

Receuil de sorts :

Chantelame

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : une arme touchée

Durée : 1 round / niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annulle (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Chantelame fait qu'une arme à lame émet une musique magique pendant le combat.

Tous les rounds où l'arme est employée dans un combat au corps à corps, ce sort permet à l'utilisateur de faire une attaque de corps à corps supplémentaire avec l'épée comme une action libre. L'attaque emploie le bonus d'attaque normal de l'utilisateur avec cette arme, mais n'inflige aucun dégât.

Au lieu de cela, ceux qui sont touchés par l'arme sont hébétés pour un round. Les personnages hébétés ne peuvent

pas accomplir d'actions, mais peuvent se défendre normalement.

Focalisateur : l'arme.

Connaissance des objets

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : un objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Connaissance des objets détermine les fonctions non-magiques d'un objet ou d'un article technologique.

Le lanceur doit manipuler ou toucher l'objet au cours de l'incantation et pendant la durée du sort pour gagner la moindre connaissance.

Si l'objet a plus d'une fonction, le sort identifie son utilisation la plus générale ou la plus probable.

Le lanceur peut recueillir de nouvelles informations sur l'objet seulement par des utilisations successives du sort.

Connaissance des objets ne révèle pas les fonctions magiques (comme *identification*), seulement les fonctions mécaniques.

Ce sort est employé le plus souvent pour aider le lanceur à comprendre la nature et l'utilisation d'un objet d'un autre niveau technologique (comme une arme à feu trouvée dans un monde où de telles armes n'existent pas normalement) ou pour gagner quelques indices concernant des gadgets extrêmement complexes ou des casse-tête.

Si on l'emploie de cette dernière façon, cependant, ce sort peut se révéler très dangereux.

Utiliser *connaissance des objets* pour comprendre comment le dispositif de déclenchement d'un piège fonctionne peut être désastreux, car le sort ne distingue pas un piège non-magique d'un autre gadget!

Et comme le sort commence par l'effet le plus évident ou le plus utilisé (et les pièges sont souvent beaucoup plus faciles à déclencher que les fonctions non-piégées d'un objet), *connaissance des objets* peut juste vous dire comment vous tuer tout seul.

Par exemple, un personnage pourrait jeter le sort sur trois anneaux entrelacés qui semblent être le mécanisme de verrouillage d'une boîte. La première utilisation du sort dit au lanceur que les anneaux sont, en effet, un mécanisme de

verrouillage et qu'ils doivent être tournés d'une certaine façon pour éviter qu'une aiguille ne jaillisse de la boîte (un piège, quoique le sort ne le présente pas comme cela au lanceur).

Avec une deuxième utilisation du sort, le lanceur apprend que tourner les anneaux peut aussi causer l'ouverture de la boîte. Puisque les anneaux n'ont aucune autre fonction, d'autres utilisations du sort ne révèlent rien.

Si l'ouverture de la boîte déclenche *un piège de feu*, il n'est pas révélé, puisque le *piège de feu* est un effet magique.

Mais quand le sort est employé de sa façon la plus courante, cela peut être un avantage pour les aventuriers qui étudient des articles technologiques et des objets étranges qu'ils n'ont aucune chance de comprendre sans aide.

De nouvelles armes exotiques, des gadgets de haute technologie, et d'autres choses similaires sont du domaine de *connaissance des objets*.

Colère irraisonnée

Enchantement (Coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7.5m + 1.5m/2 niveaux)

Cible : une personne ou créature

Durée : 1 round / niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annulle

Résistance à la magie : oui

La créature affectée par le sort *colère irraisonnée* devient si enragée qu'elle ne peut rien faire d'autre que tout tenter pour engager le lanceur du sort au corps à corps.

La créature affectée ne peut pas employer de sorts, de capacités équivalentes à des sorts ou surnaturelles, ni d'armes à distance.

Le sujet ne pense plus qu'à tuer le lanceur - s'il le faut à mains nues, mais de préférence avec une arme de mêlée en main.

Il vaut la peine de noter que le destinataire de ce sort, quoique submergé par la colère, n'est en aucun cas rendu idiot ou suicidaire.

