

✦ 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 implante 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 et inaudibles de l'extérieur. La zone est mobile si elle est lancée sur une créature ou fixe si elle est lancée sur un lieu.

✦ **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 + 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 échéant, 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.*