

ANNULATION DE MAGIE

Un sort pour se protéger des effets magiques.

✦ **DISSIPATION.** (18 pas/Instantané). Ton aventurier dissipe les effets d'un sort ou annule temporairement les capacités d'un objet magique. Il doit effectuer un jet de sauvegarde pour parvenir à dissiper la magie produite par des créatures plus puissantes que lui.

✦ **COQUILLE ANTIMAGIQUE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier crée une coquille antimagique d'un rayon de 3 pas, centrée sur lui et qui se déplace avec lui. La zone est totalement imperméable à toute magie, empêchant le passage, dans les deux directions, des sorts et de leurs effets, ou encore des souffles draconiques ou des attaques spéciales comme la pétrification par le regard. La zone repousse aussi les créatures invoquées ou surnaturelles, à moins que ces dernières ne réussissent un jet de sauvegarde. La magie fonctionne normalement à l'intérieur de la coquille.*

✦ **PROTECTION CONTRE LE SURNATUREL** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier protège la cible du sort contre toutes les créatures surnaturelles. Aucune créature de ce type ne peut s'approcher de la cible à moins de 3 pas.*

CONTRAINTE

Un sort pour contraindre et obliger.

✦ **INJONCTION.** (12 pas/Instantané). Ton aventurier oblige une cible à portée à obéir à un ordre simple – généralement un verbe impératif : jette, tombe, cours, arrête, et ainsi de suite. La cible peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est de niveau égal ou supérieur.

✦ **PARALYSIE** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier paralyse une créature (pas de parole, pas d'action, pas de manœuvre, mais elle reste consciente). La cible peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est de niveau égal ou supérieur. Chaque action de la part d'un de ses alliés pour sortir la cible de cet état autorise un nouveau jet de sauvegarde si elle y est autorisée.*

✦ **HYPNOTISME** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier plante un ordre complexe dans l'esprit de sa cible et oblige celle-ci à le réaliser aussitôt que possible. Une cible de niveau égal ou supérieur peut résister à l'effet. L'ordre doit être une suite logique de commandes qui ne nécessite pas d'autonomie, de réflexion ou d'improvisation trop importante, et qui ne mette pas la vie de la cible en danger.*

DIPLOMATIE

Un sort pour favoriser les rapports sociaux

✦ **CHARME.** (Toucher/Repos). Un humanoïde de taille normale considère ton aventurier comme un ami à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou qu'il soit trahi. En combat, la cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde, mais en cas d'échec, elle combat aux côtés des aventuriers.

✦ **LINGUISTIQUE** (1PA). (12 pas/Repos). *Ton aventurier et toutes les créatures à portée comprennent, parlent, lisent et écrivent au moins une langue commune, choisie par le mage.*

✦ **SANCTUAIRE** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier crée une zone autour de lui où aucune créature ne peut effectuer d'actes agressifs, brutaux, violents, non plus que de provocations ou d'insultes. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde pour chaque action violente qu'elle souhaite commettre.*

DISPARITION

Un sort pour se cacher.

✦ **SILENCE.** (36 pas/Répit). Ton aventurier crée une zone de silence de 6 pas de rayon où tous les bruits sont étouffés. Il y est impossible de lancer des sorts. La zone est mobile si elle est lancée sur une créature ou fixe si elle est lancée sur un lieu. Si elle n'est pas volontaire, une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.

✦ **NON-DÉTECTION** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier rend une créature ou un objet impossible à localiser, espionner, surveiller, détecter ou analyser par des méthodes magiques.*

✦ **INVISIBILITÉ** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort devient invisible. On peut l'attaquer avec un désavantage à condition de connaître sa position approximative. L'enchantement cesse si la cible porte une attaque physique ou magique ou agit de manière agressive.*

ENCHANTEMENT MINEUR

Un sort pour enchanter temporairement les objets.

✦ **ARME MAGIQUE.** (6 pas/Répit). Ton aventurier enchante un nombre d'armes non-magiques égal à 1 +demi-niveau. Une arme enchantée offre un bonus de +1 aux jets de combat et de +1d4 aux dégâts. Elle peut désormais affecter les créatures invulnérables aux armes non-magiques.

✦ **VERROU MAGIQUE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier peut, jusqu'au prochain répit, verrouiller ou déverrouiller toute porte, herse, trappe, serrure qu'il touche. L'accès conserve son état jusqu'au prochain répit.*

✦ **ANIMATION D'OBJET** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier anime un objet (jusqu'à la taille d'un gros meuble) et lui permet de se déplacer et d'agir comme une créature naturelle obéissant à ses ordres.*

ILLUSIONS

Un sort pour créer des images et des sons.

✦ **ILLUSION MINEURE.** (36 pas/Répit). Ton aventurier crée une image intangible capable de mouvements simples et de bruits non-verbaux. Toute créature peut effectuer un jet de sauvegarde pour se rendre compte de la supercherie.

✦ **ILLUSION DYNAMIQUE** (1PA). (36 pas/Répit). *Ton aventurier crée une illusion qui réagit et se modifie en fonction des actions des spectateurs – il en contrôle le son et même la parole. Il doit toutefois garder l'illusion en ligne de vue sinon elle se transforme en illusion mineure simple. La cible peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est de niveau égal ou supérieur, cette fois avec un désavantage.*

✦ **LUMIÈRES FÉÉRIQUES** (1PA). (36 pas/Répit). *Ton aventurier marque de petites lumières scintillantes tous ses adversaires à portée, annulant ainsi les désavantages aux jets de combat dus à la luminosité et à la visibilité.*

LECTURE D'AURA

Un sort pour percevoir l'indétectable.

✦ **PERCEPTION DE LA MAGIE.** (Personnel/Répit). Ton aventurier détecte la magie et les enchantements placés sur les objets et les personnes, ainsi que les malédictions. Il détermine la nature d'une créature (naturelle, magique, féérique, élémentaire, mort-vivant, et ainsi de suite), à moins que celle-ci ne soit sous l'effet d'une métamorphose ou d'une capacité de dissimulation de la nature.

