de dégâts contondants par niveau du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d8) et a 25% de chances de se retrouver étourdie pour 2 rounds, ainsi que 5% de chances de perdre connaissance. En cas de jet de Réflexes réussi, les dégâts sont réduits de moitié et il n'y a aucun risque d'étourdissement ou de perte de connaissance.

MORSURE DE SERPENT (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 5, Dru 3, Rôd 4
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort transforme les bras du personnage en serpents avec lesquels il peut attaquer deux fois par round. Chaque coup au but inflige 1d3 points de dégâts perforants et la victime doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas se faire empoisonner. Si elle le rate, elle se retrouve paralysée et le venin lui inflige 6 points de dégâts supplémentaires par round pendant 4 rounds.

DÉLUGE DE BOULES DE NEIGE DE SNILLOC (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2
Durée : instantanée
Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : Portée de vue
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait apparaître un déluge de boules de neige à partir du point choisi par le jeteur de sorts. Ces projectiles infligent 2d6 points de dégâts dus au froid. Tous les deux niveaux du jeteur de sorts après le niveau 3, les boules de neige infligent 1 point supplémentaire de dégâts jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 9 ou supérieur. Les créatures de feu subissent le double des dégâts si elles ratent leur jet de sauvegarde.

ORBE DESSÉCHANT DE SOL (EVOCATION)



Niveau : Prê 6, Dru 6, Rôd 6

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort permet au prêtre de jeter une sphère brillante sur sa cible. Lorsqu'il touche, le projectile explose, aveuglant la victime et infligeant 6d12 points de dégâts (feu). En cas de jet de Vigueur réussi, les dégâts sont réduits de moitié et la cible n'est pas aveuglée. Drows et nains gris (duergars) effectuent ce jet de Vigueur à -4 pour ce qui est de la cécité temporaire. Les morts-vivants sont particulièrement vulnérables à ce sort, puisque les dégâts qu'ils subissent sont doublés.

DESTRUCTION D'ÂME (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 6, Mask 7

Durée : instantanée

Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort inflige 3d8 points de dégâts à toutes les créatures vivantes situées à moins de 3 mètres à la ronde. De plus, toute créature tuée par Destruction d'âme est aussitôt oblitérée et son énergie vitale est transformée en squelette à 3 DV sous le contrôle du personnage. Pour chaque créature mourant de la sorte, le mage gagne +1 en Force, Dextérité et Constitution pendant 1 tour. Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants, créatures artificielles et autres Extérieurs.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 5, Pal 5

Durée : 10 rounds / niveau

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

L'individu touché acquiert une résistance à la magie de 12 +1 par niveau du jeteur de sorts. Ces effets dureront pendant toute la durée du sort ou, bizarrement, jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Ce sort remplacera la résistance à la magie actuelle de la créature, ce qui veut dire qu'il est possible qu'elle voie sa résistance à la magie diminuée par ce sort.

BOUCLIER MENTAL (ABJURATION)



Niveau : Prê 2, Heaum 2

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère un bonus de +3 à tous les jets de Volonté.

INVOCATION D'ARAIGNÉES (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Durée : 5 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une grosse araignée que le jeteur de sort contrôle télépathiquement. L'espèce d'araignée dépend du niveau du personnage :

Niveau 7 : araignée monstrueuse

Niveau 9 : araignée de phase

Niveau 12 : araignée-sabre

CROISSANCE D'ÉPINES (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 3

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Ce sort transforme la végétation affectée en plantes épineuses. Toute créature pénétrant dans la zone d'effet subit 1d4 points de dégâts tranchants et doit réussir un jet de Réflexes ou ses pieds en feront les frais ce qui ralentira d'un tiers la vitesse du personnage.

PIERRES ACÉRÉES (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 4

Durée : 12 rounds

Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort déforme la roche pour faire apparaître des pointes camouflées et invisibles. Toute créature pénétrant dans la zone d'effet subit 1d8 points de dégâts perforants par round et doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas voir sa vitesse de déplacement réduite de moitié.

ARMURE SPIRITUELLE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Bar 4, Ens/Mag 4

Durée : 30 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère une barrière de force autour du bénéficiaire en allant puiser l'énergie vitale dans son corps. Cette armure ne pèse rien et ne gêne aucunement les déplacements ou les incantations. Elle ne se cumule avec aucune autre armure, mais les bonus de Dextérité, de parade et de bouclier du personnage sont toujours pris en compte. Le sort confère un bonus d'armure de +8 comme si le personnage portait une armure de mailles renforcée. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de Réflexes. Mais un danger existe car dès que le sort s'achève, le personnage perd une partie de son énergie vitale, ce qui se traduit par la perte de 2d4 points de vie.

ARME SPIRITUELLE (EVOCATION)



Niveau : Prê 2 Portée : personnelle

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Temps d'incantation : 5

Le jeteur de sorts fait appel à la puissance de son dieu pour obtenir un marteau d'énergie qu'il peut utiliser pour frapper ses ennemis de loin, leur infligeant 1d8 points de dégâts contondants à chaque coup au but.

COURROUX SPIRITUEL (EVOCATION)



Niveau : Dru 6, Pal 6, Heaum 7, Tempus 6

Portée : portée de vue

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Au terme de l'incantation, le jeteur de sorts canalise l'énergie spirituelle pour la libérer sous forme d'éclairs dans quatre directions. Le personnage en choisit une, les autres éclairs partant à angle droit du premier (devant, derrière, à gauche et à droite). Toute créature touchée par un éclair subit 4d10+2 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. Les créatures ayant la même éthique que le prêtre (Bien, Mal ou neutralité) ne sont pas affectées.