Par exemple, une créature affectée ne sautera pas d'une falaise dans sa tentative pour atteindre sa cible.

Tandis qu'il est sous l'effet d'un sort *de colère irraisonnée*, le sujet peut se servir de toutes ses capacités de combat au corps à corps, compétences et dons - aussi bien offensifs que défensifs.

Cependant, la créature affectée ne peut pas employer de capacité qui exige l'activation d'un objet ou de la concentration.

Un effet secondaire intéressant de *colère irraisonnée* arrive quand le sort est jeté sur un personnage ayant une capacité de rage (comme un barbare).

Dans ce cas, la rage provoquée par *colère irraisonnée* compte comme une utilisation par le personnage de sa capacité de rage pour ce jour.

Colère irraisonnée est un sort assez rare, on pense qu'il fut développé par des guerriers/magiciens nains qui préféraient amener au contact leurs adversaires capables de magie.

Bien sûr, beaucoup de contes retraçant l'histoire de ce sort des mages de bataille notent aussi que cette tactique naine de s'assurer des combats de mêlée contre les lanceurs de sorts a causé des problèmes quand le groupe est entré en conflit avec une bande d'ensorceleurs/barbares.

Focalisateur : le lancement de *colère irraisonnée* exige que le lanceur utilise un mouchoir écarlate ou un chiffon semblable, qui est agité dans la direction de la cible tandis qu'il incante.

Fausse boule de feu de Darlagin

(Transmutation et Illusion)

Niveau : Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30m + 3m/niveau)

Zone d'effet : spécial

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : spécial
Résistance à la magie : oui

Darlagin Tissesort était une illusionniste qui voulait entretenir l'illusion qu'elle était un mage classique. Dans ses efforts pour y arriver, elle a développé ce sort pour imiter la *boule de feu*.

En effet, le sort est la combinaison des sorts *image silencieuse*, *agrandissement* et d'un tour de magie peu connu créant une petite flamme.

La composante matérielle principale est un petit bloc de guano de chauve-souris imbibée de pétrole. Le lanceur de sort lance le guano dans la zone ciblée qui s'enflamme avec le tour de magie créant la flamme.

Une fraction d'une seconde plus tard, le sort d'*agrandissement* se déclenche, augmentant la taille du guano enflammé.

Finalement, juste avant la fin du vol, l'*image silencieuse* entre en vigueur, augmentant la taille apparente de l'explosion à l'habituel rayon de 6 m d'une *boule de feu*.

La zone d'effet réelle du flamboiemant du guano est un cercle de 3m de diamètre; n'importe quelle créature dans cette zone qui ne réussit pas un jet de Réflexe prend 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sort.

Un JS couronné de succès indique que la créature a réussi à esquiver, rouler, se jeter à terre ou à éviter d'une autre manière le plein effet de la détonation et qu'elle reçoit seulement la moitié des dégâts normaux.

Les créatures dans la zone d'effet d'*image silencieuse* (à l'extérieur de la vraie zone enflammée de 3m de diamètre, mais à moins de 6m du centre de l'effet), sont affecté comme celle qui sont dans le vrai secteur de détonation (1d4 par niveau du lanceur de sort, jet de Réflexe pour réduire les dégâts de moitié), à moins qu'elles ne réussissent à ne pas croire à l'effet en réussissant un jet de Volonté, dans lequel cas il ne leur arrive rien et elles ne subissent aucun dégât.

Composantes Matérielles: le bloc de guano de chauve-souris imbibé de pétrole mentionné ci-dessus, une pincée de fer en poudre et un peu de toison.

Notes du traducteur : Bien que la version originale de ce sort ait quelques statistiques D&D3, il subsistait dans la description les termes d'AD&D2 (école de magie: altération, noms des sorts utilisés, JS contre les sorts), je me suis permis de les convertir et j'ai également traduit le nom de l'illusionniste (Speelweaver).

Immunité mineure aux métaux (Gardefer)

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée: contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 tour / niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Vous ou une créature que vous touchez, devenez immunisé aux métaux non-magiques.

Des objets de métal (incluant des armes de métal) passent simplement au travers de vous et vous pouvez passer à travers des barrières de métal comme des barreaux de fer.