✦ **PERCEPTION DES ÉMOTIONS** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier peut déterminer, avec une précision plus ou moins grande, les intentions immédiates ou l'état émotionnel d'une cible, voire sa franchise. La cible peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est de niveau égal ou supérieur.*

✦ **VISION VRAIE** (1PA). (personnel/Répit). *Ton aventurier voit la vraie forme des créatures, même métamorphosées, et perçoit clairement les créatures invisibles.*

LÉTHARGIE

Un sort qui induit engourdissement et narcose.

✦ **CALME.** (36 pas/Répit). Ton aventurier calme les animaux sauvages et domestiques dans les environs et provoque une sorte d'apathie légère chez les autres créatures qui nuit à leur attention et à leur vigilance.

✦ **SOMMEIL** (1PA). (36 pas/Instantané). *Ton aventurier endort instantanément ses adversaires à portée pour un total de niveaux de créatures égal à $1d8 + \text{niveau}$, en commençant par les plus faibles. Les créatures de niveau égal ou supérieur peuvent résister avec un jet de sauvegarde.*

✦ **AMNÉSIE** (1PA). (Toucher/instantané). *Ton aventurier efface la mémoire immédiate de la cible, effaçant tout ou partie de ses souvenirs depuis le dernier répit. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

PERCEPTION

Un sort pour y voir clair.

✦ **LUMIÈRE.** (Personnel/Répit). Ton aventurier crée une source de lumière faible qui flotte près de lui et éclaire jusqu'à 12 pas. Il peut l'éteindre et l'allumer à volonté durant toute la durée des effets et en modifier la couleur, l'orientation et la portée, comme avec une lanterne sourde.

✦ **VISION DANS LE NOIR** (1PA). ((12 pas/Répit). *Ton aventurier confère à lui-même et à ses compagnons la capacité de voir dans le noir.*

✦ **ŒIL DU MAGE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier fait apparaître un œil magique de la taille d'un calot qui peut se déplacer à distance de lui, en lévitation à quelques centimètres du sol, à vitesse normale, jusqu'à 50 pas par niveau. Ton aventurier voit au travers de l'œil et peut le diriger à volonté.*

PRESTIDIGITATION

Un sort pour se simplifier la vie.

✦ **SERVITEUR.** (Personnel/Repos). Durant toute la durée du sort, ton aventurier accomplit par magie toutes sortes de petites tâches simples – émettre une petite musique d'ambiance, allumer une torche, nettoyer un objet ou des vêtements, réchauffer de la nourriture, changer la couleur d'un tissu, faire apparaître un symbole, créer un jouet d'enfant éphémère, et ainsi de suite.

✦ **FACTOTUM** (1PA). (Personnel/instantané). *Ton aventurier obtient un effet utile et bienvenu comme réparer une roue de chariot, bloquer une porte en faisant gonfler ses huisseries, invoquer un outil, éteindre un début d'incendie et ainsi de suite.*

✦ **CONTINGENCE** (1PA). (Personnel/Repos). *Ton aventurier définit une condition précise (au moment de tomber à 0 point de vie, en cas de surprise, si un allié est affecté par un pouvoir particulier et ainsi de suite) ainsi qu'un sort précis. Au moment où la condition se produit, le sort se déclenche automatiquement si ton mage possède encore assez d'usages quotidiens et, le cas échéants, de points d'aventure.*

PROTECTION

Un sort pour se protéger des coups.

✦ **BOUCLIER.** (Toucher/Répit). La cible du sort gagne un bonus de +2 en défense.

✦ **PEAU DE PIERRE** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier accorde à la cible 1d8 points de vie temporaires par tour.*

✦ **INVULNÉRABILITÉ AUX PROJECTILES** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier protège la cible contre toutes les contusions causées par des projectiles. Par ailleurs, celle-ci inflige un désavantage à toutes les attaques à distance qui la visent.*

PROJECTILE MAGIQUE

Un sort pour infliger des dégâts.

✦ **PROJECTILE DE FORCE.** (36 pas/Instantané). Ton aventurier inflige automatiquement 1d8 +niveau dégâts à une cible à portée, sans jet de sauvegarde.

✦ **AMÉLIORATION** (1PA). Ton aventurier obtient l'un des effets suivants :

- ✓ *Il ajoute 1d4 dégâts par niveau aux dégâts de son projectile magique.*
- ✓ *Il ajoute une composante élémentaire à son attaque et inflige +1d8 dégâts de feu, de froid, d'électricité ou d'acide.*
- ✓ *Il inflige les dégâts de son projectile magique à toutes les créatures, alliées ou ennemies, présentes dans une zone de 2 +niveau pas de côté et dont le centre d'effet est à portée du sort.*

FESTIN

Un sort pour nourrir ses amis.

✦ **CUISINE MOBILE.** (Personnel/Instantané). Ton aventurier invoque tout le matériel de cuisine, les moyens de cuisson et même la vaisselle, nécessaires à la confection d'un menu édicté au moment du lancement du sort. Tout le matériel disparaît à la fin du repas.

✦ **CELLIER GARNI** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier invoque aussi une partie des ingrédients, comme les épices spécifiques ou certains légumes difficiles à trouver. Tous les convives bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'au prochain repos et se sentent beunaise, débarrassés de leur fatigue et de leurs petits maux.*

✦ **MULTIPLICATION** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier double la quantité de nourriture servie durant un repas déjà préparé, permettant aussi de doubler le nombre de convives. Chaque point d'aventure supplémentaire dépensé au moment d'incanter le sort permet d'en ajouter autant.*

IMPERMÉABILITÉ

Un sort pour se protéger des éléments.

✦ **PARAPLUIE.** Personnel/Repos. Ton aventurier étend un dôme invisible mobile de 6 pas de rayon centré sur lui. Le dôme empêche la pluie, la neige et le vent de passer, bien qu'il ne puisse rien pour les températures elles-mêmes. Il est aussi possible de l'utiliser pour se protéger du soleil comme une ombrelle. Le sort est cependant peu discret : de loin, on aperçoit une forme claire quand il pleut et sombre quand il y a du soleil.