MASSE D'ARMES DES MÉTÉORES (INVOCATION)



Niveau : Prê 4, Pal 4, Rôd 4

Portée : personnelle

Durée : 30 rounds

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : personnelle

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une masse d'armes en fer météorique, bénéficiant d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, mais considérée comme une arme +4 afin de déterminer ce qu'elle peut toucher. Tous les bonus et malus habituels s'appliquent normalement (Force, spécialisation, non-maniement de ce type d'arme, etc.). La masse inflige 2d6 points de dégâts contondants supplémentaires contre les morts-vivants et les créatures artificielles.

ELECTRICITÉ STATIQUE (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 5, Rôd 6, Talos 4

Durée : 10 tours

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : portée de vue

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Electricité statique est similaire à Appel de la foudre, si ce n'est qu'il est possible de l'utiliser en intérieur. Le sort permet de générer une charge d'électricité statique dans la zone d'effet, ce qui inflige 1d8 points de dégâts dus à l'électricité par niveau du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 16d8). La charge se déclenche une fois par tour jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

NUAGE NAUSÉABOND (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 3

Portée : moyenne

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 10 m de rayon

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

En lançant ce sort, le mage crée un nuage de vapeurs nauséabondes à 30 mètres de distance maximum. Toute créature vivante prise dans ce nuage doit réussir un jet de Vigueur, sous peine d'avoir des nausées la rendant incapable d'attaquer, de jeter un sort, de se concentrer sur un sort, etc... Ces effets durent pendant 1d4+1 rounds après que la créature ait quitté le nuage.

TRANSMUTATION DE LA PIERRE EN CHAIR (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Portée : moyenne

Durée : permanente

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ramène à la vie quiconque a été pétrifié. Il est donc précieux pour remettre sur pieds l'un de vos compagnons transformé en statue de pierre par le regard d'une méduse ou d'un basilic. Toutefois, il faut qu'il soit capable de réussir un jet de Vigueur pour pouvoir survivre.

PEAU DE PIERRE (ABJURATION)



Niveau : Ens/Mag 4, Ilmater 6
Durée : 10 minutes/niveau
Zone d'effet : créature touchée

Portée : contact
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : aucun

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de 10/+5 (il ignore les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme +5 ou une attaque magique). Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, elle cesse de faire effet.

PROTECTION ANTITEMPÊTES (ABJURATION)



Niveau : Dru 3, Rôd 3, Talos 3
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Le personnage se retrouve entouré d'une sphère d'énergie noire qui se déplace avec lui et qui lui confère un bonus de résistance de +15 contre le feu, le froid ou l'électricité.

FORCE D'UN SEUL (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 3, Pal 3
Durée : 7 rounds
Zone d'effet : 7,50 m de rayon

Portée : personnelle
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Tous les alliés du personnage compris dans la zone d'effet gagnent un bonus de Force de +3 jusqu'au terme du sort.

SUFFOCATION (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 7, Baine 7
Durée : 4 rounds
Zone d'effet : 3 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 7
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Ce sort vide les poumons de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les êtres qui ne respirent pas sont immunisés contre cette attaque. Les autres subissent les effets suivants : -4 à la CA, -4 à l'attaque, -6 en Dextérité, une attaque de moins par round, vitesse de déplacement réduite de moitié, et 4d8 points de dégâts par round. Un jet de Vigueur réussi annule les effets sauf 2d8 points de dégâts pour le round en cours. Les effets se dissipent lentement quand la cible quitte la zone dangereuse, mais un round est parfois nécessaire avant de trouver son second souffle.

CONVOCATION DE DJINN (INVOCATION)



Niveau : Bar 7, Ens/Mag 7
Durée : 1 round/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'appeler un djinn, puissant génie originaire du Plan de l'Air. Il sert le jeteur de sorts pendant la durée indiquée en attaquant ses ennemis. Attention toutefois à ne pas maltraiter un djinn, sans quoi ce dernier se retourne contre son "maître" à la première occasion. Le djinn convoqué n'exauce pas de vœux pour le jeteur de sorts.

CONVOCAION D'ÉFRIT (INVOCATION)



Niveau : Bar 7, Ens/Mag 7

Durée : 8 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'appeler un éfril, puissant génie originaire du Plan du Feu. Il sert le jeteur de sorts pendant la durée indiquée en attaquant ses ennemis. Attention toutefois à ne pas maltraiter un éfril, sans quoi ce dernier se retourne contre son "maître" à la première occasion. L'éfril convoqué n'exauce pas de vœux pour le jeteur de sorts.

CONVOCAION DE FIÉLON (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 8

Durée : 15 rounds

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Beaucoup plus puissant que les variantes de niveau 7, ce sort appelle un fiélon fou de rage qui attaque quiconque n'est pas défendu par le sort Protection contre le Mal. Seuls les mages désespérés (ou suicidaires) y font généralement appel.

TRAQUEUR INVISIBLE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 2 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un traqueur invisible, monstre natif du Plan de l'Air. Il obéit fidèlement à son maître et reste jusqu'au terme de la durée du sort, à moins de se faire tuer plus tôt.