Le métal magique ou enchanté vous affecte normalement, aussi bien que les sorts, les capacités semblables à des sorts ou les effets surnaturels. Les attaques livrées par des objets en métal (comme le poison sur un poignard) vous affectent normalement.

Si le sort expire tandis que le métal est en vous, l'objet de métal est projeté hors de votre corps (ou vous du métal, si c'est un objet immobile comme une herse).

Vous et l'objet prenez 1d6 points de dégâts en conséquence (ignorez la dureté de l'objet pour la détermination des dégâts).

Vu que vous traversez le métal, vous pouvez ignorer l'armure et les bonus de dureté sur les adversaires que vous attaquez avec des attaques à mains nues.

Composantes matérielles : un minuscule bouclier de bois, de verre, ou de cristal.

Interdiction divine

Abjuration

Niveau : Prê 4

Composantes : V, S, DF

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7.5m + 1.5m/2 niveaux)

Zone d'effet : 3m de rayon (émanation), centrée sur une créature, objet ou point dans l'espace

Durée : 1 round / niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui

L'*interdiction divine* s'interpose entre un prêtre et sa source de pouvoir divin, entraînant une perte provisoire de la capacité de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Les paladins, gardes noirs et autres classes capables d'intimidation, de renvoi, ou de contrôle des morts-vivants peuvent aussi subir une perte provisoire de cette capacité à cause d'*interdiction divine*.

Ce sort crée un rayon d'énergie perturbatrice invisible qui jaillit comme un éclair du doigt tendu du lanceur pour frapper la cible automatiquement.

Comme d'habitude, une cible bénéficie seulement de son modificateur de taille, du modificateur de Dextérité et du bonus de parade (si elle en a un); par contre, le bonus d'armure, le bonus de bouclier ou le bonus d'armure naturelle ne s'appliquent pas.

Le sort peut être jeté sur un point dans l'espace, mais l'effet est stationnaire à moins de le jeter sur un objet porté.

Le sort peut être centré sur une créature et l'effet rayonne alors de la créature et se déplace avec elle.

Une créature peut essayer de faire un jet de Volonté pour annuler le sort et peut employer la

résistance à la magie, si elle en a.

Si le JS échoue, la capacité de renvoi de la cible est immédiatement neutralisée pour la durée du sort.

Tandis qu'elle est sous l'influence d'*interdiction divine*, la cible est traitée comme si elle n'avait aucune capacité de renvoi, intimidation ou contrôle des morts-vivants.

Notez que le sort n'empêche pas l'énergie positive ou négative d'affecter les morts-vivants dans la zone d'effet (cela devient simplement une barrière à l'activation de tels pouvoirs).

Option de sort A

À la discrétion de votre MD, les effets d'*interdiction divine* peuvent inclure d'autres capacités semblables à renvoi - par exemple, il peut aussi s'appliquer à un prêtre (ou autre classe) ayant la capacité de contrôle, intimidation ou renvoi d'élémentaires, d'extérieurs, de lycanthropes ou d'autres types de créatures.

Option de sort B

Votre MD peut aussi vouloir que l'*interdiction divine* annule temporairement n'importe quels pouvoirs extraordinaires, équivalent à un sort ou surnaturels, un pouvoir accordé en ayant accès à un domaine de sort.

Dans le cas des pouvoirs spéciaux d'accès aux domaines (comme les niveaux de lanceur de sort accrus, le contact mortel, les attaques spéciales ou autres) sont perdus pour la durée du sort.

Les bénéfices de domaine donnant des compétences (comme Bluff, Déguisement et Discrétion) que l'on considère comme des compétences de classe ne sont pas affectées, car une compétence est déjà apprise et retenue, et non donnée quotidiennement par la force divine.

Les conseils de l'Avatar

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute ou jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

L'avatar choisi de votre déité imprègne le sujet de pouvoir divin.

La créature gagne un bonus de compétence de +20 sur un unique test de compétence mais on doit annoncer qu'on utilise le bonus avant d'effectuer le jet.

