

Codex des BÉNÉDICTIONS



SCARRED
LANDS

SOMMAIRE

Bénédition Merveilleuses	3
Gagner des Bénédictions.....	3
Pouvoirs des Bénédictions.....	4
Bénédictions et les autres Objets	4
Les Bénédictions Merveilleuses et les Dieux.....	5
Les Bénédictions Merveilleuses et les Titans	7
Listes Alphabétiques des Bénédictions	8
Fléau de Mesos	22
Grimoire Magique	23



BÉNÉDICTIONS MERVEILLES

Scarn est un monde dangereux, mais les gens y survivent et y prospèrent. La plupart doivent se regrouper en nombre pour ce faire, dans des sociétés allant des enclaves pastorales aux vastes royaumes. Quelques-uns se forgent cependant leur propre chemin, se déplaçant d'un endroit à l'autre, recherchant l'aventure, la richesse ou la connaissance.

Le chemin de l'aventurier, bien que susceptible d'entraîner la mort, offre la possibilité la plus sûre de devenir une légende, peut-être même vivante. Plus d'un héros ou un méchant légendaires ont eu des pouvoirs qui transcendent les sources normales, comme le lancer de sorts ou les objets magiques. Ces pouvoirs sont connus comme des Bénédictions merveilleux.

GAGNER DES BÉNÉDICTIONS MERVEILLES

Les aventuriers rencontrent régulièrement le surnaturel et la plupart ne peuvent échapper à ce qu'ils vont affronter. Les audacieux attirent l'attention des divinités et autres créatures puissantes, dont l'attention peut laisser sa marque sur un aventurier.

Un MJ peut accorder des avantages merveilleux de la même manière que des objets magiques. Un personnage accomplit une tâche, accomplit une action notable ou atteint d'une autre manière un point dans une aventure ou une campagne où une récompense est appropriée. Le joueur peut décider que l'objectif du personnage est d'obtenir un bienfait particulier. Dans ce cas, le MJ définit les paramètres de l'acquisition de l'avantage, qui implique toujours une série d'aventures ou de tests, et accorde l'avantage lorsque le personnage en fait la preuve.

Les sections suivantes fournissent des idées de circonstances dans lesquelles un MJ pourrait envisager d'accorder une bénédiction mystique.

Chasseur d'Artefacts

Les artefacts sont légendaires et leurs détenteurs le deviennent souvent. Surtout après que l'artefact ait évolué, son toucher pourrait laisser de la magie persistante à son ancien porteur.

Destiné

Certaines personnes semblent destinées à la grandeur, bien que les superstitieux attribuent au destin ce qui est le plus souvent gagné par le courage et la détermination. Les actes puissants peuvent réveiller la magie endormie dans le corps ou l'âme d'une personne. D'autres sources initiales d'avantages merveilleux pourraient laisser des effets qui surgissent de manière inattendue à travers les générations.

Favoris

Les dieux ont le pouvoir de favoriser les mortels avec un pouvoir surnaturel, que ce soit pour accomplir une tâche spécifique ou comme récompense pour le service. D'autres êtres légendaires peuvent également accorder des avantages pour des raisons similaires, mais ils le font rarement, ou les dieux, sans demander quelque chose en retour. Si de tels dons persistent dans une lignée, le mandant d'origine a une raison de garder un œil sur la lignée.

Descendance Divine

Certaines divinités, en particulier celles vigoureuses telles que Chardun, Enkili, Idra et Vangal, sont susceptibles de engendrer ou de concevoir des demi-dieux, et elles peuvent à leur tour produire des descendants mortels dont la nature divine est presque sûre de les conduire à une grande renommée ou à une terrible infamie.

Cette étincelle divine peut être la source de Bénédictions merveilleux. Les dieux prennent souvent conscience lorsqu'un descendant éveille un tel pouvoir.

Chercheur

Ceux qui sont assez courageux pour risquer de s'aventurer dans de telles zones, qui ont tous des gardiens puissants ou légendaires, pourraient être récompensés par des avantages merveilleux.

Pouvoirs des Bénédictions

Les Bénédictions merveilleux fonctionnent de plusieurs manières comme des objets merveilleux et suivent la plupart des règles pour les objets magiques, sauf comme indiqué dans cette section ou dans des avantages spécifiques. Chaque avantage a une rareté pour indiquer sa place dans le jeu en guise de récompense. La plupart des avantages sont rares ou très rares. Malgré le fait que les raretés attribuent une valeur monétaire à un objet magique typique, aucun bienfait merveilleux ne peut être acheté avec de l'argent. Un bienfait merveilleux ne peut être ni échangé ni volé et, dans la plupart des cas, il ne peut être abandonné sans effort suprême. Même les créatures qui peuvent accorder des avantages n'ont parfois pas le pouvoir de les enlever, tout comme le patron d'un démoniste ne peut pas garantir que les pouvoirs qu'il accorde soient toujours utilisés pour servir les fins du patron. Contrairement aux objets magiques, les Bénédictions merveilleux ne nécessitent pas d'harmonisation (lien). La plupart des avantages ont des limites. Certains peuvent être épuisés, tandis que d'autres vous taxent d'une manière ou d'une autre. Dans la plupart des cas, la limite est l'exigence de repos entre les utilisations. Dans d'autres cas, un bienfait merveilleux a des charges, un peu comme certains objets magiques. Le MJ peut également ajouter des limitations, y compris une limite de temps ou d'utilisation sur un bienfait merveilleux en fonction des besoins de l'histoire et de la campagne. Le MJ peut également créer de nouveaux avantages. Pour ce faire, la méthode la plus simple consiste à dupliquer des objets merveilleux, directement ou comme source d'inspiration.

Bénédictions et les autres objets

Les Bénédictions existent en vous, ils ne prennent donc pas de place comme le fait un objet qui est un objet. Il appartient au MJ de savoir comment les autres objets magiques interagissent avec les avantages. Lorsqu'un objet et une bénédiction offrent des avantages similaires, seuls les effets les plus bénéfiques fonctionnent parfois. À d'autres moments, en particulier lorsqu'un avantage provient d'une source divine, l'avantage l'emporte sur un simple objet magique.

Sources :

SLPG : Scarred Lands Player's Guide

GC8 : Ghelspad Companion - Volume 8

GC9 : Ghelspad Companion - Volume 9

GC11 : Ghelspad Companion - Volume 11

GC12 : Ghelspad Companion - Volume 12



LES BÉNÉDICTIONS MERVEILLEUSES ET LES DIEUX

Le tableau de ci-dessous montre les bénédictions merveilleuses les plus communément associés aux êtres les plus puissants de Scarn.
 Tous les dieux peuvent accorder la bénédiction « Divine Champion's Boon ».

Divinités	Uncommun	Rare	Très Rare	Légendaire
Toutes Divinités		Divine Champion's Boon	Divine Champion's Boon	Divine Champion's Boon
Belsameth	Silver Boon	Arcanist's Boon, Biter's Boon Hagling's Boon Slayer's Boon Witchcursed Boon	Arcanist's Boon, Hagling's Boon Poisoner's Boon	Arcanist's Boon Flesh-warper's Boon, Hagling's Boon Magic Balance Boon
Chardun	Heroic Boon	Divine Armament's Boon Ghostspeaker's Boon Tactician's Boon, Weaponcall Boon	Demoncaller's Boon Purifier's Boon Spectral Boon Tidebreaker's Boon Undead Commander's Boon	
Corean	Heroic Boon	Divine Armament's Boon Fire Boon, Holy Boon Runesmith's Boon Weaponcall Boon	Holy Boon	Holy Boon
Drendari	Evaluator's Boon Reader's Boon	Elusive Boon Shadow-walker's Boon Silent Boon Trapfinder's Boon	Spectral Boon	Penumbral Boon
Enkili	Heroic Boon	Elusive Boon Glibness Boon, Storm Boon, Trapfinder's Boon	Guiding Boon	Secret-stealer's Boon, Spell-reflection Boon Trickster's Boon
Erias	Dowsing Boon Dreamsight Boon	Clarity Boon	Dreamwalker's Boon Unity Boon	Lucidity Boon Oracle's Boon
Goran	Heroic Boon	Divine Armament's Boon Runesmith's Boon Weaponcall Boon	Enchanter's Boon Tidebreaker's Boon	Resistance Boon
Hedrada	Evaluator's Boon Heroic Boon Ritualist's Boon	Diplomat's Boon Holy Boon Judge's Boon,	Holy Boon Unity Boon Purifier's Boon	Holy Boon Lucidity Boon Peaceful Boon
Hwyrdd	Dowsing Boon Heroic Boon	Glibness Boon, Sandshifter's Boon Shaman's Boon	Dreamwalker's Boon Exile's Boon Luck Boon	Mazebreaker's Boon
Idra	Dreamsight Boon Evaluator's Boon	Diplomat's Boon Enrapturing Boon, Glibness Boon, Minstrel's Boon	Guiding Boon	Secret-stealer's Boon
Madriel	Dowsing Boon	Clarity Boon, Recovery Boon Restorer's Boon	Aerial Boon Exile's Boon Life's Boon, Purifier's Boon Rebuker's Boon	Peaceful Boon
Manawe	Evaluator's Boon	Minstrel's Boon Storm Boon	Water Boon	Cloud-Keeper's Boon

Nalthalos	Ritualist's Boon	Arcanist's Boon, Silent Boon Witchcursed Boon	Arcanist's Boon,	Arcanist's Boon, Mazebreaker's Boon Magic Balance Boon Resistance Boon
Nemorga	Ritualist's Boon	Ghostspeaker's Boon	Death Boon, Rebuker's Boon Demoncaller's Boon Planeward Boon Undead Commander's Boon	Planesifter's Boon Refugee's Boon
Sethris	Ritualist's Boon	Bladebeast Boon Hagling's Boon Shadow-walker's Boon	Hagling's Boon Poisoner's Boon	Hagling's Boon Mazebreaker's Boon Penumbral Boon
Syhana	Dowsing Boon	Color-weaver's Boon, Rainbowwalker's Boon	Aerial Boon	Cloud-Keeper's Boon Planesifter's Boon
Tanil	Archer's Eye's Boon Fruitpicker's Boon	Beast-master's Boon, Hunter's Boon, Recovery Boon Shaman's Boon Trapfinder's Boon	Luck Boon Planeward Boon	Refugee's Boon
Vangal	Brutality Boon Heroic Boon Stability Boon	Blighter's Boon Brutality Boon Divine Armament's Boon Rage Boon Weaponcall Boon	Brutality Boon Purifier's Boon Tidebreaker's Boon	Earthshaper's Boon