CONVOCAION DE MONSTRES I (INVOCATION)



Niveau : Bar 1, Prê 1, Ens/Mag 1

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCAION DE MONSTRES II (INVOCATION)



Niveau : Bar 2, Prê 2, Ens/Mag 2

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque la version moindre du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES III (INVOCATION)



Niveau : Bar 3, Prê 3, Ens/Mag 3

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES IV (INVOCATION)



Niveau : Bar 4, Prê 4, Ens/Mag 4

Durée : 4 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES V (INVOCATION)



Niveau : Bar 5, Prê 5, Ens/Mag 5

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES VI (INVOCATION)



Niveau : Bar 6, Prê 6, Ens/Mag 6

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 8

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES VII (INVOCATION)



Niveau : Prê 7, Ens/Mag 7, Tempus 7

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES VIII (INVOCATION)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8, Tempus 8

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION DE MONSTRES IX (INVOCATION)



Niveau : Prê 9, Ens/Mag 9, Tempus 9, Ilmater 9, Baine 9 Portée : portée de vue
Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un monstre, déterminé aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. Le monstre appelé est plus puissant que celui que convoque les versions moindres du sort.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS I (INVOCATION)



Niveau : Dru 1, Rôd 1 Portée : portée de vue
Durée : 1 round /niveau Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, déterminée aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS II (INVOCATION)



Niveau : Dru 2, Rôd 2 Portée : portée de vue
Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, déterminée aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. La créature appelée est plus puissante que celle que convoque la version moindre du sort.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS III (INVOCATION)



Niveau : Dru 3, Rôd 3 Portée : portée de vue
Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, déterminée aléatoirement, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée. La créature appelée est plus puissante que celle que convoquent les versions moindres du sort.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS IV (INVOCATION)



Niveau : Dru 4, Rôd 4 Portée : portée de vue
Durée : 1 round par niveau Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS V (INVOCATION)



Niveau : Dru 5, Rôd 5 Portée : portée de vue
Durée : 1 round par niveau Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIES NATURELS VI (INVOCATION)



Niveau : Dru 6, Rôd 6
Durée : 1 round par niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIES NATURELS VII (INVOCATION)



Niveau : Dru 7
Durée : 1 round par niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIES NATURELS VIII (INVOCATION)



Niveau : Dru 8
Durée : 1 round par niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

CONVOCATION D'ALLIES NATURELS IX (INVOCATION)



Niveau : Dru 9
Durée : 1 round par niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle une créature naturelle, choisie de façon aléatoire, qui sert le personnage jusqu'au terme de la durée indiquée.

OMBRES (NÉCROMANCIE)



Niveau : Bar 5, Ens/Mag 5
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une ombre tous les trois niveaux du mage. Ces créatures obéissent aux ordres de leur maître et combattent pour lui jusqu'au terme du sort. Plus le niveau du mage est élevé, plus les ombres sont puissantes.

RAYON DE SOLEIL (EVOCATION)



Niveau : Dru 7, Lathandre 7
Durée : 4 rounds
Zone d'effet : 5 m de rayon

Portée : portée de vue
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts, annule

Ce sort permet d'invoquer un rayon de lumière éblouissante. Les créatures présentent dans le rayon se retrouvent aveuglées et subissent 3d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié. Les morts-vivants, moisissures, vases, limons, gelées et autres créatures apparentées prises dans le rayon encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts. (jusqu'à un maximum de 20d6).

FEU SOLAIRE (EVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Le feu solaire est une explosion de flammes similaire à une boule de feu, mais centrée sur le lanceur de sorts. Toutes les autres créatures dans la zone d'effet sont brûlées pour 1d6 dégâts par niveau du lanceur (15d6 au maximum). Un jet de Réflexes réussi réduit de moitié les dégâts. Ce sort aveugle les drows et les nains gris s'ils ratent leur jet de réflexes.

SOLEIL ARDENT (EVOCATION)



Niveau : Dru 1, Rôd 1, Lathandre 1, Séluné 1

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Au terme de l'incantation, un rayon de soleil tombe du ciel et va frapper la cible désignée par le personnage, ce qui lui inflige 1d6 points de dégâts (feu), +1 par niveau du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 1d6+15). Morts-vivants et autres créatures vulnérables à la lumière du jour encaissent 1d6 points de dégâts, +2 par niveau du personnage (maximum 1d6+30). De plus, les créatures sont aveuglées pendant 3 rounds. Celles qui réussissent leur jet de Réflexes ne subissent que la moitié des dégâts et ne perdent pas la vue. Drows et nains gris (duergars) effectuent leur jet de Réflexes à -4 pour ce qui est de la cécité temporaire.

SYMBOLE DE MORT (UNIVERSEL)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8, Oghma 8

Durée : instantanée

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort fait apparaître un symbole magique affectant toutes les créatures qui le voient. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté sous peine de mourir. Une ou plusieurs créatures comprises dans le rayon, dont le total de pv ne dépassent pas 150, sont susceptibles d'être affectées par les effets du symbole.

SYMBOLE DE TERREUR (UNIVERSEL)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8, Oghma 6

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort fait apparaître un symbole magique affectant toutes les créatures qui le voient. Ces dernières ont droit à un jet de Volonté pour résister au sort. En cas d'échec, elles seront touchées par une version puissante du sort Terreur.

SYMBOLE DE DÉSESPOIR (UNIVERSEL)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8, Oghma 7

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort fait apparaître un symbole magique affectant toutes les créatures qui le voient. Ces dernières ont droit à un jet de Volonté pour résister au sort. Celles qui le ratent sont démoralisées et restent sans bouger ou bien perdent tout espoir de gagner le combat et fuient.