Lier un familier

Conjuration

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V G M

Temps d'incantation : 1 jour

Portée : courte (7.5m + 1.5m/2 niveaux)

Cible : 1 créature consentante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fonctionne presque exactement comme la capacité d'appel d'un familier disponible aux ensorceleurs et aux magiciens,

Sauf qu'il n'appelle pas un familier, au contraire on doit choisir une créature pour en faire un familier.

Cette créature peut être de presque n'importe quel type, bien qu'elle ne puisse être de l'espèce ou d'une espèce proche du lanceur de sort, un mage humain ne peut pas faire d'un halfling son familier. La plupart des extérieurs, élémentaires et des créatures magiques peuvent être liées de cette façon. Une personne qui est métamorphosée en animal depuis plus d'un an peut être affectée par ce sort, mais le lien se rompt (avec les conséquences habituelles) dès que la cible revient à sa forme originelle.

La créature doit être présente lors du lien et quand le sort est achevé, la créature décide si elle veut vraiment être liée.

Pendant la durée du choix, les sorts affectant l'esprit sont ignorés, bien qu'ils reprennent comme d'habitude une fois qu'il est fait.

La créature est informée de l'identité du lanceur et de son alignement.

Cela annule n'importe quel sort sort masquant l'alignement du lanceur, mais pas les effets qui change l'alignement.

Si la créature refuse, le sort prend fin.

Si la créature accepte, elle est liée comme un familier normal.

Les créatures qui ont été convoquée magiquement sont dans ce cas liées à ce plan et le sort de convocation prend fin.

Les créatures mortes et les créations ne peuvent pas être lié de cette façon, à moins qu'il ne s'agisse d'un écureuil vampire ou quelque chose dans le genre.

Des créatures inintelligentes, comme la plupart des limons, ne peuvent pas non plus être affectées.

Quand le DM décide quel va être le choix de la créature, il doit prendre en considération certaines choses.

Quelle est l'intelligence de la créature ?

Si c'est un animal, le magicien, indépendamment de l'alignement, s'est t'il occupé de lui et lui a t'il veillé à l'alimenter correctement ?

La créature est-elle puissante par rapport au magicien ?

Un dragon d'or pourrait aimer un magicien bon, mais il a probablement autre chose à faire que de devenir un familier.

Quelques créatures pourraient accepter même si elles n'aiment pas le magicien.

Un succube accepterait probablement n'importe quelle offre si cela signifiait qu'elle pourrait rester dans le plan matériel primaire et prendre les âmes des mortels.

Est-ce que la créature a été appelée contre sa volonté ?

La plupart des élémentaires ne sont pas très heureux de leur situation et essayent généralement de tailler en pièces le lanceur de sort s'ils peuvent obtenir le contrôle.

Note : En essayant de lier des créatures appelées, il est important de se rappeler que la créature doit assister entièrement à l'invocation du sort, qui dure un jour.

Vérifiez la durée de votre sort de convocation avant que vous ne commenciez.

Composantes matérielles: 100 po de fournitures magiques (comme pour l'appel d'un familier)

Maître d'arme

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sort
Durée : 1 minute par niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Maître d'arme est un sort souvent trouvé dans le répertoire des aventuriers qui se spécialisent dans le lancement des sorts profanes.

Il accorde au lanceur la connaissance et l'expérience nécessaire pour revendiquer le maniement de n'importe quelle arme simple ou bouclier qu'il tient dans ses mains quand le sort est jeté.

Le fait qu'il n'y ai pas de composante gestuelle signifie que le sort peut être jeté au milieu d'un combat, le lanceur gardant en main les objets qui peuvent le protéger du danger.

On accorde le maniement pour seulement un seul objet, spécifique, bien que des lancements ultérieurs puissent en accorder d'autres.

Par exemple, un sorcier tenant une épée courte et une rapière, avec une targe attachée à l'avant bras, pourrait jeter le sort trois fois, une fois pour chaque arme et une fois pour le bouclier.

Notez que ce sort n'accorde pas le maniement d'une catégorie d'objet, mais seulement pour un objet spécifique tenu dans la main au moment où le sort est jeté.