LES BÉNÉDICTIONS MERVEILLEUSES ET LES TITANS

Titans	Uncommun	Rare	Très Rare	Légendaire
Chern	Stability Boon	Blighter's Boon, Biter's Boon	Death's Boon Poisoner's Boon Viral Boon	
Denev	Dowsing Boon Fruitpicker's Boon Ritualist's Boon Stability Boon	Beast-master's Boon, Restorer's Boon, Sandshifter's Boon Shaman's Boon World-walker's Boon	Guiding Boon Fey-Ward's Boon Life's Boon,	Earthshaper's Boon
Gaurak	Stability Boon	Glutton's Boon, Slayer's Boon	Viral Boon	Earthshaper's Boon
Golthagga	Stability Boon	Desert Boon Lava Boon,	Demoncaller's Boon Enchanter's Boon	Resistance Boon
Golthain	Stability Boon	Color-weaver's Boon, Judge's Boon, World-walker's Boon	Guiding Boon	Lucidity Boon Oracle's Boon
Gormoth	Stability Boon	Biter's Boon Recovery Boon	Exile's Boon Petrification Boon Planeward Boon	Earthshaper's Boon Flesh-warper's Boon
Hrinruuk	Archer's Eye's Boon Silver Boon	Hunter's Boon, Tactician's Boon Weaponcall Boon	Fey-Ward's Boon Planeward Boon	Refugee's Boon
Kadum	Brutality Boon,	Biter's Boon Brutality Boon, Rage Boon	Brutality Boon, Demoncaller's Boon Tidebreaker's Boon	Refugee's Boon
Lethene	Dowsing Boon	Storm Boon	Water Boon Aerial Boon	Cloud-Keeper's Boon
Mesos	Ritualist's Boon	Arcanist's Boon, Ghostspeaker's Boon Silent Boon Witchcursed Boon	Arcanist's Boon, Undead Commander's Boon	Antimagic Boon, Arcanist's Boon, Magic Balance Boon Spell-reflection Boon Spell-shield Boon Spell-Stealer's Boon
Mormo	Ritualist's Boon	Elusive Boon Hagling's Boon Sandshifter's Boon	Death's Boon Hagling's Boon Petrification Boon Poisoner's Boon Serpent-eyes Boon Spectral Boon	Hagling's Boon Oracle's Boon
Thulkas	Evaluator's Boon	Bladebeast Boon Divine Armament's Boon Desert Boon Fire Boon Runesmith's Boon	Enchanter's Boon	Evaluator's Boon

LISTE ALPHABÉTIQUE DES BÉNÉDICTIONS

Aerial Boon ^{GC8}

Bénédition de l'Air

Wondrous Boon, très rare

Cette bénédiction a 7 charges, qu'elle récupère tous les jours à l'aube. Vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs charges en action pour lancer l'un des sorts suivants :

- « Feuille Morte » [*feather fall*] (1 charge),
- « Vol » [*fly*] (3 charges),
- « Rafale de vent » [*gust of wind*] (2 charges),
- « Mur de vent » [*wind wall*] (3 charges).

Antimagic Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Antimagie

Wondrous Boon, légendaire

En tant qu'action, vous invoquez cette bénédiction et pointez votre doigt sur une créature, un objet magique ou un effet magique à moins de 9 mètres de vous. Une fois que vous invoquez l'avantage, vous devez terminer un long repos avant de l'utiliser à nouveau. Si la cible est une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas d'échec, la créature ne peut pas lancer de sorts, créer des effets magiques, utiliser des actions légendaires ou bénéficier d'objets magiques pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Si la créature est invoquée, elle est dissipée d'où elle vient. La créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès. Si la cible est un objet ou un effet, elle doit tenir dans un cube de moins de 50 pieds de côté ou cet effet échoue. Si l'effet fonctionne, vous devez effectuer un test d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme DD 10. Si vous réussissez, la cible cesse de fonctionner de manière magique jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Tant que vous vous concentrez, comme si vous aviez lancé un sort nécessitant de la concentration, vous pouvez répéter le test pour continuer à supprimer la magie de la cible pendant 1 minute maximum.

Arcanist's Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Arcaniste

Wondrous Boon, rare or rarer

Pour les sorts arcaniques que vous lancez, le DD de sauvegarde de vos sorts et le bonus d'attaque des sorts augmentent chacun d'un montant en

fonction de la rareté de cette bénédiction, comme indiqué dans le tableau suivant. De plus, vous gagnez un emplacement de sort supplémentaire d'un niveau égal à l'emplacement de sort de plus haut niveau que vous possédez déjà, jusqu'au niveau maximum indiqué sur le tableau de rareté.

RARETÉ	Bonus	Niveau Max
Rare	1	5 ^{ème}
Très Rare	1	7 ^{ème}
Légendaire	2	9 ^{ème}

De plus, vous pouvez utiliser une action bonus pour activer une aura magique qui intensifie les sorts arcaniques. L'aura dure 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une autre action bonus pour la désactiver. Tant que l'aura dure, les créatures de votre choix à moins de 3 mètres de vous partagent le DD de sauvegarde qui augmente vos bénédiction.

Une fois l'aura terminée, vous devez terminer un long repos avant de l'activer à nouveau.

Archer's Eye's Boon ^{GC12}

Bénédition de l'Archer

Wondrous Boon, uncommon

Vous avez l'avantage sur tous les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue, et la portée normale de toute attaque à distance que vous effectuez est doublée.

Beast-Master's Boon ^{SLPG}

Bénédition des Maîtres des Bêtes

Wondrous Boon, rare

Les animaux sont attirés par vous et ont tendance à obéir à vos demandes. Vous pouvez communiquer verbalement avec les bêtes et comprendre leurs réponses, comme si vous aviez « communication avec des animaux ». De plus, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 1 ou plusieurs des 4 charges de la bénédiction pour lancer le sort « amitié animale » (sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux). Vous lancez le sort à un niveau égal au nombre de charges que vous dépensez.

La bénédiction reprend ses charges chaque jour à l'aube.

Biter's Boon ^{GC9}

Bénédition de la Morsure

Wondrous Boon, rare

Votre arme naturelle de morsure devient magique. Si vous touchez une créature avec une attaque par morsure, vous pouvez dépenser votre action bonus pour infliger 2d8 dégâts perforants supplémentaires à la cible. Cette bénédiction ne vous accorde pas d'attaque par morsure si vous n'en avez pas déjà.

Bladebeast Boon ^{GC9}

Bénédition de l'Absorption Métallique

Wondrous Boon, rare

En tant qu'action, vous pouvez toucher un objet métallique sans surveillance et l'absorber dans votre peau. L'objet disparaît sans laisser de trace dans votre corps, à condition que 75% de son poids soit en métal. L'objet ne peut pas être détecté, mais vous irradiez d'une faible aura magique de transmutation tant qu'elle se trouve dans votre corps. En tant qu'action bonus, vous pouvez invoquer entre vos mains tout objet que vous avez ainsi absorbé. Vous pouvez absorber jusqu'à 5 objets différents, à condition que leur poids combiné (en kilo) soit inférieur à votre score de Constitution. Les éléments absorbés par votre corps ne comptent pas dans le poids que vous portez actuellement, mais s'ajoutent à votre poids actuel.

Blighter's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Fléau

Wondrous Boon, rare

Vous avez l'avantage sur les tests de Charisme (Intimidation). De plus, vous avez une résistance aux dommages causés par le poison et vous êtes immunisé contre les maladies. Vos sorts qui infligent des dégâts nécrotiques ou empoisonnés, ou ceux qui provoquent l'empoisonnement ou la maladie des créatures, sont plus efficaces. Pour de tels sorts, vous avez l'avantage sur les jets d'attaque des sorts, et les créatures ont un désavantage sur les jets de sauvegarde contre elles.

Brutality Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Brute

Wondrous Boon, uncommon or rarer

Lorsque vous effectuez un coup critique avec une attaque d'arme de mêlée, vous pouvez lancer un ou plusieurs dés de dégâts d'arme supplémentaires. Le nombre de dés supplémentaires dépend de la rareté de l'avantage, détaillé dans le tableau suivant.

Rareté	EXTRA DICE
Uncommon	1
Rare	2
Très rare	3

Clarity Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Clarté

Wondrous Boon, rare

Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le charme ou la peur, ainsi que tout sort d'enchantement ou effet magique qui influence vos émotions ou votre santé mentale. De plus, sans utiliser d'action ni même pouvoir les utiliser, vous pouvez immédiatement mettre fin à un effet qui correspond à ces paramètres. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez le faire à nouveau qu'après avoir terminé un long repos.

Cloud-Keeper's Boon ^{GC11}

Bénédition du Météorologue

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez lancer le « Contrôle du Climat » [*control weather*] une fois et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos. Lorsque vous utilisez cette bénédiction, vous ne pouvez modifier le temps que dans des conditions modérées, comme suit:

- Précipitation. Clair, nuages légers, couvert (pas de brouillard au sol) ou pluie (pas de grêle ni de neige).
- Température. Chaud ou frais.
- Vent. Vent calme ou modéré.



Cursebreaker's Boon ^{GC12}

Bénédition du Briseur de Malédiction

Wondrous Boon, uncommon

En tant qu'action, vous pouvez regarder une créature à moins de 9 mètres et voir si elle est maudite ou non. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence (une fois au minimum) et retrouver toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un long repos.

Color-Weaver's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Tisseur de Couleur

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez lancer un sort « motif hypnotique » (hypnotic pattern) (sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux). Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Death's Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Mort

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer un sort « Aura de Mort » (aura of death*) (sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux). Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Demoncaller's Boon ^{GC9}

Bénédition de l'Invocateur Démoniaque

Wondrous Boon, très rare

En tant qu'action, vous pouvez invoquer un démon maléfique de niveau de défi 5 ou inférieur. Cela correspond au sort « Invocation d'élémentaire » [Conjure Elemental], sauf qu'il invoque un démon au lieu d'un élémentaire. Une fois que vous avez utilisé l'avantage, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Desert Boon ^{GC8}

Bénédition du Désert

Wondrous Boon, rare

Vous gagnez une résistance aux dégâts de feu et bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution contre les effets de la chaleur extrême et de la déshydratation.

Diplomat's Boon ^{GC9}

Bénédition du Diplomate

Wondrous Boon, rare

Lorsque vous parlez pendant au moins 1 minute, vous pouvez ajouter votre bonus de compétence à n'importe quel test de Charisme (Persuasion) que vous effectuez. Si vous ajoutez déjà votre bonus de maîtrise au test, vous pouvez l'ajouter deux fois au total. Si vous pouvez déjà l'ajouter deux fois, vous n'en tirez aucun avantage supplémentaire. Vous ne pouvez pas être désavantagé lors d'un test de Charisme (Persuasion), à condition que la créature que vous essayez de convaincre puisse vous comprendre.