✦ **TONNELLE** (1PA). (Personnel/Repos). *Ton aventurier étend un dôme fixe de 6 pas de rayon qui protège des éléments comme précédemment. Ce dôme se confond avec son environnement par camouflage et accorde l'option Sûr au camp du soir.*

✦ **MANTEAU CIRÉ** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier rend totalement imperméable et hydrofuge l'ensemble du matériel et de l'équipement à portée, pour lui-même et ses alliés. Il devient possible de traverser un cours d'eau à la nage ou de plonger tout habillé puis d'en ressortir aussi sec que possible.*

PACTE

Un sort pour voyager sans embêter personne.

✦ **LIBRE PASSAGE.** (Personnel/Spécial). Ton aventurier scelle un pacte de non-agression avec les créatures et les esprits d'un lieu naturel – un bosquet, une colline, une vallée, etc. Lui-même et ses compagnons sont protégés tant qu'ils respectent les animaux et les lieux et qu'ils ne causent aucun dommage. Et s'ils empêchent d'autres créatures de commettre des déprédations, c'est autant de bons points pour eux.

✦ **ASSISTANCE DISCRÈTE** (1PA). (Personnel/Spécial). *Ton aventurier et tous ses compagnons protégés par le pacte bénéficient d'un avantage à tous leurs jets de mouvement tant qu'ils restent dans les limites de l'endroit, y compris pour se déplacer discrètement à vitesse normale.*

✦ **CHEMIN OUVERT** (1PA). (Personnel/Spécial). *Ton aventurier et tous ses compagnons protégés par le pacte sont assurés de ne croiser personne sur leur route, ni monstres, ni humanoïdes, qui pourraient leur vouloir du mal. Les esprits des lieux s'arrangent pour que les chemins ne se croisent jamais dans les limites du territoire.*

TÉLÉPORTATION

Un sort pour se déplacer instantanément.

✦ **PAS DE CÔTÉ.** (Personnel/Répit). Jusqu'au prochain répit, ton aventurier se téléporte de sa vitesse au prix d'une manœuvre. Cependant, il ne bénéficie pas du bonus tactique à cause de la légère désorientation causée.

✦ **TÉLÉPORTATION DE GROUPE** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier, et toutes les créatures volontaires à 6 pas ou moins de lui, se téléportent dans une zone libre en vue.*

✦ **PORTAIL** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier ouvre un portail magique jusqu'à un lieu qui lui est particulièrement familier et qu'il sait sûr.*

EXACTITUDE

Un sort pour les mages rigoureux.

✦ **ÉNUMÉRATION.** (12 pas/Instantané).
Ton aventurier compte et énumère toutes les choses qui se trouvent dans une pièce – du nombre de boutons dans une jarre au nombre de pierres dans les murs, le volume de bois dans les meubles ou le poids d'un sac de grain. Tout n'est pas utile, mais c'est à ton aventurier de faire le tri dans les informations qu'il obtient.

✦ **THÉODOLITE** (1PA). (Personnel/Répit).
Ton aventurier mesure précisément à l'œil toutes les distances, hauteurs et intervalles de son choix, lui permettant de tracer des plans, de dresser des cartes, d'établir des gabarits et ainsi de suite.

✦ **ÉVALUATION** (1PA). (12 pas/Instantané).
Ton aventurier évalue la valeur monétaire locale et moyenne (en pièce d'or) de toutes les choses présentes dans la zone – marchandises, trésors, mobilier, immobilier s'il y a lieu, et ainsi de suite.

HYGIÈNE

Un sort pour nettoyer et assainir.

✦ **CORVÉE.** (6 pas/Répit). Ton aventurier vide et nettoie parfaitement feuillées, latrines, fosses d'aisance, souillardes, et ainsi de suite, faisant disparaître toutes les matières qui les encombrant et les maculent (ainsi que les odeurs).

✦ **VASQUE** (1PA). (6 pas/Repos). *Ton aventurier fait apparaître une large et profonde vasque, ou un cuvier, dotée d'un robinet délivrant une eau claire et pure à la température désirée. Les eaux grises disparaissent par la bonde de la vasque.*

✦ **FUMIGATION** (1PA). (12 pas/Instantané). *Ton aventurier débarrasse une pièce de toutes ses puces, punaises, poux et autres vermines nuisibles.*

TABELLION

Un sort pour les lettrés et les scribes.

✦ **PLUME ET ENCRE.** (Toucher/Répit). Ton aventurier anime une écritoire et son contenu – papier, encre et plume – pour que celle-ci prenne en note tout ce qui se dit en sa présence. Tu noteras que ce sort fonctionne en parfaite adéquation avec des sorts comme *Théodolite* ou *Thésaurus*.

✦ **THÉSAURUS** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier établit le thésaurus mental d'une bibliothèque ou d'un tas désordonné de livres. Il connaît le titre des ouvrages et leur table des matières, ainsi que leurs emplacements relatifs.*

✦ **MÉMORISATION** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier fixe une scène ou une discussion dans sa mémoire qu'il sera capable de parfaitement reproduire, par la parole ou le dessin ou au travers d'un sort d'illusion.*

TRANSPORT

Un sort pour les marchands et les caravaniers.

✦ **CONSERVATION.** (6 pas/Instantané). Ton aventurier enchante un volume de marchandises ou de denrées pour les protéger contre la péremption ou les dégâts du transport (humidité, chaleur, pourriture, chocs et ainsi de suite). L'enchantement disparaît quand on divise ou distribue la marchandise, hors manutention intermédiaire.

✦ **SCEAU DE VÉRIFICATION** (1PA). (Toucher/Instantané) *Ton aventurier scelle une cale ou un coffre qui ne s'ouvrira qu'avec un mot de passe spécifique, faisant sauter les scellés au passage.*

✦ **SOLIDITÉ** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier s'assure qu'un véhicule ou qu'une bête de somme ne souffrira pas du voyage à venir et ne cédera à aucune avanie causée par les conditions de la route et de la météo.*

MANTEAU ÉLÉMENTAIRE

Un sort pour se vêtir de la puissance des éléments.