Si le lanceur tombe ou perd cet objet, le maniement n'est pas oublié; Le maniement est dû à la connaissance gagnée, non à une transformation du lanceur ou de l'objet.

Le lanceur peut donc récupérer cet objet spécifique et continuer à l'employer en connaissant son maniement jusqu'à la fin des effets du sort.

Maître d'arme ne transmet pas au lanceur d'information sur la magie contenu dans l'objet.

Le lanceur peut ne même pas être conscient qu'un objet est magique.

Focalisateur : l'objet avec dont le lanceur veut connaître le maniement.

Métamorphose de précision

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sort

Durée : 1 heure / niveau (T)

Comme *métamorphose*, mais avec des fonctionnalités supplémentaires.

Avant que le sort ne soit préparé, il lanceur doit décider en quoi il sera métamorphosé et quels changements doivent être faits.

Cela exige quelques recherches.

Un individu peut être étudié dans les moindres détails auquel cas ce sort peut faire un double de la personne en 2d4 heures d'étude de la créature.

Généralement cela exige que l'individu le veuille bien, bien que la personne puisse être abusée, par exemple, si le magicien feint d'être un tailleur.

On peut reproduire les traits d'un cadavre, mais cela prend 1d4 heures de plus car on n'a pas pu l'observer en vie.

Si des modifications d'organes doivent être faites, une dissection et quelques connaissances d'anatomie ou des livres sur le sujet serait extrêmement utile.

Faire un ajustement complexe d'organe prend quelques jours de recherche, tandis que faire quelque chose simple (comme déplacer un rein) prend seulement quelques heures.

Comme avec le sort de *métamorphose*, le magicien peut facilement se reproduire lui-même.

Pendant la durée du sort, le magicien peut commuter entre sa propre forme et celle de chacun des sujets qu'il a étudiés.

Les formes que l'on n'a pas étudiées ne peuvent pas être assumées, même si le magicien peut normalement faire ainsi avec un sort de *métamorphose* et ce en raison de la rigueur que nécessite *métamorphose de précision*.

Exemple : Dans un « TSR's Drizt Book », un magicien a employé un sort de *métamorphose de précision* pour inverser l'emplacement de son cerveau et de ses intestins. C'était en prévision d'une bataille avec des flagelleurs mentaux.
Et quand la créature creusa de ses tentacules pour aspirer son cerveau, tout ce qu'elle obtint fut la dégustation d'un dégoûtant jus fécal.

Métamorphose suprême

Transmutation + Illusion (doit être capable de jeter les sorts des deux écoles)

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sort

Durée : 1 heure / niveau (T)

Comme le sort de *métamorphose*, sauf que n'importe quel pouvoir magique que possède la créature en question est imité par l'illusion.

Par exemple, le souffle ardent d'un dragon pourrait être reproduit et ceux qui y croient prennent des dégâts (mais pas autant qu'avec le souffle d'un dragon réel).

Dans certains cas l'effet ne peut pas être reproduit.

S'il ne crée pas d'effet visible, comme un charme, seul ceux qui savent que la créature peut employer ce pouvoir sont affectés.

Si quelqu'un est si ignorant qu'il ne sait pas quel est le pouvoir spécial d'une Meduse, son esprit ne peut même pas l'imaginer et ainsi il ignore l'effet.

Il vaut donc mieux employer les pouvoirs qui ont des effets visibles.

Le magicien doit avoir observé la créature.

Pour les effets visibles, il doit les observer aussi et pour les effets non visibles, il doit avoir été affecté par eux.

Conséquemment, il est difficile de faire un double des effets de beauté d'une Nymphée nue.

Focalisateur : un fragment de la créature en question ; une griffe, une écaille ou un œil font très bien l'affaire.

Miroir des mouvements

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sort

Durée : 1 minute / niveau

Miroir des mouvements vous permet de reproduire n'importe quel don de catégorie générale ayant un effet physique évident et que vous avez observé après qu'un autre s'en soit servi dans les 10 derniers rounds, à condition de remplir les conditions demandées par ce don.

Par exemple, Miale est compétente avec l'arc court, mais ne possède pas le don de Tir à bout portant.