Divine Armament's Boon ^{GC12}

Bénédition de l'Arsenal Divin

Wondrous Boon, rare

Cette bénédiction a 6 charges, qu'elle regagne chaque jour à l'aube. Vous pouvez dépenser 2 charges ou plus en tant qu'action bonus pour lancer le sort « Arme Spirituelle » [*spiritual weapon*]. Le sort est lancé comme s'il utilisait un niveau d'emplacement égal au nombre de charges dépensées. L'arme prend toujours l'apparence de l'arme préférée de votre dieu.

Divine Champion's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Champion Divin

Wondrous Boon, rare or rarer

Vous pouvez utiliser une action bonus pour vous imprégner du pouvoir divin pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient. Ce pouvoir divin fait que toute arme que vous utilisez devient magique et inflige des dégâts psychiques supplémentaires aux titanides. De plus, vous et les créatures de votre choix dans une aura que vous projetez ne pouvez pas être charmés ou effrayés par de telles créatures, ni être possédés par elles. La quantité de dégâts supplémentaires que vous infligez et le rayon de votre aura sont indiqués dans le tableau suivant. Si vous êtes un paladin de 7^e niveau ou plus, le rayon de cette aura augmente de 3 mètres.

Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de le faire à nouveau.

RARITY	EXTRA DAMAGE	AURA RADIUS
Rare	1d6	3 mètres
Très rare	2d6	4,5 mètres
Légendaire	3d6	6 mètres

Dowsing Boon ^{GC9}

Bénédition du Sourcier

Wondrous Boon, common

À titre d'action, vous pouvez déterminer la distance et l'emplacement de la source d'eau potable la plus proche à la surface à moins de 300 mètres. Alternativement, vous pouvez déterminer la distance et l'emplacement de la source souterraine d'eau potable la plus proche à moins de 7,5 mètres. Si vous prenez un Rituel de 10 minutes à la place, la portée augmente à 8 kilomètres et 60 mètres respectivement.

Dreamsight Boon ^{GC8}

Bénédition du Rêveur

Wondrous Boon, uncommon

Lorsque vous touchez une créature qui dort, vous pouvez voir de quoi elle rêve. Si la cible est soumise à un sort de rêve, vous et le messager devez effectuer un test de capacité d'Intelligence en opposition. Si vous gagnez, vous devenez le messager, et le messager est chassé de sa transe.

Dreamwalker's Boon ^{GC8}

Bénédition du Marcheur Endormi

Wondrous Boon, très rare

Pendant un long repos, vous pouvez lancer téléportation. Pour ce faire, vous et toutes les cibles devez dormir pendant au moins 4 heures. Lorsque vous vous réveillez, vous vous réveillez à destination.

Earthshaper's Boon ^{GC9}

Bénédition du Façonneur Terrestre

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez lancer le sort « Tremblement de terre » [Earthquake] ou « Terraformage » [Move Earth]. Une fois que vous avez lancé l'un ou l'autre des sorts, vous ne pouvez plus utiliser cette bénédiction avant d'avoir terminé un long repos.

Elusive Boon ^{GC11}

Bénédition de l'Évasion

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez effectuer l'action « Se Cacher » comme action bonus. Cette bénédiction a 5 charges, qu'elle récupère chaque jour à l'aube. Lorsque vous vous cachez et réussissez votre test de Dextérité (Furtivité), vous pouvez dépenser 1 charge pour devenir invisible pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous attaquiez, ou vous téléporter dans un espace vide que vous voyez à moins de 18 mètres.

Enchanter's Boon ^{GC8}

Bénédition de l'Enchanteur

Wondrous Boon, très rare

Cette bénédiction a 7 charges, qu'elle regagne tous les jours à l'aube. Vous pouvez dépenser une ou plusieurs charges par action pour lancer l'un des sorts suivants:

« Animation d'Objets » [*animate objects*] (5 charges),
« Arme Élémentaire » [*elemental weapon*] (3 charges),
« Arme Magique » [*magic weapon*] (2 charges).

De plus, lorsque vous lancez l'un de vos propres sorts sur un objet, vous pouvez dépenser 1 charge pour doubler sa durée si elle est de 1 minute ou plus.

Enrapturing Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Extase

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez utiliser votre action pour invoquer cette bénédiction. Si vous le faites, chaque créature dans un cône de 9 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Cette bénédiction n'affecte pas les créatures artificielles, les vases ou les plantes (*constructs, oozes, or plants*). Les morts-vivants ont l'avantage sur le jet de sauvegarde. Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde éprouve un plaisir si intense qu'elle tombe à terre, devenant incapable et incapable de se lever pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un autre jet de sauvegarde. La cible a un avantage au jet de sauvegarde si elle est déclenchée par des dégâts. En cas de succès, l'effet prend fin pour cette créature.

Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de le faire à nouveau.



Evaluator's Boon ^{GC12}

Bénédition de l'Évaluateur

Wondrous Boon, uncommon

En tant qu'action, vous pouvez déterminer la valeur marchande d'un objet que vous touchez. Vous savez également quel est le principal facteur de cette valeur, qui peut être par exemple la rareté, l'utilisation de matériaux précieux, la compétence requise pour la fabriquer ou son importance historique. Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence (une fois au minimum) et retrouver toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un long repos.

Exile's Boon ^{GC11}

Bénédition de l'Éxilé

Wondrous Boon, très rare

En tant qu'action, vous pouvez désigner une zone qui consiste en une sphère avec un rayon égal à 1,50 mètre par niveau de personnage et centrée sur un point de l'espace de votre choix à moins de 120 mètres. Sélectionnez jusqu'à 8 créatures que vous pouvez voir. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. En cas d'échec de la sauvegarde, la créature ne peut pas entrer volontairement dans la zone pendant 1 heure et en devient effrayée si elle entre dans la zone contre sa volonté ou si elle se trouve dans la zone lorsque vous utilisez cet avantage. Lorsque la créature subit des blessures, elle peut prendre sa réaction pour effectuer un nouveau jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès. Les créatures immunisées contre la peur ne sont pas affectées par cette bénédiction.

Une fois que vous avez utilisé cette bénédiction, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un long repos.

Fey-Ward's Boon ^{GC12}

Bénédition du Domaine Féérique

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer le sort « Détection du mal et du bien » [*detect evil and good*] à volonté, bien que vous ne puissiez détecter que les créatures bêtes, fées et végétales avec cette fonctionnalité. De plus, vous pouvez lancer une fois le sort « Coque anti-vie » [*antilife shell*] et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos, bien que cela n'affecte que les créatures bêtes, fées et végétales.

Fire Boon ^{SLPG}

Bénédition du Feu

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez utiliser une action bonus pour faire s'embraser une arme que vous utilisez (qui peut être votre main). Ce feu ne nuit ni à vous ni à l'arme. L'arme enflammée diffuse une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière tamisée sur 6 mètres supplémentaires. De plus, il inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires à toute cible que vous touchez avec elle ou à une munition tirée de celle-ci. Les flammes durent 10 minutes, jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour les éteindre ou jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus l'arme.

Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Flesh-Warper's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Changeur de Forme

Wondrous Boon, légendaire

Votre chair change constamment de manière troublante, vous conférant une résistance aux dégâts non magiques. Tant que vous avez au moins 1 point de vie, vous récupérez 1 point de vie au début de chacun de vos tours. De plus, vous pouvez lancer un changement de forme.

Si vous le faites, vous devez terminer un long repos avant de recommencer.

Fruitpicker's Boon ^{GC8}

Bénédition du Maraîcher

Wondrous Boon, uncommon

Vous pouvez lancer « Baies nourricières » [*goodberry*] une fois et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos. Lorsqu'une créature mange une baie créée par cette bénédiction, elle récupère également 1d4 dés de vie qu'elle a déjà perdus.

Ghostspeaker's Boon ^{GC8}

Bénédition de l'Éthéré

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez voir des créatures mort-vivantes sur le plan éthéré à moins de 18 mètres. Lorsque vous effectuez une attaque d'arme contre une créature morte-vivante avec le trait « Mouvement incorporel », votre arme est considérée comme magique dans le but de vaincre la résistance ou l'immunité.

Glibness Boon ^{SLPG}

Bénédition du Beau Parleur

Wondrous Boon, rare

Si vous passez au moins 1 minute à converser avec un humanoïde qui peut vous entendre et comprendre votre langue, vous pouvez choisir d'affecter cette créature comme si vous aviez lancé un sort de « Charme Personne » [*Charm Person*] (sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux).

Glutton's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Glouton

Wondrous Boon, rare

Vous êtes immunisé contre les poisons ingérés et vous ne pouvez pas être empoisonné ou malade par tout ce que vous consommez ou sentez. De plus, vous pouvez manger de grandes quantités de nourriture sans vous faire de mal. Si vous mangez au moins 500g de nourriture pendant un court repos, vous récupérez le maximum de points de vie sur tous les dés de vie que vous dépensez. Pendant un long repos, chaque 500g de nourriture que vous mangez vous permet de récupérer 1 dé de vie supplémentaire dépensé.

Guiding Boon ^{GC9}

Bénédition du Guide

Wondrous Boon, très rare

Cette bénédiction a 6 charges, qu'elle regagne chaque jour à l'aube. Vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs charges en action pour lancer l'un des sorts suivants:

- « Augure » [*Augury*] (2 charges),
- « Divination » [*Divination*] (4 charges)
- « Sens de l'Orientation » [*Find the Path*] (6 charges).

Hagling's Boon ^{GC12}

Bénédition des Sorcières

Wondrous Boon, varies

Vous êtes considéré comme un titanide pour tout sort, caractéristique de classe ou effet qui cible ou affecte spécifiquement les titanides.

Cette bénédiction est associée à un type de sorcière parmi la saumure, la caverne, la glace, la lune, la tempête et les marais. Vous ne pouvez acquérir cette bénédiction qu'une seule fois. Si vous obtenez cette bénédiction une autre fois, vous perdez la précédente. La rareté de cette bénédiction dépend du type de sorcière auquel elle est associée, comme indiqué ci-dessous.

En tant qu'action bonus, vous pouvez regarder dans les yeux une créature à moins de 9 mètres et la maudire. La créature doit réussir un jet de

sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec de la sauvegarde, la créature est empoisonnée pendant 1 minute et subit un effet supplémentaire, selon le type de sorcière. La créature peut alors effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès. Les créatures qui ne peuvent pas vous voir, qui n'ont pas d'yeux ou qui sont aveugles sont immunisées contre cette malédiction. Cet effet peut être terminé avec un sort de suppression de malédiction ou un effet magique similaire.

Vous pouvez utiliser cette bénédiction un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme (une fois au minimum) et retrouver toutes les utilisations dépensées chaque jour à minuit.

Saumure (rare). La cible est « Entravée » [*restrained*] lorsqu'elle est empoisonnée.

Caverne (rare). La cible est « Aveuglée » [*blinded*] lorsqu'elle est empoisonnée.

Glace (rare). La cible subit 2d8 dégâts de froid au début de chacun de ses tours lorsqu'elle est empoisonnée.