SYMBOL DE DOULEUR (UNIVERSEL)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8, Ilmater 8

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort fait apparaître un symbole magique affectant toutes les créatures qui le voient. Celles-ci ressentent de violentes douleurs qui leur infligent un malus de -4 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique, et réduisent sa dextérité de 2 points.

SYMBOLE D'ÉTOURDISSEMENT (UNIVERSEL)



Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8

Durée : 5 rounds

Zone d'effet : 10 m de rayon

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Ce sort fait apparaître un symbole magique affectant toutes les créatures qui le voient. Une ou plusieurs créatures comprises dans la zone d'effet et dont les points de vie cumulés ne dépassent pas 250 se retrouvent étourdies si elles ratent leur jet de Vigueur. Une créature étourdie est incapable d'agir, lâche tout ce qu'elle tient et perd son bonus de Dextérité à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

TRANSFORMATION DE TENSER (TRANSMUTATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transforme le jeteur de sorts en une machine à tuer : grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à la magie. Le personnage gagne 1d6 points de vie temporaires par niveau et acquiert les bonus suivants : +4 d'armure naturelle à la CA, +2d4 en Force et en Dextérité, +1 à l'attaque de base tous les deux niveaux (ce qui peut éventuellement lui permettre une attaque supplémentaire) et +5 d'aptitude aux jets de Vigueur. Le personnage combat à l'aide d'armes de corps à corps ou de jets, allant même jusqu'à affronter ses adversaires à mains nues s'il se retrouve désarmé.

PROJECTION D'ÉPINES (TRANSMUTATION)



Niveau : Dru 4

Durée : instantanée

Zone d'effet : cône de 10 m de long et de 7,50 m de large à son extrémité

Portée : spéciale

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort fait jaillir un grand nombre d'épines de la main tendue du personnage. Les multiples projectiles infligent 2d10 points de dégâts perforants à toutes les créatures touchées, ou 1d10 en cas de jet de Réflexes réussi.

CARAPACE DE TORTUE (ABJURATION)



Niveau : Dru 3

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 1 créature

Portée : proche

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Une carapace rigide ressemblant à celle d'une tortue se forme autour du sujet, lequel se retrouve alors isolé du monde extérieur : il ne peut plus rien faire, mais plus personne ne peut non plus l'affecter. La carapace possède 100 points de vie.

SÉISME (TRANSMUTATION)



Niveau : Prê 8, Dru 9, Talos 7

Durée : instantanée

Zone d'effet : portée de vue

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Ce sort déclenche un séisme qui fissure le sol. Les ennemis à portée de vue du jeteur de sorts reçoivent 4d10 +2 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes sous peine d'être assommés et inconscients pendant 3 rounds. Les créatures très grandes ou avec 10 DV et plus ne sont pas affectées par ce sort.

RÉSISTANCE DE TROLL (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 20 rounds

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère au personnage la résistance d'un troll, ce qui lui permet de se régénérer au rythme de 5 pv/round (sans pour autant dépasser son maximum de points de vie).

DÉFENSE CONTRE LES MORTS-VIVANTS (NÉCROMANCIE)



Niveau : Prê 5, Pal 5, Séluné 5

Durée : 10 rounds

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort amplifie l'influence que le jeteur de sorts a sur les morts-vivants, mais il est lié à une zone statique. Tout mort-vivant pénétrant dans la zone d'effet est automatiquement affecté comme si le jeteur de sorts venait d'essayer de le repousser. En cas d'échec, le mort-vivant est immunisé contre le sort, sauf s'il quitte la zone d'effet pour y revenir par la suite.

TÉNÉBRES INFERNALES (NÉCROMANCIE) [MAL]



Niveau : Prê 4, Mask 5

Durée : instantanée

Zone d'effet : 6 m de rayon

Portée : moyenne

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Ce sort fait appel à la puissance du mal pour châtier les ennemis. Toutes les créatures d'alignement bon comprises dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de 5d8), et deviennent malades pendant 1d4 rounds. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié et annule les effets du malaise. Les créatures d'alignement neutre ne subissent que la moitié des dégâts et n'éprouvent aucun malaise.

BAISER DU VAMPIRE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Ens/Mag 3

Durée : spéciale

Zone d'effet : créature vivante touchée

Portée : contact

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Quand le jeteur de sorts touche un adversaire en réussissant une attaque de contact au corps à corps, il lui ôte 1d6 points de vie tous les deux niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces points de vie viennent temporairement s'ajouter à ceux du personnage, lui permettant éventuellement de dépasser son maximum autorisé. Ils disparaissent au bout d'une heure.

FLOT DE VIPÈRES (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 7

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : personnelle

Portée : personnelle

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître des serpents venimeux, qui jaillissent de la bouche grand ouverte du mage pour attaquer les ennemis de ce dernier. A partir du round suivant l'incantation, le personnage crache quatre vipères par round jusqu'au terme de la durée indiquée. Les serpents tombent à ses pieds et se battent pendant 3 rounds avant de disparaître. Le mage ne peut pas lancer d'autre sort tant qu'il n'a pas dégorgé tous les serpents que Flot de vipères fait apparaître.