Cependant, elle peut regarder Soveliss se servir du don et en employant *miroir des mouvements*, imiter son don de Tir à bout portant pour mieux attaquer un orque venant vers elle.

Quand le sort se dissipe, Miale n'a plus accès à ce don (à moins qu'elle ne l'acquière elle-même plus tard ou relance *miroir des mouvements* pour avoir ce même effet).

Avec une seule utilisation du sort, vous pouvez imiter un nombre de dons égal à votre bonus d'Intelligence, mais toujours au moins un.

C'est-à-dire qu'un lanceur de sort avec une Intelligence de 10 peut imiter un don, tandis qu'un lanceur

de sort avec 18 en Intelligence peut imiter jusqu'à quatre dons avec une seule utilisation du sort. Les effets de plusieurs lancements de *miroir des mouvements* ne se cumulent pas, chaque nouveau lancement du sort annule le précédent.

Vous pouvez imiter les dons suivants avec *miroir des mouvements*:

- | | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ambidextrie • Magie de guerre • Attaques réflexe • Esquive <ul style="list-style-type: none"> ◦ Souplesse du serpent ◦ Attaque éclair • Maniement des armes exotiques • Expertise du combat <ul style="list-style-type: none"> ◦ Science du désarmement ◦ Science du croc-en-jambe ◦ Attaque en rotation • Science du critique • Science de l'initiative | <ul style="list-style-type: none"> • Science du combat à mains nues <ul style="list-style-type: none"> ◦ Parade de projectiles ◦ Uppercut • Réflexes surhumains • Maniement des armes de guerre • Combat Monté <ul style="list-style-type: none"> ◦ Tir monté ◦ Piétinement ◦ Attaque au galop ◦ Charge dévastatrice • Tir à bout portant <ul style="list-style-type: none"> ◦ Tir de loin ◦ Tir précis ◦ Tir rapide ◦ Tir en mouvement | <ul style="list-style-type: none"> • Attaque en puissance <ul style="list-style-type: none"> ◦ Enchaînement ◦ Science de la charge à mains nues ◦ Destruction d'arme ◦ Succession d'enchaînements • Arme en main • Course • Maniement du bouclier • Maniement des armes courantes • Combat à deux armes <ul style="list-style-type: none"> ◦ Science du combat à deux armes • Botte secrète • Arme de prédilection |
|--|---|---|

Le MD peut permettre d'imiter un don issu d'une autre source que le *Manuel des Joueurs*, tant qu'il s'agit d'un don avec des effets physiques visibles.

Les lanceurs de sort qui ne présentent pas les conditions pour le don qu'ils souhaitent imiter peuvent parfois trouver des solutions pour contourner cette limitation.

Par exemple, Mialea a le don de Science du désarmement, mais une Dextérité de 11 seulement.

Elle jette sur elle *grâce féline*, recevant 2 points de Dextérité supplémentaires pour avoir un 13 en Dextérité.

Elle jette alors *miroir des mouvements*, et imite le don Parade de projectiles d'Ambre.

Quand *miroir des mouvements* se dissipe, Mialea conserve sa Dextérité augmentée jusqu'à la fin du sort de *grâce féline* mais elle perd l'accès au don Parade de projectiles.

Si elle perd d'une façon ou d'une autre les effets de *grâce féline* avant la fin de la durée de *miroir des mouvements*, elle perd l'accès au don de Parade de projectiles.

Il est à noter que *miroir des mouvements* transmet toutes les nuances du style du personnage dont le don est imité.

Avec l'exemple précédent, Mialea gagne non seulement la capacité de Parade de projectiles mais en plus l'enchantement fait qu'elle utilise ce don exactement comme Ambre le ferait.

Bien qu'Ambre puisse ne pas être avec Mialea quand elle jette le sort de *miroir des mouvements*, quelqu'un de familier avec le style d'Ambre (par exemple, un entraîneur ou un perpétuel ennemi) peut se rendre compte que le style de Parade de projectiles de Mialea est en réalité emprunté à Ambre.

On doit permettre à ceux qui sont familier avec le style défensif d'Ambre d'effectuer un jet de Détection (DD 15) pour voir la ressemblance.