Lune (légendaire). La cible souffre d'hallucinations vives lorsqu'elle est empoisonnée. Il devient « Etourdi » [*Stunned*] et subit 5d8 dégâts psychiques au début de chacun de ses tours jusqu'à ce que cette malédiction se termine.



Tempête (très rare). La cible devient magnétique et attire le métal lorsqu'elle est empoisonnée, ce qui confère un avantage à toute attaque effectuée contre la cible avec une arme métallique. De plus, la cible est « Entravée » [*restrained*] si elle porte une armure moyenne métallique, et « Paralysée » [*paralyzed*] si elle porte une armure lourde métallique, ou si elle est principalement constituée de métal.

Marais (très rare). La cible subit 3d8 dégâts de poison au début de chacun de ses tours lorsqu'elle est « Empoisonnée » [*poisoned*], et tout effet qui lui fait regagner des points de vie est réduit de moitié.

Heroic Boon ^{GC8}

Bénédition Héroïque

Wondrous Boon, uncommon

Cette bénédiction a 7 charges, qu'elle regagne tous les jours à l'aube. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser deux charges. Lancez 1d6 et ajoutez le résultat à votre jet d'attaque ou de sauvegarde. Vous n'avez besoin de dépenser qu'une charge lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'état de peur.

Holy Boon ^{SLPG}

Sainte Bénédiction

Wondrous Boon, rare or rarer

Vous pouvez utiliser une action bonus pour vous imprégner de puissance sacrée pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient. Ce pouvoir sacré fait que toute arme que vous utilisez devient magique et inflige des dégâts radiants supplémentaires aux aberrations maléfiques, aux élémentaires, aux fées, aux démons et aux morts-vivants. De plus, vous et les créatures de votre choix dans une aura que vous projetez ne pouvez pas être charmés ou effrayés par les aberrations, les élémentaires, les fées, les démons et les morts-vivants, ou possédés par de telles créatures. La quantité de dégâts supplémentaires que vous infligez et le rayon de votre aura sont indiqués dans le tableau suivant. Si vous êtes un paladin de niveau 7 ou supérieur, le rayon de cette aura augmente de 3 mètres. Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de le faire à nouveau.

RARITY	EXTRA DAMAGE	AURA RADIUS
Rare	1d6	3 mètres
Très rare	2d6	4,5 mètres
Légendaire	3d6	6 mètres

Hunter's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Chasseur

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez utiliser une action bonus pour désigner une créature que vous avez considérée comme votre proie. Une créature reste votre proie jusqu'à ce qu'elle meure, que vous mouriez ou que vous désigniez une autre créature comme votre proie. Tant qu'une créature est votre proie, vous avez l'avantage aux tests de Sagesse à son égard. De plus, toute arme que vous utilisez contre votre proie est considérée comme magique. Si l'arme n'accorde normalement aucun bonus aux jets d'attaque et de dégâts, elle accorde un bonus de +1 à ces jets contre votre proie. Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de le faire à nouveau.

Judge's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Juge

Wondrous Boon, rare

Vous avez l'avantage aux tests de Sagesse (Perspicacité), ainsi qu'aux jets de sauvegarde contre le charme. De plus, vous pouvez lancer le sort « Apaisement des émotions » [*Calm Emotions*] (sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux). Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Lava Boon ^{SLPG}

Bénédition du Volcan

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez lancer le sort « Forme volcanique » [*lavaform**]. Si vous le faites, vous devez terminer un repos long avant de recommencer.

Life's Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Vie

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez utiliser votre action pour invoquer cette bénédiction, vous faisant gagner une aura d'énergie de guérison faiblement lumineuse pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Tant que l'aura dure, toute créature que vous choisissez et qui commence son tour à moins de 9 mètres de vous regagne 10 points de vie. Vous devez effectuer un long repos avant d'utiliser à nouveau cette bénédiction.

Lucidity Boon ^{GC8}

Lucidité Bénite

Wondrous Boon, légendaire

Cette bénédiction a 3 charges, qu'elle récupère chaque jour à l'aube. Vous pouvez dépenser 1 charge en action bonus pour entrer dans un état de lucidité pendant 10 minutes. Tant que cet effet est actif, vous avez une vision véritable jusqu'à 36 mètres, mais vous ne pouvez pas effectuer d'actions ou de réactions bonus. Vous pouvez mettre fin à cet effet plus tôt sans coût d'action à la fin de votre tour.

Luck Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Chance

Wondrous Boon, très rare

Aucune action requise et même si vous ne pouvez pas effectuer d'actions, vous pouvez relancer un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence que vous effectuez ou qui vous affecte. Vous pouvez alors utiliser le résultat le plus avantageux pour vous. Vous devez effectuer un repos court ou long avant d'utiliser à nouveau cette bénédiction.

Magic Balance Boon ^{GC9}

Bénédition de la Balance Magique

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez activer cette bénédiction en tant qu'action bonus. Cela crée une zone de 36 mètres centrée sur vous et qui se déplace à vos côtés dans laquelle les objets magiques ne fonctionnent pas, comme s'ils se trouvaient dans un « Champ antimagie » [Antimagic Field]. La zone dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous la désactiviez avec une action bonus. Les artefacts ne sont pas affectés. Une fois que vous avez utilisé cette bénédiction, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à l'aube suivante.

Mazebreaker's Boon ^{GC8}

Bénédition d'Explorateur de Labyrinthe

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez lancer pour trouver le chemin une fois sans dépenser de composants matériels et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos. Vous êtes immunisé contre le sort de « Labyrinthe » [Maze] et pouvez ajouter votre modificateur de compétence à tout test d'Intelligence que vous effectuez pour naviguer dans un labyrinthe.

Minstrel's Boon ^{GC8}

Bénédition du Ménestrel

Wondrous Boon, rare

Vous maîtrisez tous les instruments de musique. Si vous maîtrisiez déjà un instrument de musique, vous avez un avantage sur tous les tests de capacité Charisme ou Dextérité auxquels vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise.



Oracle's Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Oracle

Wondrous Boon, légendaire

Chaque fois que vous terminez un long repos, vous êtes affecté par le sort de « Prémonition » [foresight] pendant les 8 prochaines heures.

Peaceful Boon ^{GC11}

Bénédition du Pacificateur

Wondrous Boon, légendaire

Vous êtes sous les effets permanents d'un sort de « Sanctuaire » [Sanctuary]. L'effet se termine lorsque vous effectuez une attaque, mais il se réactive automatiquement lorsque vous terminez un repos court ou long.

Penumbral Boon ^{GC9}

Bénédition de la Pénombre

Wondrous Boon, légendaire

Cette bénédiction a 9 charges qu'elle récupère chaque jour à minuit. Lorsque vous lancez un sort lié aux ombres ou aux ténèbres en utilisant l'un de vos emplacements de sorts, vous pouvez dépenser une ou plusieurs charges. Le sort est alors considéré comme un niveau de sort supérieur au niveau de l'emplacement de sort dépensé pour chaque charge dépensée, jusqu'au niveau de sort maximum que vous pouvez normalement lancer.

Petrification Boon ^{GC9}

Bénédition de la Pétrification

Wondrous Boon, très rare

Vous avez l'avantage sur tous les jets de sauvegarde contre la pétrification. De plus, vous pouvez utiliser votre action pour pétrifier un objet ou une créature que vous touchez. Si vous ciblez une créature, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec de sauvegarde, la cible est pétrifiée pendant 1 heure. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès. Après trois jets de sauvegarde ratés, la cible ne peut pas effectuer de nouveaux jets de sauvegarde tant que l'effet n'est pas terminé. Si vous ciblez un objet, l'objet est immédiatement transformé en pierre s'il tient dans un cube de 3 mètres. Si l'objet est tenu par une créature, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour éviter l'effet. Une fois que vous avez utilisé cette fonctionnalité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un long repos.

Planeshifter's Boon ^{GC8}

Bénédition du Voyageur Planaire

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez lancer un « changement de plan » une fois et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos. Vous pouvez effectuer votre action pour examiner un portail magique à moins de 9 mètres. Lorsque vous le faites, vous apprenez le plan d'existence vers lequel le portail mène.

Planeward Boon ^{GC9}

Bénédition du Verrou Planaire

Wondrous Boon, très rare

Rien ne peut se téléporter dans et hors d'une aura de rayon de 15 mètres centrée autour de vous, y compris vous-même. Vous pouvez activer et désactiver l'aura en dépensant une action bonus.

Poisoner's Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Empoisonneur

Wondrous Boon, très rare

Vous êtes immunisé contre les dégâts du poison et vous ne pouvez pas être empoisonné. De plus, toute arme que vous utilisez est considérée comme envenimée (voir ci-dessous), mais le venin se dissipe dès que l'arme est gainée ou quitte votre possession. Vous pouvez utiliser une action bonus pour supprimer le venin et une autre action bonus pour le réactiver. Lorsque vous touchez une créature avec une arme envenimée par cette bénédiction, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts de poison et est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde subit 1d6 dégâts de poison et n'est pas empoisonnée.

Purifier's Boon ^{GC9}

Bénédition du Purificateur

Wondrous Boon, très rare

Vous ne pouvez obtenir cet avantage que si vous disposez de la fonction de Canalisation d'énergie divine : renvoi des morts-vivants. Lorsque vous renvoyez une créature morte-vivante en utilisant cette capacité de classe, elle reste renvoyée même si elle subit des blessures. Si vous ne possédez pas la capacité de classe Destruction des morts-vivants, vous l'obtenez comme si vous étiez un clerc d'un niveau égal à la moitié de votre niveau de personnage total. Lorsque vous utilisez la capacité de classe « Destruction des morts-vivants », lancez 1d6 et ajoutez-le à votre niveau de clerc. Utilisez le tableau suivant pour déterminer si la cible est détruite.

Resultat	FP des morts-vivants détruits
4 ou moins	1/4 ou moins
5-7	1/2 ou moins
8-10	1 ou moins
11-13	2 ou moins
14-16	3 ou moins
17-20	4 ou moins
21-25	5 ou moins
26 ou plus	6 ou moins

Rage Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Enragé

Wondrous Boon, rare

Cette bénédiction ne peut être utilisée que par un barbare. Pendant que vous êtes en rage, vous pouvez utiliser une action bonus pour activer une aura magique de rage. Cette aura dure aussi longtemps que votre rage. Tant que l'aura dure, les créatures de votre choix à moins de 6 mètres de vous partagent les effets de votre fonction Rage, ainsi que vos fonctions Attaque imprudente et Frénésie. Une fois l'aura terminée, vous devez terminer un long repos avant de l'activer à nouveau. Si votre niveau de barbare est de 11 ou plus, vous retrouvez la possibilité d'utiliser cette aura après avoir terminé un repos court ou long.