SPHÈRE ACIDE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 4

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Cette incantation fait apparaître une sphère d'acide vert émeraude, que le personnage peut lancer sur la cible de son choix. La sphère explose et inonde d'acide la créature choisie. Celle-ci perd 1d4 points de vie par niveau du mage, jusqu'à un maximum de 12d4. Une fois les premiers dégâts encaissés, la victime doit réussir un jet de Réflexes si elle ne veut pas en subir davantage. En cas d'échec, l'acide continue de la ronger round après round, les dégâts diminuant de deux dés par round. Par exemple, un mage de niveau 8 inflige 8d4 points de dégâts grâce à ce sort. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle perd 6d4 pv lors du deuxième round, 4d4 pendant le troisième, et 2d4 au cours du quatrième. Chaque round, la victime a droit à un nouveau jet de sauvegarde ; dès qu'elle en réussit un, les dégâts s'arrêtent. L'acide asperge toutes les créatures situées à moins de 1,50 m de la cible. Toutes doivent réussir un jet de Réflexes si elles ne veulent pas subir 1d4 points de dégâts tous les cinq niveaux du mage (dans ce cas, elles n'ont rien à craindre lors des rounds suivants).

VOCALISATION (TRANSMUTATION)



Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2
Durée : 10 rounds
Zone d'effet : 1 créature

Portée : contact
Temps d'incantation : 2
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort peut lancer ses sorts sans ouvrir la bouche (mais il peut continuer de parler normalement s'il le souhaite). Vocalisation constitue donc la parade idéale à Silence.

PLAINTÉ D'OUTRE-TOMBE (NÉCROMANCIE)



Niveau : Bar 8, Ens/Mag 9, Oghma 9, Talos 9 Portée : personnelle
Durée : instantanée Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 10 m de rayon Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Le jeteur de sorts émet un cri terrible qui tue quiconque l'entend (le personnage excepté).

MUR DE FEU (EVOCATION)



Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4 Portée : portée de vue
Durée : 5 rounds Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : mur de 6 m de long sur 1,5 m d'épaisseur Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un rideau de flammes. Quiconque tente de les traverser subit 2d6 points de dégâts dus au feu, +1 par niveau du jeteur de sorts (jusqu'à un maximum de 2d6+20).

MUR DE LUNE (EVOCATION)



Niveau : Dru 4, Séluné 5 Portée : portée de vue
Durée : 5 rounds Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : mur de 6 m de long sur 1,5 m d'épaisseur Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un mur luisant d'énergie blanc-bleu. Il est intangible et n'a pas besoin d'être ancré à des points fixes. On peut passer librement au travers, mais les créatures d'alignement mauvais qui s'y risquent subissent 2d10 points de dégâts (5d10 pour les morts-vivants d'alignement mauvais). Une créature blessée par le mur ne peut être affectée une seconde fois, même si elle le retransverse. Plusieurs Murs de lune ne peuvent fonctionner en même temps.

TOILE D'ARAIGNÉE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 2 Portée : portée de vue
Durée : 15 rounds Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 5 m de rayon Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Ce sort fait apparaître un amas de fils gluants semblables à ceux d'une toile d'araignée, mais plus épais et infiniment plus résistants. Les créatures prises dans la zone d'effet qui ont raté leur jet de Réflexes subissent un malus de -2 au jet d'attaque et un autre de -4 à leur valeur de Dextérité effective. Elles sont incapables de se déplacer et doivent réussir un jet de Concentration chaque fois qu'elles tentent de lancer un sort ; sinon, le sort est perdu.

CYCLONE (EVOCATION)



Niveau : Dru 8, Talos 6

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort génère un petit tourbillon à proximité du personnage, lequel peut l'envoyer en n'importe quel point de son champ de vision. Une fois que le cyclone atteint sa destination, le prêtre peut cesser de le contrôler et le tourbillon se déplace alors au hasard, affectant toutes les créatures qu'il touche. Le personnage est immunisé contre l'effet du sort, de même que les élémentaires et les créatures énormes ou plus. Toute autre créature fouettée par les vents violents subit 2d8 points de dégâts contondants et 2d8 points de dégâts tranchants. Elle doit également réussir un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne pas être étourdie pendant 2 rounds. Les créatures de 2 DV ou moins sont automatiquement tuées par ce sort. Le tourbillon peut affecter un maximum de 8 cibles, après quoi il se dissipe.

APPEL DE WIVERNE (INVOCATION)



Niveau : Ens/Mag 6

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Portée : portée de vue

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Quand il lance ce sort, le mage ouvre un portail magique appelant une wivern à son secours. Le monstre est sous ses ordres jusqu'au terme de la durée du sort; il va même jusqu'à donner sa vie pour le personnage si celui-ci le lui ordonne.

TABLEAUX

TABLEAU 1 : VALEURS DE CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Le tableau suivant est destiné aux six caractéristiques d'un personnage. La colonne la plus importante est celle du Modificateur, qui détermine le modificateur pour une caractéristique. Par exemple, si un personnage possède une Force de 21, son Modificateur de caractéristique de force sera +5.

SORTS EN BONUS (PAR NIVEAU DE SORTS)										
Valeur	Modifi- cateur	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2-3	-4	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4-5	-3	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6-7	-2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8-9	-1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	5	4	4	4	4	3	3	3	3

X : impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique.