✦ **RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE.** (Toucher/Répit). La cible du sort bénéficie d'une résistance élémentaire d'un type à choisir au moment de lancer le sort (feu, froid, électricité ou acide). Elle ne subit que la moitié des dégâts infligés par la source ; un jet de sauvegarde réussi permet d'ignorer le reste des dégâts ainsi que les effets élémentaires.

✦ **AURA ÉLÉMENTAIRE** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort utilise le manteau élémentaire pour infliger 1d4 dégâts, au début de chaque tour, à chaque adversaire au corps à corps.*

✦ **MÉTAMORPHOSE ÉLÉMENTAIRE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier se métamorphose en un élémentaire de son choix, possédant les mêmes invulnérabilités et allergies. Son corps devient complètement de l'élément correspondant : une masse de terre, une bourrasque de vent, un brasier ardent ou un volume d'eau. Il conserve son niveau et ses capacités, mais tout son équipement disparaît en lui. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.*

MUR

Un sort pour créer des murs par magie.

✦ **MUR DE TERRE.** (Personnel/Instantané). En quelques instants, ton aventurier élève un mur solide dans un espace inoccupé, déplaçant des quantités de terre et d'objets pour former une large butte de 2 pas de haut et 12 +niveau pas de long, avec un fossé de profondeur équivalente sur l'un des côtés.

✦ **MUR D'AIR** (1PA). (Personnel/Répit). Ton aventurier dresse un dôme d'air de 12 +niveau pas de rayon qui ne laisse passer aucun projectile et repousse les créatures de niveau inférieur vers l'intérieur ou l'extérieur – au choix.

✦ **MUR DE FEU** (1PA). (Personnel/Répit). Ton aventurier crée un mur de feu de 12 +niveau pas de long et 3 pas de hauteur dans un espace inoccupé. La chaleur est supportable de son côté, mais inflige 1d4 dégâts par tour à toutes les créatures à moins de 3 pas de l'autre côté. Traverser le mur, dans un sens ou un autre, inflige 1d8 dégâts de feu par niveau.

PIERRE ET LIMON

Un sort pour les mages de la terre.

✦ **FAÇONNAGE.** (Toucher/Répit). Ton aventurier modèle briques, poteries, récipients, figurines, verrerie ou lingots de métal, à partir de terre brute, selon ses besoins et la qualité des matériaux disponibles, le temps dont il dispose et ses capacités artistiques, puis les sèche ou les cuit en y appliquant la main.

✦ **GOLEMOÏDE** (1PA). (12 pas/Repos) *Ton aventurier crée un petit humanoïde de terre qui se met à le suivre et l'investit avec 1d8 points de vie par niveau. Le golemoïde subit tout ou partie des dégâts physiques infligés à ton mage, se transformant petit à petit en gravats, mais il peut être soigné.*

✦ **TRANSPORT TELLURIQUE** (1PA). (Toucher/répit). *Ton aventurier déplace n'importe quel rocher, quelque soit sa masse ou son volume, du moment que le rocher puisse être rendu mobile d'une manière ou d'une autre.*

TRANSMUTATION

Un sort pour manipuler la matière brute.

✦ **CRÉATION.** (Personnel/Instantané). Ton aventurier crée l'équivalent d'un seau de matériau brut (eau, terre, roche, bois, feu, etc.) par niveau.

✦ **TRANSFORMATION** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier transforme un matériau brut d'une sorte en un matériau brut d'une autre sorte – terre en eau, air en feu, eau en bois, et ainsi de suite – à raison d'une grosse poignée de matière par niveau. Les matériaux raffinés, comme le métal ou le verre, peuvent effectuer un jet de sauvegarde et les matériaux magiques sont immunisés. Toutefois, le matériau de destination est toujours brut ; on ne peut obtenir de gemmes, de métaux précieux et ainsi de suite.*

✦ **DÉSINTÉGRATION** (1PA). (12 pas/Instantané). *Ton aventurier détruit l'équivalent d'un seau de matière inanimée par niveau.*

BALANCE

Un sort pour les saltimbanques et les troubadours.

✦ **ACOUSTIQUE.** (18 pas/Répit). Ton aventurier change l'acoustique d'une pièce ou d'un lieu, soit pour le rendre particulièrement propice à la voix ou à la musique, soit au contraire pour rendre toute communication confuse, bruyante, fatigante ou impossible, ou encore pour rendre le lieu discret, feutré, étouffé.

✦ **AMPLIFICATION** (1PA). (Toucher/Répit). *Ton aventurier affecte la voix de la cible du sort pour la rendre claire, mélodieuse (et juste) ou même puissante et assurée pour un discours. La voix porte sans effort et reste distincte pour tous jusqu'à une grande distance, selon la configuration des lieux. Le sort peut affecter un instrument de musique.*

✦ **CONTREPOINT** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier crée des boucles ou des arrangements musicaux qui accompagnent un instrument soliste ou une voix. La qualité harmonique et mélodique de l'accompagnement dépend de la maîtrise technique et du goût de ton aventurier.*

OPACITÉ

Un sort pour gêner et empêcher les perceptions.

✦ **OBSCURCISSEMENT.** (Toucher/Répit). Ton aventurier enchante un nombre de petits objets égal à son niveau (cailloux, ustensiles, etc.) qu'il peut ensuite lancer ou disposer à sa guise. Chaque objet émet, sur ordre, une bulle d'obscurité (ou de lumière colorée opaque) de trois pas de côté.