Rainbow-Walker's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Marcheur des Cieux

Wondrous Boon, rare

Cette bénédiction a 7 charges, qu'elle récupère chaque jour à l'aube. Vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge pour lancer le sort « Feuille morte » [Feather Fall]. Si vous tombez et que vous ne pouvez pas utiliser de réaction, la bénédiction dépense 1 charge en votre nom pour lancer le sort « Feuille morte » [Feather Fall] sur vous à moins que vous soyez conscient et que vous ne le souhaitiez pas. De plus, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 3 charges ou plus. Si vous le faites, vous lancez le sort « Vol » [Fly] à un niveau égal au nombre de charges que vous avez dépensées. Si vous utilisez cette bénédiction pour lancer le sort « Vol » [Fly] pendant la journée, la durée de ce sort devient "concentration, jusqu'à 1 heure".

Reader's Boon ^{GC8}

Bénédition du Lecteur

Wondrous Boon, uncommon

Vous pouvez lire des textes écrits dans toutes les langues, et vous pouvez voir à travers n'importe quelle illusion cachant ou modifiant un texte tant que vous pouvez le toucher. De plus, vous ne déclenchez pas de pièges magiques déclenchés par la lecture.

Rebuker's Boon ^{SLPG}

Bénédition de ...

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez utiliser la fonction de classe Canalisation d'énergie divine : Renvoi des Morts-Vivants comme si vous étiez un clerc. Vous n'avez pas besoin de présenter un symbole sacré pour renvoyer les morts-vivants de cette manière, mais

vous devez être capable de parler et de faire des gestes. Le DD de sauvegarde est de 15 ou le DD de sauvegarde de vos sorts, selon le plus élevé des deux. Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Alternativement, si vous avez déjà la fonction Renvoi des Morts-Vivants, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine une fois de plus entre la fin d'un repos court ou long. Votre DD de sauvegarde de sorts pour Renvoi des Morts-Vivants augmente de 2. Si vous êtes un clerc, vous êtes considéré comme étant 2 niveaux plus haut pour déterminer si vous détruisez les morts-vivants que vous renvoyez.

Recovery Boon ^{GC11}

Bénédition de la Récupération

Wondrous Boon, rare

Lorsque vous avez terminé un court repos, vous dépensez 4 dés de vie pour supprimer 1 niveau d'épuisement que vous avez, à condition que vous n'ayez qu'un seul niveau d'épuisement. Lorsque vous dépensez des dés de vie pour regagner des points de vie, vous pouvez relancer n'importe quel 1 ou 2 que vous obtenez au jet de dés, mais vous devez garder le deuxième jet, même s'il est pire.



Refugee's Boon ^{GC11}

Bénédition du Refuge

Wondrous Boon, légendaire

Vous pouvez lancer « Téléportation » [*teleport*] une fois et retrouver la capacité de le faire lorsque vous avez terminé un long repos. Lorsque vous lancez la téléportation avec cette bénédiction, vous ne pouvez revenir qu'à un endroit qui vous est très familier et que vous pensez être en sécurité. Si l'endroit est effectivement sûr, vous êtes automatiquement sur la destination choisie. S'il y a des créatures hostiles dans l'emplacement ciblé, vous obtenez d'abord une image mentale de l'endroit avant la téléportation, comme avec le sort de « Scrutation » [*scrying*]. Vous pouvez ensuite décider si vous vous rendez à cet emplacement ou en choisir un autre.

Resistance Boon ^{SLPG}

Résistance Bénite

Wondrous Boon, légendaire

Vous avez une résistance aux dégâts contondants, perçants et tranchants non magiques. De plus, vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts.

Restorer's Boon ^{SLPG}

Restauration Bénite

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez lancer le sort « Restauration partielle » [*lesser restoration*], qui peut également mettre fin à la condition effrayée lors du lancer en utilisant cette bénédiction. Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer. Sinon, vous pouvez lancer le sort « Restauration Supérieure » [*greater restoration*], mais si vous le faites, vous ne pouvez utiliser aucun des avantages de cette bénédiction avant d'avoir terminé un long repos.

Ritualist's Boon ^{GC8}

Bénédition du Ritualiste

Wondrous Boon, uncommon

L'avantage est associé à une classe parmi les clercs, les druides ou les sorciers. Vous pouvez participer au lancement d'un véritable rituel en tant que lanceur secondaire comme si vous étiez membre de la classe sélectionnée. Cela ne vous permet pas d'être le principal lanceur d'un vrai rituel, sauf si vous êtes déjà membre de cette classe. Les règles des vrais rituels sont décrites dans le Guide du joueur Scarred Lands.

Secret-Stealer's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Voleur de Secret

Wondrous Boon, légendaire

Cette bénédiction a 10 charges, qu'elle récupère chaque jour au crépuscule. Vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 2 charges ou plus pour lancer l'un des sorts suivants:

« Détection des pensées » [*detect thoughts*] (2 charges; sauvegarde DD 15 ou utilisez votre DD de sauvegarde de sorts, selon le plus élevé des deux),

« Localisation d'animaux ou de plantes » [*locate animals or plants*] (2 charges),

« Localisation d'objet » [*locate object*] (2 charges),

« Localisation de créature » [*locate creature*] (4 charges),

« Communication avec les morts » [*speak with dead*] (3 charges).

De plus, vous pouvez dépenser des charges pour lancer les sorts suivants en utilisant leur temps d'incantation normal:

« Identification » [*identify*] (1 charge)

« Légende » [*legend lore*] (5 charges).

Serpent-Eyes Boon ^{SLPG}

Bénédition des Yeux du Serpent

Wondrous Boon, très rare

Cette bénédiction a 9 charges, qu'elle récupère chaque jour au crépuscule. Vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 4 charges ou plus pour lancer le sort « Domination de bête » [*Dominate Beast*], ou vous pouvez dépenser 5 charges ou plus pour lancer le sort « Domination d'humanoïde » [*Dominate Person*]. Vous lancez l'un ou l'autre des sorts à un niveau égal au nombre de charges que vous dépensez. Le DD de sauvegarde est de 15 ou le DD de sauvegarde de vos sorts, selon le plus élevé des deux. Si vous touchez la cible et que vous la regardez directement dans les yeux, elle a un désavantage sur le jet de sauvegarde contre les sorts de cet avantage. Une cible aveuglée a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés en utilisant cette bénédiction.

Shadow-Walker's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Marcheur des Ombres

Wondrous Boon, rare

Tant que vous êtes dans une faible lumière ou dans l'obscurité, vous avez l'avantage aux tests de Dextérité (Furtivité). Si vous êtes dans une zone de faible luminosité ou d'obscurité, vous pouvez vous jeter le sort « Invisibilité Supérieure » [*Greater Invisibility*]. Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Shaman's Boon ^{GC9}

Bénédition du Shaman

Wondrous Boon, rare

Vous pouvez lancer deux fois « Communication avec les plantes » [speak with plants] et retrouver la capacité de le faire tous les jours à l'aube. Lorsque vous lancez parler avec des plantes en utilisant cette bénédiction, vous pouvez réveiller un esprit élémentaire mineur dans un cube de 1,5 mètres rempli de l'élément donné (air, terre, feu ou eau) et communiquer avec lui au lieu d'une plante.

Silver Boon ^{GC11}

Bénédition de l'Argent

Wondrous Boon, uncommon

Vous êtes immunisé contre la malédiction de la lycanthropie et toutes les attaques d'armes que vous effectuez sont considérées comme des armes en argent.

Slayer's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Tueur

Wondrous Boon, rare

Lorsque vous touchez une créature avec un sort de mêlée ou une attaque d'arme, qui peut être un simple toucher, vous pouvez utiliser une action bonus pour forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. La cible subit 5d10 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de sauvegarde réussie. Si ces dégâts réduisent la cible à 0 point de vie, elle meurt. Une fois que vous utilisez cette bénédiction, vous devez terminer un repos court ou long avant de le faire à nouveau.

Spell-Reflection Boon ^{SLPG}

Bénédition de la Déflexion Magique

Wondrous Boon, légendaire

Vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques, et les jets d'attaque des sorts sont effectués contre vous avec un désavantage. Si vous obtenez un 20 au jet de sauvegarde ou si le jet d'attaque contre vous est un 1, la source du sort ou de l'effet devient à la place sa cible ou son point d'origine.

Spell-Shield Boon ^{SLPG}

Bénédition du Bouclier Magique

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer un « Globe d'Invulnérabilité » [globe of invulnerability] en tant que sort de niveau 7. Si vous le faites, vous devez terminer un long repos avant de recommencer.

Spell-Stealer's Boon ^{GC11}

Bénédition du Voleur Arcanique

Wondrous Boon, légendaire

Cette bénédiction a 9 charges qu'elle récupère lorsque vous terminez un long repos. Quand vous voyez une créature à moins de 9 mètres lancer un sort, vous pouvez dépenser autant de charges que le niveau du sort pour en prendre le contrôle. Faites un test de capacité Charisme contre un DD égal à 10 + le niveau du sort. Si vous réussissez, vous décidez de la cible du sort, comme si vous aviez lancé le sort vous-même, bien que le sort émane toujours de la créature. Si vous échouez, vous ne dépensez que la moitié du nombre de charges (minimum 1).

Vous avez un désavantage à l'identification si le sort n'est pas sur la liste des sorts de magicien ou de sorcier.

Vous avez l'avantage sur le test si le sort est sur la liste des sorts de sorcier et que vous le connaissez ou préparez.



Stability Boon

Bénédition de la Stabilité

Wondrous boon, common

Vous bénéficiez d'un avantage sur tous les jets de sauvegarde et les tests de capacité que vous effectuez contre des effets qui vous feraient tomber ou vous déplacer contre votre volonté.

Storm Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Orage

Wondrous Boon, rare

Vous avez une résistance aux dégâts de la foudre. De plus, vous pouvez lancer le sort « Bouclier d'éclairs » [*lightning shield**]. Si vous le faites, vous devez terminer un repos court ou long avant de recommencer.

Tactician's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Tacticien

Wondrous Boon, rare

Cette bénédiction a 10 charges, qu'elle récupère chaque jour à l'aube. Vous devez être capable de parler clairement pour activer cette bénédiction. Vous pouvez utiliser votre action bonus pour dépenser 1 charge afin d'utiliser l'action Aide pour aider l'attaque d'une créature amie. Alternativement, vous pouvez utiliser votre action ou action bonus pour dépenser 1 charge, permettant à une créature amie d'utiliser sa réaction pour se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité. Pour bénéficier de l'un ou l'autre aspect de cette bénédiction, une créature doit être à moins de 36 mètres de vous et capable de vous voir et de vous entendre.

Tidebreaker's Boon ^{GC9}

Bénédition du Brise Horde

Wondrous Boon, très rare

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature et que le jet d'attaque dépasse la CA de votre adversaire de 5 ou plus, vous pouvez comparer votre jet d'attaque à la CA d'une créature à moins de 1,5 mètres de la cible. S'il est plus élevé, cette créature subit la moitié des blessures subies par la première cible.