TABLEAU 2 : EXPERIENCE ET AVANTAGES LIES AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1er	—
2	1 000	5	2 1/2	—	—
3	3 000	6	3	2e	—
4	6 000	7	3 1/2	—	1ère
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 1/2	3e	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 1/2	—	2e
9	36 000	12	6	4e	—
10	45 000	13	6 1/2	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 1/2	5e	3e
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 1/2	—	—
15	105 000	18	9	6e	—
16	120 000	19	9 1/2	—	4e
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 1/2	7e	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 1/2	—	5e
21	210 000	24	12	8e	—
22	231 000	25	12 1/2	—	—
23	253 000	26	13	9e	—
24	276 000	27	13 1/2	—	6e
25	300 000	28	14	—	—
26	325 000	29	14 1/2	10e	—
27	351 000	30	15	—	—
28	378 000	31	15 1/2	—	7e
29	406 000	32	16	11e	—
30	435 000	33	16 1/2	—	—

* A chaque niveau, le personnage reçoit un nombre de points de vie supplémentaires égal au jet d'un dé de vie plus leur modificateur de constitution.

TABLEAU 3 : BONUS DE BASE AUX JETS D'ATTAQUE ET DE SAUVEGARDE

Niveau	Bonus de base Au jet de sauvegarde	Bonus de base à l'attaque (barbare, guerrier, paladin et rôdeur)	Bonus de base à l'attaque (barde, druide, moine, prêtre et roubard)	Bonus de base à l'attaque (ensorceleur et magicien)
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5
21	+7/+12	+21/+16/+11/+6/+1	+15/+10/+5	+10/+5
22	+7/+13	+22/+17/+12/+7/+2	+16/+11/+6/+1	+11/+6/+1
23	+7/+13	+23/+18/+13/+8/+3	+17/+12/+7/+2	+11/+6/+1
24	+8/+14	+24/+19/+14/+9/+4	+18/+13/+8/+3	+12/+7/+2
25	+8/+14	+25/+20/+15/+10/+5	+18/+13/+8/+3	+12/+7/+2
26	+8/+15	+26/+21/+16/+11/+6	+19/+14/+9/+4	+13/+8/+3
27	+9/+15	+27/+22/+17/+12/+7	+20/+15/+10/+5	+13/+8/+3
28	+9/+16	+28/+23/+18/+13/+8	+21/+16/+11/+6/+1	+14/+9/+4
29	+9/+17	+29/+24/+19/+14/+9	+21/+16/+11/+6/+1	+14/+9/+4
30	+10/+17	+30/+25/+20/+15/+10	+22/+17/+12/+7/+2	+15/+10/+5

Remarque : lorsque le tableau contient deux (ou plus) valeurs pour le Bonus de Base à l'Attaque (BBA), cela signifie qu'il est possible d'effectuer une attaque supplémentaire par tour. Par exemple, un guerrier de niveau 11 peut réaliser trois attaques par tour : la première avec un BBA de +11, la deuxième avec un BBA de +6 et la troisième avec un BBA de +1.

TABLEAU 4 : BONUS A MAINS NUES DU MOINE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus aux dégâts à mains nues	Bonus à la CA
1	+0	1d6	0
2	+1	1d6	0
3	+2	1d6	0
4	+3	1d8	0
5	+3	1d8	1
6	+4/+1	1d8	1
7	+5/+2	1d8	1
8	+6/+3	1d10	1
9	+6/+3	1d10	1
10	+7/+4/+1	1d10	2
11	+8/+5/+2	1d10	2
12	+9/+6/+3	1d12	2
13	+9/+6/+3	1d12	2
14	+10/+7/+4/+1	1d12	2
15	+11/+8/+5/+2	1d12	3
16	+12/+9/+6/+3	1d20	3
17	+12/+9/+6/+3	1d20	3
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20	3
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20	3
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20	4
21	+15/+12/+9/+6/+3	1d20+1d6	4
22	+16/+13/+10/+7/+4	1d20+1d6	4
23	+17/+14/+11/+8/+5	1d20+1d6	4
24	+18/+15/+12/+9/+6	1d20+1d6	4
25	+18/+15/+12/+9/+6	1d20+1d8	5
26	+19/+16/+13/+10/+7	1d20+1d8	5
27	+20/+17/+14/+11/+8	1d20+1d8	5
28	+21/+18/+15/+12/+9	1d20+1d8	5
29	+21/+18/+15/+12/+9	1d20+1d10	5
30	+22/+19/+16/+13/+10	1d20+1d10	6

TABLEAU 5 : PROGRESSION DES SORTS

5A ET 5B : PALADINS ET RODEURS

Niveau	1	2	3	4	5	6
6	1	0	0	0	0	0
7	1	0	0	0	0	0
8	1	0	0	0	0	0
9	1	0	0	0	0	0
10	1	1	0	0	0	0
11	1	1	0	0	0	0
12	1	1	1	0	0	0
13	1	1	1	0	0	0
14	2	1	1	0	0	0
15	2	1	1	1	0	0
16	2	2	1	1	0	0
17	2	2	2	1	0	0
18	3	2	2	1	0	0
19	3	3	3	2	0	0
20	3	3	3	3	0	0
21	4	3	3	3	0	0
22	4	3	3	3	1	0
23	4	4	3	3	1	0
24	4	4	4	3	1	0
25	4	4	4	4	1	0
26	4	4	4	4	2	0
27	5	4	4	4	2	0
28	5	5	4	4	2	0
29	5	5	5	4	2	1
30	5	5	5	5	3	1

5C : MAGICIENS

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	5	5	4	4	4	4	4	4	4
22	5	5	4	4	4	4	4	4	4
23	5	5	4	4	4	4	4	4	4
24	5	5	4	4	4	4	4	4	4
25	5	5	5	4	4	4	4	4	4
26	5	5	5	4	4	4	4	4	4
27	5	5	5	5	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	4	4	4	4	4
29	5	5	5	5	5	4	4	4	4
30	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Remarque : les magiciens spécialisés reçoivent un sort supplémentaire par niveau mais ne peuvent apprendre des sorts provenant de leurs écoles en opposition (voir la description des sorts et le tableau 4 pour les écoles en opposition).