Il vaut la peine de noter que les dons de création d'objets magiques et les dons spéciaux ne peuvent pas être reproduits par *miroir des mouvements*.

De même, les dons de métamagie sont trop subtils et/ou complexes pour être imités.

Composantes Matérielles : N'importe quelle surface réfléchissante, incluant les boucliers fortement polis, les armures et même les surfaces d'eau, peut être employée pour ce sort.

Beaucoup de lanceurs de sort portent de petits miroirs sur eux comme composantes matérielles.

Trait des arcanes

Évocation [Force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30m + 3m par niveau)

Cible : jusqu'à cinq créatures, distantes de moins de 5 m les une des autres.

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexe, ½ dégâts

Résistance à la magie : oui

Un court trait d'énergie magique part du bout de votre doigt jusqu'à sa cible, faisant 1d6+1 points de dégâts. Pour chaque deux niveaux d'expérience après le 1er, vous pouvez générer

un trait supplémentaire, que vous tirez en même temps que les autres.

Vous avez deux traits au 3ème niveau, trois au 5ème niveau, quatre au 7ème niveau, le maximum étant de cinq traits au 9ème niveau ou plus haut.

Si vous lancez plusieurs traits, vous pouvez leur faire frapper une seule créature ou plusieurs.

Un seul trait peut frapper seulement une créature.

Vous devez désigner les cibles avant de faire les jets de résistance à la magie ou de dégâts

Ce sort compte comme un *projectile magique* pour ce qui est des sorts, des objets ou des particularités qui protègent une cible de *projectile magique*, comme une *broche-bouclier* ou le sort *bouclier*.

Rayon d'épuisement

Necromancie

Niveau : Ens/Mag 2, Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7.5m + 1.5m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantané

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Un rayon miroitant jaillit de votre main pour perturber le tissu mental d'un utilisateur de psioniques, lui causant une perte points de pouvoir.

Vous devez réussir une attaque de contact à distance pour attaquer une cible.

Le *rayon d'épuisement* affecte seulement les cibles possédant des points de pouvoir psionique.

Des êtres non-psioniques frappés par ce rayon subissent quelques brefs effets désagréables affectant les sens, mais pas suffisants pour perturber une action ou la concentration.

Les cibles affectées subissent une perte provisoire de points de pouvoir psionique égales à 1 + la moitié du niveau de lanceur de sort de l'attaquant (arrondi à l'inférieur).

Ainsi un lanceur de 10em niveau enlèverait 6 points.

Le total de points de pouvoir psionique de la victime ne peut jamais baisser en dessous de 0.

Les points de pouvoir psionique perdus sont regagnés par les moyens normaux.

Notes :

« Ceci est la traduction par :

Christophe Sicard, chsic@aol.com,

<http://pageperso.aol.fr/chsic/mapage/mespassions.html>

de plusieurs documents trouvés sur le site de WOTC (Copyright à Wizard of the Coast) :

Chantelame, **Monte Cook**, <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20010126a>

Colère irraisonnée, **Robert Holzmeier**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20001222a>

Connaissance des objets, **Ed Stark**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20001101a>

Fausse boule de feu de Darlagin, **Jessica Orsini**,
http://www.wizards.com/dnd/files/dl_pseudofireball.txt

Immunité mineure aux métaux (Gardefer), [Http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR_Survival.asp](http://www.wizards.com/forgottenrealms/FR_Survival.asp)

Interdiction divine, **Robert Holzmeier**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20010420a>

Le conseil de l'avatar, **Tom Kristensen**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20010504a>

Lier un familier, métamorphose de précision, métamorphose suprême, **Lex**,
http://www.wizards.com/dnd/files/dl_lex_spells.txt

Maître d'arme, **Edward Bolme**, <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20010216a>

Miroir des mouvements, **Robert Holzmeier**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20000901a>

Trait des arcanes, **Monte Cook**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20001001a>

Rayon d'épuisement, **Robert Holzmeier**,
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/sb/sb20010316a>

Encore un grand merci à Rashkatsa de « la 3em page » pour son aide et ses corrections :
<http://rashkatsa.free.fr/> Tous droits réservés, ne
pas modifier ou reproduire sans autorisation préalable ».