Trickster's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Filou

Wondrous Boon, légendaire

Vous ne pouvez pas être ciblé par la magie divinatoire si vous ne le souhaitez pas. Vous êtes invisible aux capteurs créés par les sorts de

divination à moins que vous ne choisissiez d'être visible pour eux.

Undead Commander's Boon ^{GC9}

Bénédition du Commandeur des Morts Vivants

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer le sort « Animation des morts » [*animate dead*] une fois et retrouver la capacité de le faire tous les jours à minuit. À chaque fois que vous lancez « Animation des morts » [*animate dead*] (soit avec cette bénédiction, soit avec vos propres emplacements de sorts), les effets sont déterminés comme si vous utilisiez votre emplacement de sort le plus élevé disponible quel que soit l'emplacement de sort que vous dépensez réellement (3ème niveau minimum).

Unity Boon ^{SLPG}

Bénédition de l'Unité

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer un lien télépathique. Si vous le faites, vous devez terminer un long repos avant de recommencer. De plus, pendant la durée du lien, vous pouvez utiliser une compétence ou une compétence d'outil possédée par une créature liée comme si vous étiez cette créature.

Viral Boon ^{GC11}

Bénédition de la Contagion

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez lancer « contagion » [*contagion*] une fois et retrouver la capacité de le faire lorsque vous prenez un long repos. Vous pouvez utiliser cette bénédiction pour lancer la contagion plus d'une fois entre les pauses, mais vous gagnez un niveau d'épuisement chaque fois que vous lancez ce sort après le premier. Vous avez un désavantage sur tous les jets de sauvegarde contre la maladie. Cependant, les maladies vous affectent plus lentement que d'habitude: tous les deux jours qui passent comptent pour un seul jour pour déterminer les effets de la maladie sur vous-même. Vous êtes également plus contagieux: lorsque vous exposez une maladie que vous portez à une autre créature, cette créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre cette maladie.

Water Boon ^{SLPG}

Bénédition Aquatique

Wondrous Boon, très rare

Vous pouvez vous déplacer sur la surface de n'importe quel liquide comme s'il s'agissait d'un sol solide. Cependant, cette bénédiction n'empêche pas les dommages qu'une substance nocive pourrait vous infliger. Vous pouvez également respirer sous l'eau.

Witchcursed Boon ^{GC11}

Bénédition du Fléau du Sorcier

Wondrous Boon, rare

Lorsque vous êtes soumis au fléau de Mesos, vous pouvez décider quel fléau vous affecte et vous pouvez choisir de ne pas être affecté du tout par le fléau. De plus, vous apprenez les cantrips suivants, que vous ne pouvez lancer que lorsque vous êtes affecté par un fléau spécifique, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Fléau de Mesos	Sorts Mineurs
Fléau de la Chaleur	« Production de flamme » [produce flame]
Fléau de la Luminescence	« Flamme Sacrée » [sacred flame]
Fléau de la Foudre	« Poigne électrique » [shocking grasp]

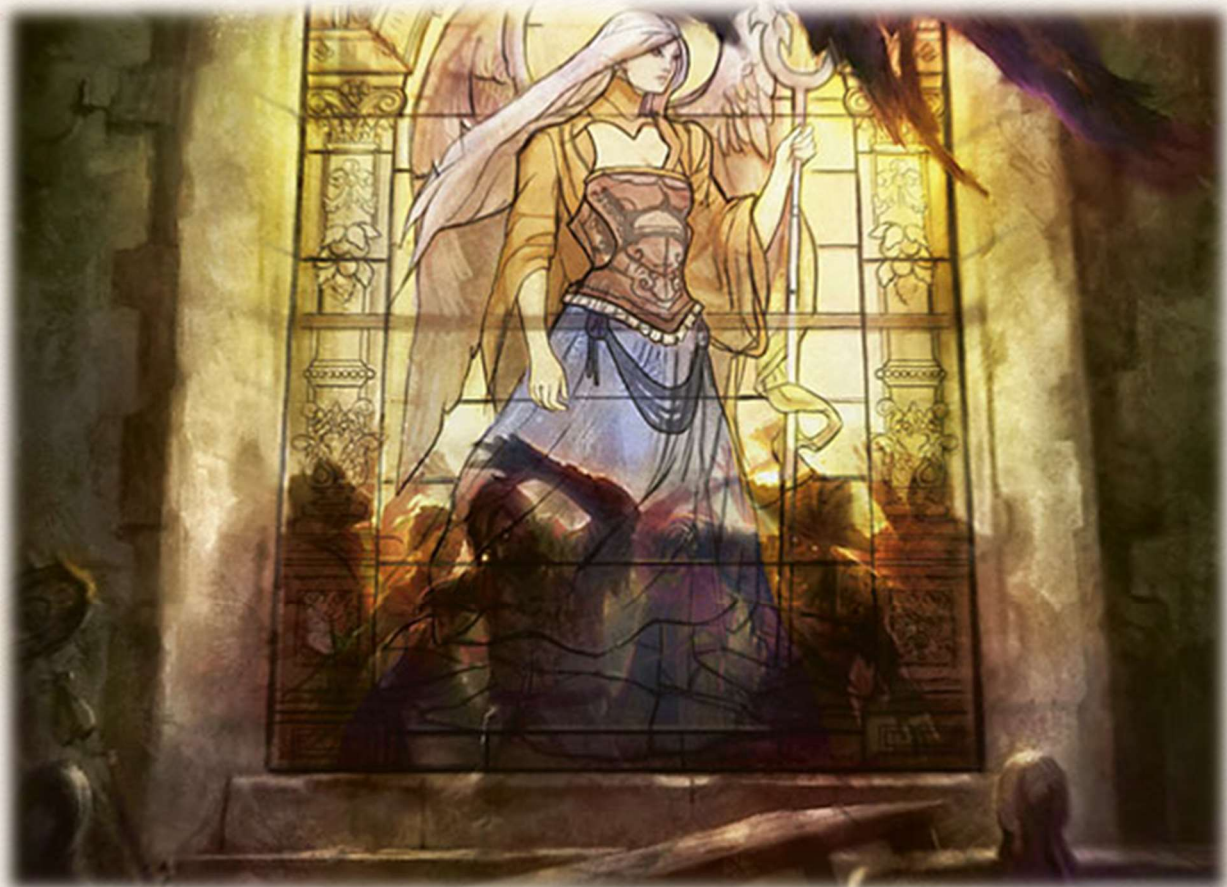
World-Walker's Boon ^{SLPG}

Bénédition du Rôdeur

Wondrous Boon, rare

Cette bénédiction a 10 charges, qu'elle récupère chaque jour à l'aube. Vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer l'un des sorts suivants:

- « Grande Foulée » [longstrider] (1 charge),
- « Pattes d'araignée » [spider climb] (2 charges),
- « Fusion dans la pierre » [meld into stone] (3 charges),
- « Passage par les arbres » [tree stride] (5 charges).



FLÉAU DE MESOS

Lorsque le Seigneur de la Sorcellerie a été déchiré au début de la Guerre Divine, la magie des arcanes a tremblé. Une force fondamentale du monde était tombée. Aujourd'hui, des siècles plus tard, la magie des arcanes souffre encore de quelques hoquet mineurs et, parfois, de problèmes majeurs. Ces problèmes sont collectivement appelés le Fléau de Mesos. Un joueur de n'importe quel lanceur de sorts arcaniques devrait se sentir libre de déterminer avec le maître de jeu quelle forme pourrait prendre son fléau de Mesos, si le MJ décide de les inclure dans le jeu. La plupart du temps, un tel fléau est une question purement thématique – peut-être que de petites étincelles jaillissent des mains du lanceur de sorts ou que les fleurs se fanent à proximité chaque fois qu'elle jette un sort. Cependant, si le MJ veut inclure des interdictions majeures, c'est une option. Ces interdictions majeures sont plus puissantes, offrant à la fois un inconvénient mécanique et un avantage chaque fois que le personnage lance un sort arcanique. S'ils se produisent dans votre jeu, voici les formes les plus courantes de bannissements majeurs de Mesos parmi les lanceurs de sorts arcaniques sur Ghelspad :

Fléau de la Chaleur

Vous générez de la chaleur lorsque vous lancez un sort arcanique. Pendant 2 rounds par niveau du sort que vous lancez, vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts ou effets de froid, ainsi que sur la résistance aux dégâts de froid. Cependant, en raison de votre inconfort, vous avez également un désavantage lors des tests de Force et de Dextérité pendant cette période.

Fléau de la Luminescence

Vous générez de la lumière lorsque vous lancez un sort arcanique. Pendant 2 rounds par niveau du sort que vous lancez, votre corps diffuse une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière tamisée sur 6 mètres supplémentaires. Pendant ce temps, vous avez un désavantage sur les tests de Dextérité (Discrétion) (et la lumière pourrait rendre certains de ces tests impossibles).

Fléau de la Foudre

Vous générez une aura de foudre lorsque vous lancez un sort arcanique. Pour 2 rounds par niveau du sort que vous lancez, vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les effets de la foudre, et vous avez également une résistance aux dégâts de foudre. Cependant, pendant la même période, vous avez également un désavantage sur les tests liés à la Force et à la Constitution.



GRIMOIRE MAGIQUE

ALARME

[[Alarm](#)]

niveau 1 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)

Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.

Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,5 kilomètre maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

[[Animal Friendship](#)]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)

Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

ANIMATION D'OBJETS

[[Animate Objects](#)]

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M compte pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour

huit. Vous ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie.

Comme action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	16	+6 au toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	13	+5 au toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 au toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Elle possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son déplacement il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.

Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts tranchants ou perforants, selon la forme dudit objet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets

supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

ANIMATION DES MORTS

[[Animate Dead](#)]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)

Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille M ou P dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un corridor. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

[[Calm Emotions](#)]

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut choisir de rater

volontairement son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, choisissez l'un des deux effets suivants. Vous pouvez supprimer tous les effets qui font qu'une cible est charmée ou effrayée. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps. Ou vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

ARME ÉLÉMENTAIRE

[[Elemental Weapon](#)]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non magique que vous touchez devient une arme magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. Pour la durée du sort, l'arme obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires, du type que vous avez choisi, lorsqu'elle touche.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque monte à +2 et les dégâts supplémentaires montent à 2d4. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le bonus monte à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

ARME MAGIQUE

[[Magic Weapon](#)]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le bonus augmente à +3.