✦ **BROUILLARD DE GUERRE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier crée une zone fixe de lumière faible (de type brume) à 36 pas de rayon autour de lui qui affecte tous ses ennemis. Ses alliés voient comme en lumière franche, quelle que soit la luminosité réelle de l'endroit.*

✦ **CÔNE DE DISCRÉTION** (1PA). (3 pas/Répit). *Ton aventurier crée une zone mobile centrée sur lui qu'il est impossible d'espionner, par des méthodes naturelles ou par magie. Les indiscrets voient des éléments flous et imprécis, entendent un charabia inintelligible et ainsi de suite – mais, d'une manière générale, les passants sont discrètement invités, par la magie, à regarder ailleurs et à n'y pas prêter attention.*

SCÉNOGRAPHIE

Un sort pour le spectacle vivant.

✦ **CASTELET.** (12 pas/Répit). Ton aventurier crée un cube illusoire de 2 pas de côté, avec lumières, fond de scène peint et musique d'accompagnement, sur laquelle il anime et met en scène des marionnettes pour donner un spectacle. Ensuite, c'est à son goût artistique et à ses talents de conteur de jouer.

✦ **PETIT THÉÂTRE** (1PA). (36 pas/Répit). *Ton aventurier fait de même mais sur une scène beaucoup plus grande avec des marionnettes à taille humaine.*

✦ **MALLE À COSTUMES** (1PA). (36 pas/Répit). *Ton aventurier crée et anime les costumes d'un spectacle théâtral ou musical, habillant ainsi toute la troupe selon les besoins de la pièce. Là encore, la pratique et le talent de ton aventurier affectent la qualité du matériel produit.*

TRANSFIGURATION

Un sort pour tromper et impressionner.

✦ **ALLOMORPHOSE.** (Toucher/Répit). La cible du sort prend une apparence, au choix de ton aventurier, y compris celle d'un monstre, d'un humanoïde monstrueux ou même d'un dragon. Si l'illusion est flagrante, toutes les créatures peuvent effectuer un jet de sauvegarde ; si le changement est subtil, seules les créatures de niveau égal ou supérieur peuvent le faire.

✦ **IMITATION** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort prend l'apparence d'une personne précise, avec sa démarche et sa voix. C'est une illusion qui ne passe pas un examen attentif et qui aura du mal à convaincre des proches, mais dans les bonnes circonstances et la bonne luminosité, elle n'éveillera pas l'attention.*

✦ **EFFROI** (1PA). (Personnel/répit). *Ton aventurier crée les conditions pour surprendre, effrayer, angoisser son auditoire : voix grondante, portes qui claquent, murmures subtils, tremblements du sol et des objets, lumières vacillantes, comme si toutes les forces surnaturelles se déchaînaient plus ou moins brutalement dans les environs.*

ATELIER

Un sort pour les artisans consciencieux.

✦ **NETTOYAGE MAGIQUE.** (12 pas/Instantané). Ton aventurier range une pièce dans laquelle il se trouve et la nettoie impeccablement en quelques instants. Chaque chose trouve sa place et ce qui est en trop finit dans un panier près de la porte. La poussière et les vitres sont faites, du sol au plafond.

✦ **ALARME** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier place une alarme sur les points d'accès d'une pièce. Il est prévenu si quelqu'un pénètre dans l'endroit. Il peut paramétrer cette alarme en indiquant des autorisations, un mot de passe ou encore en la faisant hurler très, très fort pour faire fuir les intrus. L'alarme reste en place jusqu'au prochain nettoyage magique de la pièce.*

✦ **ATELIER MOBILE** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier invoque tous les outils, établis et petit matériel nécessaires à la réalisation d'une tâche artisanale définie au moment du lancement du sort. Tout le matériel disparaît à la fin du travail.*

FOURNAISE

Un sort pour ceux qui travaillent le feu.

✦ **TABLIER.** (Personnel/Répit). Les habits de ton aventurier lui accordent une résistance contre les effets du feu élémentaire et lui permettent de supporter sans effort les températures les plus élevées, voire de manipuler à pleine mains des objets brûlants sans se blesser.

✦ **BRASIER ARDENT** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier pousse la chaleur d'un feu jusqu'aux températures nécessaires au travail de la forge, à la fabrication des meilleurs aciers ou des plus belles céramiques. En vérité, ton mage contrôle l'intensité du feu et peut aussi le réduire ou l'éteindre. Quoi qu'il en soit, le feu ne s'étend pas plus qu'il ne lui est normalement permis – seule sa température est affectée.*

✦ **COMBUSTIBLE** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier fait apparaître tout le combustible nécessaire à l'entretien d'un feu, d'un four, d'une forge jusqu'au prochain repos. la nature du combustible dépend des besoins (bois, charbon de bois, houille, tourbe, et ainsi de suite).*

MANUTENTION

Un sort pour coltiner et ranger.

✦ **ALLÈGEMENT.** (Toucher/Répit). Ton aventurier annule le poids d'un objet qu'il peut déplacer désormais sans effort. L'objet conserve toutefois sa masse et donc une partie de son inertie de déplacement.

✦ **ÉCHELONNAGE** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier change la taille d'un objet, soit pour le rendre assez petit pour qu'on puisse le ranger dans un sac, soit pour le rendre assez imposant pour qu'il devienne difficile ou impossible à déplacer.*

✦ **ÉCHAFAUDAGE** (1PA). (Personnel/Repos). *Ton aventurier fait apparaître un échafaudage solide et sûr, parfaitement installé là où il est nécessaire, sur une largeur maximale de 6 pas. Il est possible, tant que les effets perdurent, de le déplacer sans beaucoup d'efforts.*

SÉCURITÉ

Un sort pour travailler avec soin et sûreté.

✦ **MAINS SÛRES.** (Toucher/Répit). La cible du sort obtient un avantage à tous les jets qu'elle effectue pour bricoler, réparer, fabriquer des objets ou manipuler des outils.