5D : SORTS D'ENSORCELEUR

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	5	5	4	4	4	3	3	3	3
21	6	5	5	4	4	4	3	3	3
22	6	5	5	4	4	4	3	3	3
23	6	6	5	5	4	4	4	3	3
24	6	6	5	5	4	4	4	3	3
25	7	6	6	5	5	4	4	4	3
26	7	6	6	5	5	4	4	4	3
27	7	7	6	6	5	5	4	4	4
28	7	7	6	6	5	5	4	4	4
29	7	7	7	6	6	5	5	4	4
30	7	7	7	6	6	5	5	4	4

Remarque : ce tableau représente le nombre de sorts connus par un ensorceleur. Ce nombre est différent du nombre de sorts qu'un ensorceleur peut lancer par jour (tableau 5e).

5E : PROGRESSION DES SORTS D'ENSORCELEUR

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6
21	7	6	6	6	6	6	6	6	6
22	7	6	6	6	6	6	6	6	6
23	7	7	6	6	6	6	6	6	6
24	7	7	6	6	6	6	6	6	6
25	7	7	7	6	6	6	6	6	6
26	7	7	7	6	6	6	6	6	6
27	7	7	7	7	6	6	6	6	6
28	8	7	7	7	6	6	6	6	6
29	8	7	7	7	7	6	6	6	6
30	8	8	7	7	7	6	6	6	6

Remarque : ce tableau représente le nombre de sorts qu'un ensorceleur peut lancer par jour. Ce nombre est différent du nombre de sorts connus par un ensorceleur (tableau 5d).

5F : PRETRES ET DRUIDES

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0	0	0
5	3	2	1	0	0	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0	0	0	0
8	4	3	3	2	0	0	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0	0	0
10	4	4	3	3	2	0	0	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0	0	0
12	5	4	4	3	3	2	0	0	0
13	5	5	4	4	3	2	1	0	0
14	5	5	4	4	3	3	2	0	0
15	5	5	5	4	4	3	2	1	0
16	5	5	5	4	4	3	3	2	0
17	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	5	5	5	5	5	4	4	4	4
21	6	5	5	5	5	5	4	4	4
22	6	5	5	5	5	5	4	4	4
23	6	6	5	5	5	5	5	4	4
24	6	6	5	5	5	5	5	5	4
25	6	6	6	5	5	5	5	5	4
26	6	6	6	5	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	5	5	5	5	5
28	7	6	6	6	5	5	5	5	5
29	7	6	6	6	6	5	5	5	5
30	7	7	6	6	6	5	5	5	5

Remarque : des prêtres dotés d'un niveau de Sagesse élevé reçoivent des sorts supplémentaires par niveau (voir Tableau 1 Sagesse).

* Utilisable par les prêtres dotés de 17 ou plus en Sagesse.

** Utilisable par les prêtres dotés de 18 ou plus en Sagesse.

5G : SORTS DE BARDE

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-
5	4	3	-	-	-	-	-	-
6	4	3	-	-	-	-	-	-
7	4	4	2	-	-	-	-	-
8	4	4	3	-	-	-	-	-
9	4	4	3	-	-	-	-	-
10	4	4	4	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	-	-	-	-
12	4	4	4	3	-	-	-	-
13	4	4	4	4	2	-	-	-
14	4	4	4	4	3	-	-	-
15	4	4	4	4	3	-	-	-
16	5	4	4	4	4	2	-	-
17	5	5	4	4	4	3	-	-
18	5	5	5	4	4	3	-	-
19	5	5	5	5	4	4	-	-
20	5	5	5	5	5	4	-	-
21	6	5	5	5	5	4	2	-
22	6	6	5	5	5	4	3	-
23	6	6	6	5	5	5	3	-
24	6	6	6	6	5	5	4	-
25	6	6	6	6	6	5	4	-
26	6	6	6	6	6	5	4	2
27	7	6	6	6	6	5	4	3
28	7	7	6	6	6	6	5	3
29	7	7	7	6	6	6	5	4
30	7	7	7	7	6	6	5	4

5G : PROGRESSION DES SORTS DE BARDE

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	0	-	-	-	-	-	-	-
3	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	0	-	-	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-	-	-
7	3	2	0	-	-	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-	-	-
10	3	3	2	0	-	-	-	-
11	3	3	3	1	-	-	-	-
12	3	3	3	2	-	-	-	-
13	3	3	3	2	0	-	-	-
14	3	3	3	3	1	-	-	-
15	4	3	3	3	2	-	-	-
16	4	4	3	3	2	0	-	-
17	4	4	4	3	3	1	-	-
18	4	4	4	4	3	2	-	-
19	4	4	4	4	4	3	-	-
20	4	4	4	4	4	4	-	-
21	4	4	4	4	4	4	0	-
22	4	4	4	4	4	4	1	-
23	4	4	4	4	4	4	2	-
24	4	4	4	4	4	4	3	-
25	5	4	4	4	4	4	4	-
26	5	5	4	4	4	4	4	1
27	5	5	5	4	4	4	4	2
28	5	5	5	5	4	4	4	3
29	5	5	5	5	5	4	4	4
30	5	5	5	5	5	5	4	4

TABLEAU 6 : ARMES COURANTES

Les armes suivantes requièrent des compétences et dons d'arme courante pour être correctement maniées.