AUGURE

[[Augury](#)]

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (jeu de bâtonnets ou d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po)

Durée : instantanée

Que ce soit en jetant des bâtonnets incrustés de gemmes ou des osselets de dragon, en retournant des cartes ornées ou en usant d'autres outils divinatoires, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de recevoir une réponse aléatoire, et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

AURA DE MORT

[*Aura of Death*]

niveau 5 - *necromancie*

Des copies de ce sort sont connues pour exister à Hollowfaust, Glivid-Autel et la voûte phylactérique, même si d'autres ont affirmé que l'Ordre du ciel du matin avait brûlé chaque copie.

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 18 mètres)

Composantes : V, S, M (un petit morceau de sel)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à ce que ce sort prenne fin, une énergie qui renie la vie émane de vous, rendant les créatures vivantes à moins de 18 mètres de vous incapables de guérir et de récupérer rapidement. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les constructions. Les autres créatures que vous choisissez dans la zone ont un désavantage aux jets de sauvegarde contre la maladie, le poison et la mort. Si une créature de la zone récupère des points de vie, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature ne regagne aucun point de vie. Si le jet de sauvegarde réussit, le nombre de points de vie récupérés est réduit de moitié.

BAIES NOURRICIÈRES

[*Goodberry*]

niveau 1 - *transmutation*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une branche de gui)

Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée. Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été

consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

BOUCLIER D'ÉCLAIRS

[*Lightning Shield*]

niveau 4 - *evocation*

Lethene a d'abord accordé un bouclier contre la foudre aux druides pour transformer l'énergie des tempêtes d'une force offensive en une force défensive. Quiconque tente de toucher ou d'attaquer le lanceur de sorts, en particulier avec des armes métalliques, en paie un prix.

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Des arcs de foudre dansent sur votre corps pendant toute la durée, faisant que vos cheveux se tiennent debout et émettent une lumière tamisée sur 3 mètres. Vous pouvez mettre fin au sort tôt en utilisant une action pour le rejeter. La foudre vous accorde une résistance aux dégâts de foudre. De plus, chaque fois qu'une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, vous frappe avec une attaque de mêlée, la foudre se retourne vers votre attaquant, lui infligeant 2d6 blessures de foudre. Une créature qui vous attaque avec une arme métallique ou en portant une armure métallique subit 1d6 dégâts de foudre supplémentaires.

CHAMP ANTIMAGIE

[*Antimagic Field*]

niveau 8 - *abjuration*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (sphère de 3 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondains. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.

Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artefact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que « *projectile magique* » ou « *charme-personne* », qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que « *boule de feu* », ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un « *mur de feu* » sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.

Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine. Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extradimensionnel comme celui créé par le sort *corde enchantée*, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparaît temporairement de la sphère. Une telle créature réapparaît instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que « *dissipation de la magie* » n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de « *champ antimagie* » ne s'annulent pas l'une l'autre.

CHARME-PERSONNE

[*Charm Person*]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

[*Speak with Animals*]

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

[*Speak with Dead*]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

[*Speak with Plants*]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 9 mètres)

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple. Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches

pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges. Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer. Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort « *enchevêtrement* » à relâcher une créature entravée.

CONTAGION

[[Contagion](#)]

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 7 jours

Votre toucher est vecteur de maladie. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à portée. Si le coup touche, la cible est empoisonnée.

À la fin de chacun des tours de la cible empoisonnée, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle en réussit trois, la cible n'est plus empoisonnée et le sort prend fin. Si elle en échoue trois, la cible n'est plus empoisonnée mais vous choisissez une des maladies indiquées ci-dessous. La cible est alors sujette à cette maladie jusqu'à la fin de la durée du sort. Étant donné que le sort reproduit une maladie naturelle chez sa cible, tout effet qui peut normalement guérir une maladie, ou au moins en réduire les effets, s'applique.

Bouille-crâne. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage aux jets d'Intelligence et aux jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, la créature se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de confusion lorsqu'elle est en combat.

Convulsions. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. La créature a un désavantage aux jets de Dextérité, aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Fièvre répugnante. Une violente fièvre se saisit du corps de la créature. La créature a un désavantage aux jets de Force, aux jets de sauvegarde de Force et aux jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. La créature a du mal à réfléchir et ses yeux deviennent blancs laiteux. La créature a un désavantage aux jets de Sagesse et aux jets de sauvegarde de Sagesse. Elle est de plus aveuglée.

Mort poisseuse. La créature perd du sang de manière incontrôlable. La créature a un désavantage aux jets de Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution. De plus, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.

Pourriture. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux jets de Charisme et est vulnérable à tous les types de dégâts.

CONTRÔLE DU CLIMAT

[[Control Weather](#)]

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 7,5 kilomètres autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacez à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément. Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale. Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Précipitation

État	Condition
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

Température

État	Condition
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

Vent

État	Condition
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan

COQUILLE ANTIVIE

[[Antilife Shell](#)]

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante émane de vous dans un rayon de 3 mètres et se déplace avec vous, restant centrée autour de vous et bloquant les créatures autres que celles de type mort-vivant ou créature artificielle. La barrière reste en place pour toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de pénétrer ou de traverser la zone. Une créature affectée peut lancer des sorts ou effectuer des attaques avec des armes à distance ou des armes à allonge au travers de la barrière. Si vous vous déplacez de sorte qu'une créature affectée est obligée de passer au travers de la barrière, le sort prend fin.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

[*Detect Evil and Good*]

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DES PENSÉES

[*Detect Thoughts*]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée. Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son

action à son tour pour faire un jet d'Intelligence contre votre jet d'Intelligence. Si elle gagne l'opposition, le sort prend fin.

Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 cm de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage.

Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

DIVINATION

[*Divination*]

niveau 4 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle appropriée à votre religion, valant au moins 25 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Votre magie accompagnée d'une offrande vous met en contact avec votre dieu ou un de ses serviteurs. Vous posez une seule question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les 7 jours. Le MD donne une réponse véridique. La réponse peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un vers cryptique ou d'un présage. Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation supplémentaire de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de recevoir une réponse aléatoire, et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

DOMINATION D'HUMANOÏDE

[*Dominate Person*]

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguier un humanoïde visible dans la portée du sort. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmé pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie d'un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme « Attaque cette créature », « Cours jusque-là » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

DOMINATION DE BÊTE

[*Dominate Beast*]

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête à portée que vous pouvez voir. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou une autre créature qui vous est amicale, êtes en combat avec la bête ciblée, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la bête est charmée et que vous vous trouvez dans le même plan d'existence, vous établissez une connexion télépathique avec elle. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour transmettre des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise), et la créature fera de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez spécifier une action simple et générale telle que « Attaque cette créature », « Viens ici » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature accomplit l'ordre donné et ne reçoit pas d'autres directives de votre part, elle se défend et se protège du mieux de ses capacités.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dépenser votre réaction. À chaque fois que la

cible subit des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 10 minutes. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 1 heure. Et en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez maintenir votre concentration pendant 8 heures.

FEUILLE MORTE

[*Feather Fall*]

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.

Portée : 18 mètres

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

FLAMME SACRÉE

[*Sacred Flame*]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).

FORME VOLCANIQUE

[*Lavaform*]

5th-level transmutation

Les adorateurs de Vangal ont d'abord volé la magie de la lave aux druides de Golthagga pendant la guerre des Titans. Les adeptes de Reaver s'émerveillent des effets secondaires destructeurs de la forme autant qu'ils apprécient sa protection.

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant noir d'une valeur d'au moins 200 po, qui est consommé par le sort)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort transforme la forme physique d'une créature consentante en lave magique. Pendant toute la durée ou

jusqu'à ce qu'elle tombe inconsciente, la cible acquiert les capacités et limitations suivantes:

- La cible est immunisée aux dégâts de feu mais vulnérable aux dégâts de froid.
- Le poison et les maladies non magiques ne peuvent pas affecter la cible.
- La cible résiste aux dégâts contondants et tranchants non magiques.
- Les attaques de mêlée de la cible avec des frappes non armées ou des armes de mêlée infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires.
- Une créature qui touche la cible ou la frappe avec une attaque de mêlée à moins de 1,50 mètre d'elle subit 1d10 points de dégâts de feu. Si la cible touche un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, cet objet s'enflamme.
- La plupart des engins se fondent dans la nouvelle forme de la cible, mais tout objet en main lorsque la transformation se produit reste en main et n'est pas endommagé par la forme de lave de la cible pendant toute la durée. La cible conserve les avantages passifs de l'équipement combiné, mais ne peut pas activer, utiliser ou tirer l'un de ses équipements fusionnés.

FUSION DANS LA PIERRE

[*Meld into Stone*]

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, vous fusionnant ainsi que tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors et avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même alors que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes entré, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement. De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

[*Globe of Invulnerability*]

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

GLYPHE DE PROTECTION

[*Glyph of Warding*]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe qui peut blesser d'autres créatures, sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le glyphe. Le glyphe peut couvrir un espace d'au plus 3 mètres de diamètre. Si la surface ou l'objet est déplacé de plus de 3 mètres d'où vous avez lancé ce sort, le glyphe est cassé et le sort se termine sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin. Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les

conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple. Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les *runes explosives* ou le sort *glyphique*.

Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incantant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3. Si vous créez un sort *glyphique*, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le *glyphe de protection*.

GRANDE FOULÉE

[*Longstrider*]

niveau 1 - *transmutation*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

IDENTIFICATION

[*Identify*]

niveau 1 - *divination (rituel)*

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné

de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

[*Greater Invisibility*]

niveau 4 - *illusion*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devenez invisible jusqu'à la fin de la durée du sort. Tout ce que porte ou transporte la cible est invisible tant que ça demeure sur sa personne.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE

[*Conjure Elemental*]

niveau 5 - *invocation*

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (de l'encens allumé pour l'air, de l'argile malléable pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, ou de l'eau et du sable pour l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone cubique de 3 mètres d'arête remplie d'air, de terre, de feu ou d'eau et à portée. Un élémentaire de FP 5 ou inférieur, approprié à la zone, apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 mètres autour de cette zone. Par exemple, un élémentaire du feu surgira d'un bûcher, et un élémentaire de la terre émergera du sol. L'élémentaire disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. L'élémentaire a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Jeter l'initiative pour l'élémentaire ; il a ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (aucune action n'est requise de votre part). Si vous ne lui donnez aucun ordre, l'élémentaire se défend lui-même des créatures hostiles, mais n'entreprend aucune autre action.

Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas, mais vous perdez le contrôle de l'élémentaire. Il devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut même vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire incontrôlé, il disparaîtra 1 heure après son invocation. Le MD possède les statistiques de l'élémentaire.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le FP de l'élémentaire invoqué augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

LABYRINTHE

[*Maze*]

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature visible dans la portée du sort vers un labyrinthe d'un demi-plan. La cible y demeure pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle s'évade du dédale.

La cible peut utiliser son action pour tenter de s'évader. Dans ce cas, elle effectue un jet d'Intelligence DD 20. Si elle réussit, elle s'évade et le sort prend fin (un minotaure ou un démon goristro réussissent automatiquement). Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté. Si celui-ci est occupé, elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche.