✦ **TÉLÉKINÉSIE** (1PA). (12 pas/Répit). *La cible du sort effectue à distance toutes les opérations de manipulation qu'elle pourrait réaliser avec ses propres mains.*

✦ **BOUCLIER ANTI-OUPS** (1PA). (18 pas/Repos). *Ton aventurier établit un périmètre de sécurité qui réduira les effets délétères d'un accident ou d'une maladresse (explosion, effondrement d'une voûte, chute et ainsi de suite). Toute personne dans la zone bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde et tous les dégâts sont automatiquement réduits de moitié. Par ailleurs, les effets de l'accident ne s'étendent pas au-delà de la zone.*

DÉTECTION

Un sort pour trouver ce qu'on cherche.

✦ **REPÉRAGE.** (36 pas/Répit). Ton aventurier décide de la nature des objets qu'il souhaite détecter au moment de lancer le sort : la malveillance, les lingots d'or, les morts-vivants, les elfes, les animaux, les objets magiques, et ainsi de suite. Dès lors, il connaît la direction et la distance de toute instance dans la zone. La détection peut être gênée ou empêchée par des épaisseurs importantes de pierre ou de terre ou de simples parois de métal.

✦ **PSYCHOMÉTRIE** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier effectue une lecture psychométrique : il détermine l'origine et la nature d'un objet. Il peut poser trois questions à la maîtresse de jeu et obtenir des réponses, aussi précises que l'objet est en bon état, à propos de son histoire, de ses propriétaires ou de son créateur.*

✦ **RECHERCHE** (1PA). (Personnel/Instantané). *Ton aventurier localise une personne dont il connaît le nom ou l'apparence ou dont il possède quelque chose (un effet personnel, des cheveux et ainsi de suite). Il connaît son emplacement précis à l'instant où le sort est lancé.*

ENTENDEMENT

Un sort pour comprendre les gens.

✦ **HÉRAUT MAGIQUE.** (Personnel/Répit). Ton aventurier voit s'afficher, au-dessus de la tête des gens et des créatures qu'il croise, leur nom ordinaire et l'adresse qui leur est due, même s'il n'a jamais été présenté. Cela fonctionne aussi bien pour les clients d'un marché que pour les membres d'une bande d'orques ou une meute de worgs.

✦ **INTIMITÉ** (1PA). (12 pas/Instantané). *Ton aventurier connaît les goûts culinaires, artistiques, musicaux, sexuels de la cible, ses préférences philosophiques et politiques, ses motivations psychologiques profondes et les failles et regrets qui la traverse. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

✦ **ANTICIPATION** (1PA). (12 pas/Instantané). *Ton aventurier entrevoit les projets et objectifs à court, moyen et long terme de la cible. La compréhension dépend directement de la clarté que la cible a, elle-même, de ses propres intentions et de leurs importances relatives dans son esprit. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

MIROIR

Un sort pour se rire des distances et des obstacles.

✦ **DIALOGUE DISTANT.** (Personnel/Répit) En se tenant devant un miroir, ton aventurier établit un contact avec un autre miroir qu'il connaît ou dont il peut supposer l'existence. Dès lors qu'une autre personne se tient devant le miroir distant, il est possible de dialoguer avec elle en temps réel. Si personne ne répond à l'appel, le sort ne fonctionne pas.

✦ **TRANSPARENCE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier pose un miroir dos à un mur ou à une paroi. Dès lors, il peut parfaitement voir et entendre ce qui se trouve de l'autre côté de la paroi, comme s'il se trouvait devant une étroite fenêtre. Ton aventurier peut déplacer le miroir à sa guise durant toute la durée du sort.*

✦ **IMAGE ÉTERNELLE** (1PA). (Personnel/Instantané). *En pointant un miroir à main dans une direction choisie, ton aventurier saisit l'image reflétée dans l'argent du miroir. plus tard, il pourra librement appeler cette image à la surface du miroir pour la contempler et l'observer à sa guise. Un même miroir peut contenir jusqu'à trente-six images de cette sorte.*

SENTINELLE

Un sort pour observer et espionner.

✦ **TRANSPOSITION DES SENS.** (50 pas/Répit). Ton aventurier projette ses sens dans un endroit dont il connaît ou peut supposer l'existence. Il voit, ou entend, au choix, tant qu'il se concentre et n'entretient que des activités simples (comme se déplacer et dialoguer) tout ce qui se passe dans le lieu, jusqu'à une dizaine de pas de rayon au plus autour de son point de vue.

✦ **LECTURE DU PASSÉ** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier touche un objet inanimé, une pierre dans un mur, un bibelot, et ainsi de suite. Il perçoit alors tous les événements qui se sont produits dans le champ de perception de l'objet (180° devant lui) depuis le dernier repos. Selon la nature de l'objet et de l'endroit, il est parfois possible d'obtenir des impressions sonores, mais rarement des conversations complètes.*

✦ **CHEVAUCHEMENT** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier transpose tous ses sens dans une créature à portée. Son propre corps tombe inanimé (et devrait être protégé). Pour la durée de l'effet, ton mage voit, entend, sent et ressent tout ce que les sens de la cible perçoivent, mais il ne peut en rien contrôler ou influencer les actions de cette dernière. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

ALTÉRATION

Un sort pour modifier la perception de la magie.

✦ **AURA MAGIQUE.** (Toucher/Instantané). *Ton aventurier pose une aura magique sur un objet, que le sort Lecture d'aura peut détecter, mais qui n'a aucune réalité.*

✦ **VOILE** (1PA). (Toucher/Repos) *Ton aventurier empêche toute lecture d'aura sur la cible du sort, objet ou créature.*

✦ **MAGIE INDÉTECTABLE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier rend indétectable la source de tous les sorts qu'il lance : il n'effectue plus de gestes ou d'incantations auditives, les traces magiques rémanentes ou les sensations qu'un sort a été lancé s'effacent, et ainsi de suite.*

EXTENSION

Un sort pour modifier les paramètres de sort.

✦ **EXTENSION DE PORTÉE.** (Personnel/ Spécial). Ton aventurier double la portée indiquée d'un sortilège ou transforme une portée *Personnel* en *Toucher* et un *Toucher* en 6 pas. Cet usuel peut être activé, sans action, au moment de lancer un autre sort.

