

ABSORPTION MINEURE DE LARLOCH (Nécromancie)	Mage 1	AGRANDISSEMENT * (Altération, Dimension)	Mage 1	AILES (Altération, Invocation/Evocation)	Ma 2
---	------------------	--	------------------	--	----------------

 PORTÉE 30 m	 DURÉE Instantanée	 PORTÉE 5 m/niveau	 DURÉE 5 rds/niveau	 PORTÉE 3 m/niveau	 DURÉE 3 rds
 ZONE D'EFFET 1 créature	 COMPOSANTES V, S	 ZONE D'EFFET 1 créature ou 1 objet	 COMPOSANTES V, S, M	 ZONE D'EFFET 1 créature	 COMPOSANTES V, S, M
 INCANTATION 1	 SAUVEGARDE Aucun	 INCANTATION 1	 SAUVEGARDE Annule	 INCANTATION 2	 SAUVEGARDE Aucun

Ce sort provoque la croissance instantanée d'une créature ou d'un objet, dont il augmente à la fois la taille et le poids. Il ne peut être lancé que sur une créature seule (ou une entité ou communauté symbiotique) ou un objet dont le volume n'excède pas $0,27 \text{ m}^3$ ($\approx 65 \text{ cm}$ de côté) par niveau du jeteur de sorts. Ce dernier doit voir la créature ou l'objet affecté. Il le fait croître de 10% par niveau d'expérience possédée, en hauteur, en largeur et en poids.

Ce sort provoque chez le lanceur, ou chez la créature bénéficiaire qui doit être visible durant l'incantation, l'acquisition instantanée d'ailes. Les ailes poussent depuis les épaules du bénéficiaire, et ont l'apparence désirée par le lanceur, depuis des ailes géantes des créatures aériennes aux plumes jusqu'aux ailes diaphanes des insectes en passant par les ailes de chauve-souris des baatezu et des tanar'ri. Ce type d'ailes est quelque fois utilisé pour impressionner ceux qui regardent avec la puissance magique du lanceur ou pour faire croire qu'il est une puissante créature venant d'un autre plan.

Les ailes créées par ce sort ont une durée de trois rounds, et ne peuvent pas être bannies avant. Si elles sont créées suffisamment

Baldur's Gate

Manuel des Joueurs

The Seven Sisters

ALTÉRATION DES VENTS NATURELS Mage 1 (Altération, Élémentaire (Air))
 AMITIÉ Mage 1 (Enchantement/Charme, Eurythmique, Mentalisme)
 ANIMATION D'ANIMAUX MORTS Mage 1 (Nécromancie)

 PORTÉE 0	 DURÉE 1 h/niveau	 PORTÉE 0	 DURÉE 1d4 rds + 1 rd/niveau	 PORTÉE 3 m	 DURÉE Permanente
 ZONE D'EFFET Sphère de 3 m de diamètre / niveau	 COMPOSANTES V, S, M	 ZONE D'EFFET Rayon de 18 m	 COMPOSANTES V, S, M	 ZONE D'EFFET Spéciale	 COMPOSANTES V, S, M
 INCANTATION 1 rd	 SAUVEGARDE Aucun	 INCANTATION 1	 SAUVEGARDE Spécial	 INCANTATION 2 rds	 SAUVEGARDE Aucun

Ce sort permet au magicien d'acquérir temporairement 2d4 points de Charisme. Toutes les créatures intelligentes se trouvant dans la zone d'effet au moment de l'entrée en vigueur du sort doivent effectuer un test de réaction en fonction du nouveau Charisme du joueur de sorts. Celles qui obtiennent une réaction favorable sont très impressionnées par ce dernier ; elles font tous les efforts possibles pour l'aider et s'attirent son affection. Des bureaucrates peuvent par exemple décider de se montrer serviables ; des gardes un peu bornés lâcher des informations ; des assaillants orques décider d'épargner la vie du magicien et de le faire prisonnier à la place, etc. Lorsque le sort se dissipe, les créatures réalisent qu'elles ont été influencées, et c'est alors au MD de déterminer leur nouvelle

Ce sort crée des squelettes et des zombies à partir des os et des corps d'animaux morts, uniquement des vertébrés (poissons, amphibiens, reptiles, oiseaux, et mammifères). Les réanimés obéissent à des ordres vocaux simples du lanceur. Le lanceur n'a pas besoin d'utiliser d'autres magies avec les morts-vivants, car ces derniers comprendront les ordres qu'ils entendent soit la langue utilisée. Seuls des animaux possédant une certaine intelligence ou inférieure peuvent être animés avec ce sort (lézards, chats, grenouilles, bestioles, tigres, etc.), ainsi que les mini-animaux et les animaux de taille géante non-magiques. Les morts-vivants restent animés jusqu'à destruction en combat par vade-retro ; la magie qui les anime ne peut pas être dissipée.