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Compétence et don
Carreaux (10)	1 po	—	—	500 g	—
Billes (10)	1 pa	—	—	2,5 kg	—
Gourdin	—	1d6	_2	1,5 kg	Masse
Arbalète lourde*	50 po	1d10	19–20/_2	4,5 kg	Arbalète
Arbalète légère*	35 po	1d8	19–20/_2	3 kg	Arbalète
Dague	2 po	1d4	19–20/_2	500 g	Epées courtes
Dague coup-de-poing	2 po	1d4	_3	1 kg	Epées courtes
Dard	5 pa	1d4	_2	250 g	Projectile
Masse d'armes lourde	12 po	1d8	_2	6 kg	Masse
Masse d'armes légère	5 po	1d6	_2	3 kg	Masse
Morgenstern	8 po	1d8	_2	4 kg	Masse
Bâton	—	1d6/1d6	_2	2 kg	Bâton
Lance	2 po	1d8	_3	2,5 kg	Arme d'hast
Fronde	—	1d4	_2	—	Projectile

Remarque : la colonne Critique ci-dessus comprend parfois deux informations. Le chiffre situé après le 'x' correspond au multiplicateur de critique et donc au nombre de fois que les dégâts sont répercutés si un coup critique est marqué. L'information de type '19-20' correspond à une critique possible supérieure. Reportez-vous à la section sur les Coups critiques pour plus d'informations à ce sujet.

TABLEAU 7 : ARMES DE GUERRE

Les armes suivantes requièrent des compétences et dons d'arme de guerre pour être correctement maniées, exception faite de l'épée bâtarde qui requiert un don d'arme exotique.

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Compétence et don
Flèches (20)	1 po	—	—	1,5 kg	—
Hache de lancer	8 po	1d6	_2	2 kg	Projectile
Hache d'armes	10 po	1d8	_3	3,5 kg	Hache
Epée bâtarde	35 po	1d10	19–20/_2	3,5 kg	Arme exotique
Fléau d'armes lourd	15 po	1d10	19–20/_2	10 kg	Fléau
Fléau d'armes léger	8 po	1d8	_2	2,5 kg	Fléau
Grande hache	20 po	1d12	_3	10 kg	Hache
Epée à deux mains	50 po	2d6	19–20/_2	7,5 kg	Epée à deux mains
Hallebarde	10 po	1d10	_3	7,5 kg	Arme d'hast
Marteau léger	1 po	1d4	_2	1 kg	Marteau
Hachette	6 po	1d6	_3	2,5 kg	Hache
Arc long	75 po	1d8	_3	1,5 kg	Arc
Arc long composite	100 po	1d8	_3	1,5 kg	Arc
Pique	5 po	1d8	_3	4,5 kg	Arme d'hast
Epée longue	15 po	1d8	19–20/_2	2 kg	Grandes épées
Cimeterre	15 po	1d6	18–20/_2	2 kg	Grandes épées
Arc court	30 po	1d6	_3	1 kg	Arc
Arc court composite	75 po	1d6	_3	1 kg	Arc
Epée courte	10 po	1d6	19–20/_2	1,5 kg	Epées courtes
Marteau de guerre	12 po	1d8	_3	4 kg	Marteau

Remarque : la colonne Critique ci-dessus comprend parfois deux informations. Le chiffre situé après le ‘x’ correspond au multiplicateur de critique et donc au nombre de fois que les dégâts sont répercutés si un coup critique est marqué. L’information de type ‘19-20’ correspond à une critique possible supérieure. Reportez-vous à la section sur les Coups critiques pour plus d’informations à ce sujet.

TABLEAU 8 : ARMURES

Armure	Prix (en po)	Bonus d'armure	Bonus de Dex max.	Pénalité d'armure	Echec des sorts	Poids (en kg)
Armure légère						
Armure de cuir	10	2	6	0	10%	7,5
Armure de cuir cloutée	25	3	5	-1	15%	10
Armure intermédiaire						
Armure de peau	15	3	4	-3	20%	12,5
Armure d'écailles	50	4	3	-4	25%	15
Cotte de mailles	150	5	2	-5	30%	20
Armure lourde						
Clibanion	200	6	0	-7	40%	22,5
Crevise	250	6	1	-6	35%	17,5
Armure à plaques	600	7	0	-7	40%	25
Harnois	1 500	8	1	-6	35%	25
Bouclier						
Rondache	3	1	-	-1	5%	2,5
Ecu	9	2	-	-2	10%	3
Pavois	20	2	-	-3	15%	7,5

TABLEAU 9: PENALITES DE COMBAT A DEUX ARMES

Circonstances	Bonne main	Mauvaise main
Pénalités normales	-6	-10
Arme légère dans la mauvaise main	-4	-8
Don Ambidextrie	-6	-6
Don Combat à deux armes	-4	-8
Arme légère dans mauvaise main et don Ambidextrie	-4	-4
Arme légère dans mauvaise main et don Combat à deux armes	-2	-6
Don Ambidextrie et don Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans mauvaise main, don Ambidextrie et don Combat à deux armes	-2	-2



BioWARE
INFINITY ENGINE



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, D&D, the DUNGEONS & DRAGONS logo, Wizards of the Coast and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license from Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios is a trademark and Black Isle Studios logo is a registered trademark of Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine and the BioWare Infinity Engine logo are trademarks of BioWare Corp. Exclusively licensed by Interplay Entertainment Corp. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.