LÉGENDE

[*Legend Lore*]

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur d'au moins 250 po, que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur d'au moins 50 po chacun)

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevrez.

Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : « Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres ».

LOCALISATION D'ANIMAUX OU DE PLANTES

[*Locate Animals or Plants*]

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure de limier)

Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une espèce spécifique de bête ou de plante. En vous concentrant sur les murmures de la Nature qui vous environne, vous apprenez la direction

et la distance de la créature, ou plante de cette espèce, la plus proche dans les 7,5 kilomètres à la ronde, à condition qu'il y en ait.

LOCALISATION D'OBJET

[*Locate Object*]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.

Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près (à 9 mètres ou moins de vous) au moins une fois. Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet ou d'arme.

Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

LOCALISATION DE CRÉATURE

[*Locate Creature*]

niveau 4 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à 300 mètres ou moins de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement.

Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort *métamorphose* notamment, le sort ne localise pas la créature.

Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

MALÉDICTION

[*Bestow curse*]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.

- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.

- Tant qu'elle est maudite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.

- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de délivrance des malédictions met fin à cet effet. À la discrétion du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.

MÉTAMORPHOSE

[[Polymorph](#)]

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature qui a 0 point de vie.

La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité.

La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête

sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne font pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut pas parler, ni lancer des sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou la parole. L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.

MOTIF HYPNOTIQUE

[[Hypnotic Pattern](#)]

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0. Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

MUR DE VENT

[[Wind Wall](#)]

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de puissants vents s'élève du sol à un endroit de votre choix. Vous pouvez créer un mur pouvant faire, au mieux, 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur. Vous pouvez donner au mur la forme que vous souhaitez, à condition qu'il soit continuellement en contact avec le sol. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Une créature subit 3d8 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le vent violent garde les brumes, brouillards, et autres gaz éloignés. Les objets et créatures volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas tenus ou fixés, les objets légers amenés dans le mur s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés en direction de cibles situées de l'autre côté du mur sont détournés et automatiquement perdus (les rochers projetés par des géants ou des engins de siège, ou tout autre projectile

similaire, ne sont pas affectés). Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas traverser le mur de vent.

PASSAGE PAR LES ARBRES

[*Tree Stride*]

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous gagnez la capacité de pénétrer dans un arbre et de vous déplacer à l'intérieur pour ressortir par un autre arbre de la même espèce se trouvant à 150 mètres maximum. Les deux arbres doivent être vivants et être au moins aussi grands que vous. Vous devez utiliser 1,50 mètre de votre mouvement pour entrer dans l'arbre. Vous connaissez immédiatement l'emplacement de tous les autres arbres de la même espèce se trouvant à 150 mètres à la ronde et, faisant partie du mouvement que vous avez utilisé pour pénétrer dans l'arbre, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur d'un autre arbre ou sortir de l'arbre dans lequel vous êtes. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix à 1,50 mètre de l'arbre de destination en dépensant 1,50 mètre de mouvement supplémentaire. S'il ne vous reste plus de mouvement à dépenser, vous apparaissez à 1,50 mètre de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser ce moyen de transport une fois par tour pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chacun de vos tours en dehors d'un arbre.

PATTES D'ARAIGNÉE

[*Spider Climb*]

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

POIGNE ÉLECTRIQUE

[*Shocking Grasp*]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre la cible. Vous avez un avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts de foudre, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

PRÉMONITION

[*Foresight*]

niveau 9 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. De plus, les jets d'attaque des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort.

Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.

PRODUCTION DE FLAMME

[*Produce Flame*]

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. La flamme y reste pour la durée du sort et n'endommage pas votre équipement, ni ne vous blesse. La flamme diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 3 mètres. Le sort prend fin si vous l'annulez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez également attaquer avec la flamme, mettant ainsi un terme au sort. Lorsque vous incantez ce sort, ou en utilisant une action lors d'un tour suivant, vous pouvez lancer la flamme sur une créature située à 9 mètres de vous maximum. Faites une attaque à distance avec un sort. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

RAFALE DE VENT

[*Gust*]

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous saisissez l'air et l'obligez à créer un des effets suivants à un point que vous pouvez voir à portée :

- Une créature de taille M ou plus petite que vous choisissez doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou bien être repoussée de 1,50 mètre de vous.
- Vous créez une petite explosion d'air capable de bouger un objet qui n'est pas tenu ni porté

et qui ne pèse pas plus que 2,5 kg. L'objet est repoussé de 3 mètres. Il n'est pas poussé avec assez de force pour faire des dégâts.

- Vous créez un effet sensoriel inoffensif qui utilise l'air, comme provoquer le bruissement de feuilles, faire claquer des volets ou faire onduler des vêtements dans une brise.

RESTAURATION PARTIELLE

[[Lesser Restoration](#)]

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

RESTAURATION SUPÉRIEURE

[[Greater Restoration](#)]

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant valant au moins 100 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilisant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible:

- Un effet de charme ou de pétrification de la cible
- Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit les points de vie maximums de la cible

SANCTUAIRE

[[Sanctuary](#)]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque, lance un sort qui affecte une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature, ce sort se termine.

SCRUTATION

[[Scrying](#)]

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Connaissance	Modificateur au jet de sauvegarde
Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	-5

Lien	Modificateur au jet de sauvegarde
Un portrait ou un dessin	-2
Une possession ou un vêtement	-4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	-10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures. En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.

SENS DE L'ORIENTATION

[[Find the Path](#)]

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un jeu d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme « l'ancre du dragon vert »), le sort échoue.

Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sûre) vers votre destination.

SENS DES PIÈGES

[**Find Traps**]

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous ressentez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise au sort *alarme*, un *glyphe de protection* ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.

Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que vous avez détecté.

SILENCE

[**Silence**]

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

TÉLÉPORTATION

[**Teleport**]

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément vous et jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix, ou un seul objet, à condition dans les deux cas que vous puissiez les voir dans la limite de la portée du sort, vers une destination que vous déterminez. Si vous ciblez un objet, il doit être possible de l'insérer entièrement à l'intérieur d'un cube de 3 mètres d'arête et il ne peut être tenu ou porté par une créature non consentante. La destination que vous choisissez doit vous être connue et doit être sur le même plan d'existence que vous. Votre connaissance de la destination détermine si vous y arrivez avec succès. Le MD lance un d100 et consulte la table.

Familiarité	Incident	Zone similaire	Hors cible	Sur la cible
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu par hasard	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Fausse destination	01-50	51-100	—	—

Familiarité.

« Cercle permanent » désigne un cercle permanent de téléportation dont vous connaissez la séquence des symboles.

« Objet associé » signifie que vous possédez un objet pris de la destination souhaitée et cela à l'intérieur d'une période correspondant aux six derniers mois, comme un livre de la bibliothèque d'un magicien, le drap d'un lit d'une suite royale ou un morceau de marbre du tombeau secret d'une liche.

« Très familier » est un endroit où vous avez été très souvent, que vous avez déjà soigneusement étudié ou un endroit que vous pouvez voir lorsque vous lancez le sort.

« Vu par hasard » est un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais duquel vous n'êtes pas très familier.

« Vu une seule fois » est un endroit que vous n'avez vu qu'une fois, possiblement en utilisant la magie.

« Description » est un lieu dont vous ignorez l'emplacement et l'apparence, mais qui correspond à la description de quelqu'un d'autre ou, peut-être, simplement déterminé approximativement à partir d'une carte.

« Fausse destination » est un lieu qui n'existe pas. Peut-être avez-vous essayé de scruter le sanctuaire d'un ennemi, mais votre vision s'est butée à une illusion ou vous avez essayé de vous téléporter à un endroit familier dont l'emplacement n'existe plus.

Sur la cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez où vous voulez.

Hors cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez à une distance aléatoire loin de la destination et dans une direction aléatoire. La distance hors cible est $1d10 \times 1d10$ % de la distance qui devait être parcourue initialement. Par exemple, si vous avez essayé de parcourir 180 kilomètres, mais avez atterri hors cible et obtenu un 5 et un 3 sur les deux $d10$, alors vous seriez hors cible de 15 %, soit à 27 kilomètres de là. Le MD détermine la direction de la cible au hasard en lançant un $d8$ et désignant 1 comme le nord, 2 comme le nord-est, 3 comme l'est, et ainsi de suite autour des points cardinaux. Si vous étiez supposé être téléporté dans une ville côtière, mais que votre destination dérive finalement de plus de 27 kilomètres en pleine mer, vous pourriez être alors en difficulté.

Zone similaire. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) vous retrouvez dans une autre zone qui est visuellement ou thématiquement similaire à la zone ciblée. Si vous ciblez la position de votre laboratoire personnel, par exemple, vous pourriez vous retrouver dans le laboratoire d'un autre magicien ou dans une autre échoppe de fournitures magiques ayant sensiblement les mêmes outils et instruments que votre laboratoire. En règle générale, vous apparaissez dans le lieu similaire le plus proche, mais puisque le sort n'a pas vraiment de limite de portée pour la destination, vous pourriez également vous retrouver n'importe où dans le plan d'existence.

Incident. Les effets magiques imprévisibles du sort résultent en un voyage périlleux. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit $3d10$ dégâts de force et le MD relance sur la table pour voir où vous vous retrouvez à présent (plusieurs incidents peuvent alors se produire de suite, infligeant des dégâts à chaque fois).

TERRAFORMAGE

[[Move Earth](#)]

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac)

Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodelez un carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur,

et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever.

À la fin de chaque période de 10 minutes que vous passez concentré sur le sort, vous pouvez terraformer une nouvelle superficie.

Puisque la transformation du relief s'effectue lentement, les créatures présentes dans la zone ne peuvent être piégées ou blessées par les mouvements du sol. Ce sort ne peut manipuler la pierre naturelle et les constructions en pierre. La roche et les structures se déplacent pour s'accommoder au nouveau relief. Si votre terraformage place une structure en position précaire, elle pourrait s'écrouler.

De même, le sort n'affecte pas la croissance de la végétation. Les plantes sont transportées par le mouvement du sol.

TREMBLEMENT DE TERRE

[[Earthquake](#)]

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées.

Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée.

Lorsque vous lancez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre.

Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discrétion du MD.

Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de $1d6$ fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de $1d10 \times 3$ mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.

Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'effondrement de la structure (voir plus bas).

Structures. La secousse inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'au début de chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à la moitié ou moins de la hauteur de la structure doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit $5d6$ dégâts contondants, tombe à terre

et est ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

VISION SUPRÊME

[True Seeing]

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)

Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthéré jusqu'à une portée de 36 mètres.

VOL

[Fly]

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. La cible obtient une vitesse de vol de 18 mètres pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