✦ **CIBLES MULTIPLES** (1PA). (Personnel/ Spécial). Ton aventurier lance un sort qui affecte désormais un nombre de cible égal à $1 + \text{niveau}$ (au lieu d'une cible unique). Cette prouesse peut être activée, sans action, au moment de lancer un sort.

✦ **EXTENSION DE DURÉE** (1PA). (Personnel/ Spécial). Ton aventurier passe la durée d'un sort de *Répit* en *Repos*. Cette prouesse peut être activée, sans action, au moment de lancer un sort.

PÉNÉTRATION

Un sort pour affaiblir ses adversaires.

✦ **AFFAIBLISSEMENT.** (12 pas/Répit). La cible du sort subit un désavantage à tous ses jets de résistance magique (la cible ne peut d'ailleurs pas profiter de sa résistance magique pour résister à ce sort).

✦ **DÉSENCHANTEMENT** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier interrompt le fonctionnement d'un objet magique.*

✦ **INTERDICTION** (1PA). (12 pas/Répit). *Ton aventurier interdit à une cible d'effectuer un jet de sauvegarde, même si cette dernière y est normalement autorisée. Les effets ou les dégâts s'appliquent en totalité. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

TRANSFERT

Un sort pour manipuler les sorts.

✦ **SUBSTITUT.** (Toucher/Repos). Ton aventurier confère à la cible du sort la capacité de lancer un sortilège, à son propre niveau. Le sort conféré doit être nommé, mais ton mage n'en dépense pas l'usage quotidien correspondant.

✦ **ÉCRITURE** (1PA). (Toucher/Instantané). *En dépensant 20 po, ton aventurier crée un parchemin de sort avec l'un des sorts de sa connaissance (cf. Parchemins page XX).*

✦ **CONCOCTION** (1PA). (Toucher/Instantané). *En dépensant un nombre de pièces d'or égal au prix normal de la potion, ton aventurier concocte une potion magique de son choix (cf. Potions magiques page XX).*

APPROCHE

Un sort pour calmer et apprivoiser les bêtes.

✦ **PAIX DES BÊTES** (Personnel/Répit). Ton aventurier et ses compagnons ne représentent plus de danger pour les animaux qui les laissent approcher et continuent leurs activités sans se déranger, ni les agresser. Tant que les aventuriers ne font rien pour tromper cette confiance, ils peuvent venir jusqu'à toucher les bêtes, et leurs petits, sans risque.

✦ **MONTURE SAUVAGE** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier fait d'une créature sauvage ou d'un animal approprié (bourrin, worg, mégalocéros, rhinocéros, mammoth et ainsi de suite) sa monture jusqu'au prochain repos.*

✦ **MAÎTRISE DES TROUPEAUX** (1PA). (50 pas/Répit). *Ton aventurier contrôle le comportement et la direction d'un troupeau sauvage, le calmant, l'empêchant de s'emballer, lui ordonnant de contourner un lieu et ainsi de suite. S'il est aussi possible à ton mage de créer une panique, c'est une utilisation du sort particulièrement mal vue par la déesse du sauvage – si cela peut compter.*

DISPARITION

Un sort pour se fondre dans le paysage.

✦ **PASSAGE SYLVESTRE.** (Toucher/Instantané). En touchant un arbre, ton aventurier se transporte instantanément à côté d'un autre arbre de la même espèce à 50 pas par niveau ou moins.

✦ **ENFOUISSEMENT** (1PA). (Personnel/Repos). *Ton aventurier disparaît dans le sol. Il reste endormi jusqu'au prochain repos, inconscient de ce qui se passe à la surface. Toutefois, il est impossible de le découvrir et il est totalement protégé contre tous les dangers (météo, incendie, monstres, et ainsi de suite).*

✦ **DÉCOR** (1PA). (Personnel/Repos). *Ton aventurier se transforme en un élément de décor du paysage (un gros rocher, un buisson, un arbuste et ainsi de suite). Il peut librement observer tout ce qui se passe autour de lui et mettre un terme au sort à n'importe quel moment. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.*

PERCEPTIONS BESTIALES

Un sort pour découvrir de nouvelles sensations.

✦ **SENS AIGUISÉS.** (Toucher/Répit). La cible du sort voit toutes ses perceptions augmenter pour égaler les meilleures du monde animal : la vision de l'aigle, l'odorat du loup, l'ouïe du papillon de nuit et ainsi de suite.

✦ **ÉCHOLOCALISATION** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort émet de petites impulsions sonores qui se réverbèrent et se répercutent sur le moindre obstacle. Elle devient capable de se repérer et de se diriger dans les ténèbres absolues sans aucun désavantage – en plus d'accomplir toutes sortes de faits dont seules les chauves-souris peuvent s'enorgueillir. Le mode aquatique du sort est le sonar.*

✦ **PERCEPTION DES VIBRATIONS** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort détecte toutes les vibrations qui se propagent dans le sol et les matériaux, y compris l'eau et l'air, jusqu'à 12 pas par niveau, dans toutes les dimensions.*

ZOOMORPHOSE

Un sort pour transformer les gens en bestioles.

✦ **PETITES BÊTES.** (Toucher/Répit). La cible du sort, qui doit être volontaire, prend la forme d'une grosse araignée, capable de se déplacer librement sur les toiles, les murs et les plafonds ; d'un chat, qui se meut sur les toits et les murs avec agilité et se glisse dans d'étroits passages ; ou encore d'un crapaud, capable de bondir, de nager à bonne vitesse et de respirer sous l'eau. La cible du sort conserve son niveau et ses capacités normales, mais tout son équipement a disparu en elle et elle ne peut plus l'utiliser. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.

✦ **GROSSES BÊTES** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort se transforme dans une version géante de la créature choisie : une araignée géante, un énorme chat ou un crapaud géant.*

✦ **NUÉE DE BESTIOLES** (1PA). (Toucher/Répit). *La cible du sort Petites bêtes se transforme en une nuée de la bestiole choisie. Chaque unité de la nuée possède 1 point de vie, à concurrence des points de vie de la cible, et agit indépendamment. Lorsque les effets cessent, les bestioles survivantes se reconstituent – il suffit d'une survivante pour que la cible réapparaisse (avec les pv restants).*

ÉVOCACTION SPECTRALE

Un sort pour voyager avec les morts.