Arabian Adventures

Manuel des Joueurs

The Complete Book of Necromancy

ANIMATION DE SQUELETTES ^{Mage}**2** **APPARENCE ALTÉRÉE** ^{Mage}**2** **ARMURE** ^{Ma}**1**
 (Nécromancje) (Altération) (Conjuration, Forces)

 PORTÉE 9 m + 3 m/niveau	 DURÉE Instantanée	 PORTÉE 0	 DURÉE 3d4 rds + 2 rds/niveau	 PORTÉE Contact	 DURÉE Spéciale
 ZONE D'EFFET 1 squelette/niveau	 COMPOSANTES V, S, M	 ZONE D'EFFET Le joueur de sorts	 COMPOSANTES V, S	 ZONE D'EFFET 1 créature	 COMPOSANTES V, S, M
 INCANTATION 1 rd	 SAUVEGARDE Aucun	 INCANTATION 2	 SAUVEGARDE Aucun	 INCANTATION 1 rd	 SAUVEGARDE Aucun

Ce sort permet au magicien d'altérer son apparence — y compris ses vêtements et son équipement — pour augmenter ou diminuer sa taille, épaissir ou amincir sa silhouette, prendre une forme humaine, humanoïde ou bipède quelconque. Son corps peut subir une transformation physique limitée, et sa taille varier de plus ou moins 50%. Si la forme choisie possède des ailes, le magicien peut voler, mais seulement au tiers de la vitesse d'une vraie créature de ce type, et en perdant deux classes de manœuvrabilité (avec un minimum de E). Si la forme choisie possède des branchies, le magicien peut respirer sous l'eau pendant toute la durée du sort. Toutefois, il ne bénéficie pas des éventuelles attaques multiples ou des dégâts supplémentaires de sa nouvelle forme.

Grâce à ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui protège la cible comme une armure d'écailles (CA 6). Ce sort ne produit aucun effet sur une personne déjà en armure, une créature possédant une CA de 6 ou mieux. Il ne peut être cumulé avec le sort de *bouclier*, mais peut s'ajouter à d'éventuels bonus de Dextérité et, dans le cas des guerriers/magiciens, au bonus du bouclier. Il n'entrave pas les mouvements de la cible, ne l'empêche pas de lancer des sorts, ne pèse rien et n'augmente pas son encombrement. Il dure jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe ou jusqu'à ce que sa cible encaisse plus de 8 points de dégâts cumulatifs + 1 point de dégât par niveau du jeteur de sorts (il est important de noter que l'armure n'absorbe aucun dégât : elle confère simplement à la

Cult of the Dragon

Manuel des Joueurs

Manuel des Joues

ATTIRER UNE GOULE (Nécromancie)		Mage 2	AURA DE TERREUR (Illusion/Fantasme, Draconique)		Mage 2	BÉLIER (Invocation/Evocation)		Mage 2
🎯 PORTÉE 1,6 km/niveau	⌚ DURÉE Instantanée		🎯 PORTÉE 0	⌚ DURÉE 1 tour/niveau		🎯 PORTÉE 0	⌚ DURÉE 1 rd	
🏠 ZONE D'EFFET 1 goule	🧩 COMPOSANTES V, S, M		🏠 ZONE D'EFFET lanceur de sorts	🧩 COMPOSANTES V		🏠 ZONE D'EFFET 1 cible ou 1 créature	🧩 COMPOSANTES V, S, M	
🕒 INCANTATION 2d12 heures	🛡️ SAUVEGARDE Spécial		🕒 INCANTATION 2	🛡️ SAUVEGARDE spécial		🕒 INCANTATION 1	🛡️ SAUVEGARDE Annule	
Ce sort conjure une goule qui agira comme l'aide et le familier du nécromancien (cela ne fonctionne que pour les magiciens spécialisés en nécromancie et les autres magiciens peuvent ne découvrir ceci qu'après avoir lancé le sort). Il pourra ou ne pourra pas réussir à attirer une goule, si une goule est présente dans la portée; la chance de succès est de 10%, plus 5% par niveau. Le lanceur peut converser facilement avec la goule et partage un lien empathique avec le monstre. Il peut lui envoyer des ordres mentaux jusqu'à 1,6 km de portée, et reçoit des réponses émotionnelles – colère, peur, faim, etc. – en retour. La goule désire servir de garde, scout, ou espion, d'entreprendre toute tâche demandée, mais en retour le nécromancien doit bien nourrir la goule et lui fournir un repaire défendable du type			En utilisant ce sort, un dragon améliore sa capacité à frapper de terreur les créatures sujettes à son aura de <i>peur</i>. Se reporter à la description générale des dragons dans <i>Le Bestiaire Monstrueux</i> pour plus de détails sur la peur des dragons. Quand ce sort est lancé, le dragon crée une illusion qui grandie son image de rage et d'expérience des combats: multiples cicatrices de combat, détails altérés ou défigurés, griffes et crocs plus grands, etc. Tout ceci rend le dragon encore plus menaçant que d'habitude. L'illusion ne peut pas changée la taille du dragon ni son espèce, mais le sort peut faire rendre le dragon plus âgé. Une fois le sort lancé, le dragon gagne deux tranches d'âge pour la détermination la portée, le jet de sauvegarde, et l'effet de sa			Ce sort duplique les effets d'un <i>anneau du bélier</i>, enveloppant le bras du lanceur d'une force magique translucide et formant une tête de bélier au niveau du poing. Le magicien peut utiliser cette force de deux façons : soit il dispose d'une Force de frappe pour enfoncer les portes, briser des objets ou frapper des adversaires (2d6 points de dégâts), soit il peut propulser la force jusqu'à 9 m de distance dans la direction indiquée et frapper une cible comme un bélier, causant 2 points de dommages structurels (portes, murs et autres obstacles) ou 2d6 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas tomber; un jet réussi annule la chute, mais pas les dégâts). Le composant matériel est un morceau de corne de bélier tenu dans le poing du lanceur.		
Cult of the Dragon			Cult of the Dragon			City of Splendor		