✦ **MONTURE SPECTRALE.** (12 pas/Repos).
Ton aventurier invoque une ou plusieurs montures fantomatiques, à concurrence de son niveau, qui peuvent l'emporter, lui et ses compagnons, à grande vitesse et même en courant sur les eaux, vers une destination qui leur est indiquée située à moins d'une journée de marche.

✦ **CHARIOT SPECTRAL** (1PA). (12 pas/Repos).
Ton aventurier fait sortir du sol un large chariot d'os et de bois, capable de se déplacer sans attelage, à vitesse normale, mais seulement sur routes ou pistes carrossables. Toutefois, ton mage peut le commander à volonté et le guider pendant la durée du sort.

✦ **BATEAU SPECTRAL** (1PA). (12 pas/Repos).
Ton aventurier tire des profondeurs des eaux une vaste barque de bois et d'os, adaptée à la navigation fluviale ou côtière, qui ne peut se renverser ni prendre l'eau et qui se déplace sur ordre, sans voile ni rame, vers l'aval ou l'amont.

GOLEMOLOGIE

Un sort pour recycler os et squelettes.

✦ **BRAS SQUELETTIQUE.** (Personnel/Instantané). Ton aventurier emprunte son bras à un squelette et, grâce à la magie, se l'attache au niveau de l'épaule de son bras faible (généralement à gauche). Il fonctionne désormais comme un troisième bras, capable de manier un bouclier, de porter une lanterne, de bricoler et ainsi de suite. L'ajout est permanent (ou jusqu'à annulation de la magie).

✦ **EXOSQUELETTE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier se constitue une manière d'exosquelette en os qui lui permet de soulever et de transporter des charges énormes – plusieurs tonnes – à vitesse réduite. Il bénéficie aussi d'un bonus de +1d4 aux dégâts.*

✦ **GOLEM D'OS** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier fait apparaître un golem d'os à moins de 6 pas de lui. Le golem possède le même niveau que lui et les capacités monstrueuses du squelette (cf. Bestiaire page XX). Le golem bénéficie d'une action et d'une manœuvre pour chaque manœuvre que ton mage dépense (mais pas plus d'une fois par tour).*

THANATOLOGIE

Un sort pour communiquer avec les défunts.

✦ **VISITE DU DERNIER REPOS.** (Toucher/Instantané). Ton aventurier touche un tombeau fermé et en connaît immédiatement le contenu – les trésors, richesses ou objets présents, ainsi que le nom du ou des occupants. Il peut aussi savoir si le tombeau est piégé, mais pas si un spectre ou un fantôme l'habite.

✦ **PARLER AVEC LES MORTS** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier pose un nombre de questions à un défunt égal à 1 + niveau. Il faut qu'il puisse toucher son corps ou une partie de celui-ci (os, crâne, main momifiée, etc.) Le défunt répond du mieux qu'il le peut, en l'état de ses connaissances, et à condition qu'il n'ait pas de raisons de se montrer hostile. Dans le cas contraire, ton aventurier doit réussir un jet de Charisme pour chacune des questions.*

✦ **APAISEMENT DE L'AU-DELÀ** (1PA). (12 pas/Instantané). *Ton aventurier calme un spectre, un revenant ou un fantôme habité d'intentions malveillantes. Il est alors possible de dialoguer quelques instants (selon l'entente qui s'installe) et d'établir les raisons probables de la colère et de la violence qui habitent le fantôme.*

THANATOPRAXIE

Un sort pour ressembler aux morts-vivants.

✦ **ASPECT DE NON-VIE.** (Toucher/Répit). La cible du sort a désormais toute l'apparence d'un non-mort et il est détecté comme tel. Les autres morts-vivants l'ignorent et ne l'attaquent pas sauf pour se défendre. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.

✦ **EMPRUNT DE NON-VIE** (1PA). (Personnel/Répit). *Ton aventurier peut emprunter une capacité typique des morts-vivants, comme leur immunité vitale, l'immatérialité des spectres, la résistance aux projectiles des squelettes et ainsi de suite.*

✦ **ASPECT DE VIE** (1PA). (Toucher/Repos). *Ton aventurier confère à un non-mort toutes les apparences de la vie – chaleur, respiration, apparence de bonne santé et ainsi de suite. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.*

BERGER

Un sort pour s'occuper des ovins.

✦ **TONTE.** (6 pas/Instantané). Ton mage démêle les poils des moutons à portée et les débarrasse du suint qui les macule afin de préparer la tonte à venir.

✦ **SOINS DES OVINS.** (6 pas/Instantané). *En échange d'un point d'aventure, ton mage débarrasse les moutons de tous leurs parasites intérieurs et extérieurs et les soigne de toutes leurs afflictions, naturelles et magiques.*

✦ **AGNELAGE.** (Toucher/Répit). *En échange d'un point d'aventure, ton mage aide une brebis à mettre bas, s'assurant qu'aucune complication ne mette la vie de la mère et de l'agneau en danger.*

ÉPREUVE

Un sort pour analyser et conformer.

✦ **ANALYSE.** (Toucher/Instantané). Ton aventurier détermine la qualité précise d'un matériau, comme le degré d'humidité d'une pièce de bois, la pureté d'un lingot de métal, les proportions exactes d'un alliage et ainsi de suite.

✦ **PURIFICATION** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier débarrasse un volume de matériaux de toutes ses impuretés, corps étrangers, agglomérats et autres malpropretés à même d'en corrompre la qualité.*

✦ **AJUSTEMENT** (1PA). (Toucher/Instantané). *Ton aventurier met en conformation deux volumes de matériaux identiques mais d'origine différente, afin qu'ils se comportent exactement de la même manière, sans contrainte ni écart, dans les opérations à venir.*