BÊTE DE SOMME DE DRAWMIJ (Altération, Forces)		Mage 1	BOUCHE MAGIQUE (Altération)		Mage 2	BOUCLIER (Invocation/Evocation, Forces, Géométrie)		Mage 1
🎯 PORTÉE 30 m	⌚ DURÉE 2 heures/niveau		🎯 PORTÉE 10 m	⌚ DURÉE Spéciale		🎯 PORTÉE 0	⌚ DURÉE 5 rds/niveau	
🏠 ZONE D'EFFET spéciale	🧩 COMPOSANTES V, S, M		🏠 ZONE D'EFFET 1 objet	🧩 COMPOSANTES V, S, M		🏠 ZONE D'EFFET Spéciale	🧩 COMPOSANTES V, S	
🕒 INCANTATION 1 round	🛡️ SAUVEGARDE aucun		🕒 INCANTATION 2	🛡️ SAUVEGARDE Aucun		🕒 INCANTATION 1	🛡️ SAUVEGARDE Aucun	
Ce sort allège partiellement le paquetage placé sur une monture. L'encombrement effectif de tous les objets placés sur la monture, y compris le cavalier, est réduit de moitié, doublant ainsi la charge totale qu'une monture peut transporter. Une monture qui se trouve dans la situation où elle porte ce qu'elle peut ordinairement ainsi que la moitié de cette charge en plus, ne peut se déplacer sans ce sort, se couche lentement sur le sol et a 50% de chances de commencer à boiter. Une monture qui se trouve subitement chargée de deux fois sa charge normale s'écroule au sol, subissant 1-6 points de dégâts et se mettant immédiatement à boiter. Les éléments matériels de ce sort sont un aimant naturel et une pincée de poussière métallique.			Lorsqu'il lance ce sort, le magicien confère à l'objet qu'il a pris pour cible une bouche magique, qui apparaît et délivre un message lorsqu'un événement spécifique se produit. Ce message doit tenir en 35 mots maximum, peut être formulé en n'importe quelle langue connue du magicien, et peut être délivré sur une période d'un tour. La bouche ne peut pas formuler de sorts ou de mots de commande. Par contre, elle peut bouger en fonction des mots articulés — si elle est placée sur une statue, les lèvres de cette dernière remuent et semblent parler réellement. Bien entendu, la <i>bouche magique</i> peut également être placée sur un arbre, une pierre, une porte ou tout autre objet, à l'exclusion des membres des royaumes animaux et végétaux doués d'intelligence.			Lorsque le magicien lance ce sort, une barrière invisible se forme juste devant lui. Ce bouclier annule totalement les attaques de projectiles magiques, et confère au magicien une CA de 2 contre les projectiles lancés à la main (haches, fléchettes, javelots, épieux, etc.), une CA de 3 contre les projectiles de petite taille lancés mécaniquement (flèches, carreaux, balles, pointes de manticore, billes de fronde, etc.), et une CA de 4 contre toutes les autres formes d'attaque. Il confère également un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde contre les attaques essentiellement frontales. Notez bien que tous ces bénéfices ne s'appliquent qu'aux attaques frontales; c'est-à-dire à celles que le bouclier peut intercepter.		
Greyhawk Adventures			Manuel des Joueurs			Manuel des Joueurs		

CALME (Altération, Mentalisme)		Mage 1
🎯 PORTÉE 0	⌚ DURÉE concentration	
🏠 ZONE D'EFFET lanceur de sorts	🧩 COMPOSANTES V	
🕒 INCANTATION 1	🛡️ SAUVEGARDE aucun	
<i>Calme</i> permet à un dragon d'annuler temporairement les effets de son aura de peur. Tant que le dragon se concentre, les créatures ne subissent aucun effet de moral suite à la vue ou la présence du dragon. Le lanceur peut arrêter le sort quand il le désire en cessant simplement de se concentrer dessus. Le sort s'arrête immédiatement si le dragon subi le moindre dégât, ou s'il lance un sort de niveau 4 ou plus haut (la concentration requise pour lancer de tels sorts annule sa concentration pour étouffer son aura de peur).		
Cult of the Dragon, Draconomicon		

