

Livre de sorts du Magicien



Sorts de Magicien



Chaque sort de magicien présenté dans ce livre débute par l'exposé de quatre caractéristiques : la portée, la durée, la zone d'effet et le jet de sauvegarde (l'explication du sort proprement dit se trouve au-dessous). La plupart comportent des valeurs comme « Durée : 3 rounds par niveau ». Cela signifie qu'il faut multiplier ce chiffre par le niveau du magicien (ce sort, lancé par un magicien du 2ème niveau, dure 6 rounds).

Certains sorts portent deux noms, tel *déblocage/blocage*. Entendez par-là qu'on peut le mémoriser de deux manières, en général opposées. Connaître une version entraîne de connaître l'autre, mais le magicien doit choisir laquelle il apprend avant d'entamer l'aventure (il peut, bien sûr, s'il a le nombre de sorts par jour suffisant, apprendre les deux, mais cela compte pour deux sorts).

On trouve de nombreux autres sorts de niveau égal ou supérieur dans le *Manuel des Joueurs d'AD&D*.

Portée : La distance maximale à laquelle le magicien peut jeter le sort. Elle se réfère normalement au point de départ du sort. Une part de celui-ci peut excéder les limites de portée. Le magicien doit toujours voir l'endroit où il lance son sort (toute exception sera spécifiée dans la description).

La portée « contact » signifie que le magicien doit toucher la créature (qui peut être le magicien lui-même) ou l'objet visé. Si la créature refuse de se laisser toucher ou est occupée à autre chose, le magicien doit réussir un jet d'attaque. La portée « le magicien » signifie que le sort ne peut s'appliquer qu'au magicien qui le jette, à l'exclusion de toute autre créature.

Durée : Le délai pendant lequel le sort agit. Un sort à durée « instantanée » s'achève durant le round où le magicien l'a lancé. Si la durée dépend d'un jet de dés, c'est le Maître de Donjon qui l'effectue en secret, sans communiquer aux joueurs le résultat exact.

Zone d'effet : La surface ou le volume que le sort occupe, ou le nombre de créatures qu'il affecte. L'unité de mesure est souvent un cube de 3 m d'arête. Le magicien peut être la « créature » affectée.

Jet de sauvegarde : La plupart des sorts laissent à leur cible la possibilité d'effectuer un jet de sauvegarde qui lui permet d'en éviter, au moins en partie, les effets. Cette catégorie précise l'existence du jet de sauvegarde et ce qui se produit quand la cible le réussit. La mention « spécial » implique un sort sans sauvegarde, sauf exception indiquée dans la description. La mention « aucun » signifie qu'il n'y a pas de jet de sauvegarde contre ce sort.

Sorts de premier niveau

- 1 [Agrandissement/Rapetissement](#)
- 2 [Bouclier](#)
- 3 [Charme-personne](#)
- 4 [Détection de la magie](#)
- 5 [Fermeture](#)
- 6 [Feuille morte](#)
- 7 [Identification](#)
- 8 [Lecture de la magie](#)
- 9 [Lumière](#)
- 10 [Poigne électrique](#)
- 11 [Projectile magique](#)
- 12 [Sommeil](#)

Sorts de deuxième niveau

- 1 [Bouche magique](#)
- 2 [Déblocage/Blocage](#)
- 3 [Détection de l'invisibilité](#)
- 4 [Détection du Mal/Détection du Bien](#)
- 5 [Image miroir](#)
- 6 [Invisibilité](#)
- 7 [Lévitiation](#)
- 8 [Nuage puant](#)
- 9 [Sphère enflammée](#)
- 10 [Ténèbres sur 5 mètres](#)
- 11 [Toile d'araignée](#)
- 12 [Verrou du magicien](#)

Sorts de troisième niveau

- 1 [Boule de feu](#)
- 2 [Clairvoyance](#)
- 3 [Dissipation de la magie](#)
- 4 [Éclair](#)
- 5 [Hâte](#)
- 6 [Immobilisation des personnes](#)
- 7 [Infravision](#)
- 8 [Lenteur](#)
- 9 [Respiration aquatique/Respiration aérienne](#)
- 10 [Runes explosives](#)
- 11 [Suggestion](#)
- 12 [Vol](#)

Sorts de premier niveau

Agrandissement/Rapetissement

Portée	5 mètres par niveau
Durée	5 rounds par niveau
Zone d'effet	1 créature ou 1 objet
Jet de sauvegarde	Le sort n'a pas d'effet

La cible s'accroît de 50 % en taille et en poids. Si le sort est jeté sur un objet, celui-ci doit occuper un volume inférieur à un cube de 3 mètres d'arête avant l'entrée en action du sort. Le score de Force d'un personnage affecté par le sort augmente de 5 points, mais uniquement pour les tests de caractéristique. Les ajustements éventuels au toucher et aux dégâts restent identiques. Tout ce que porte le personnage est agrandi, y compris armes et armure. Le jet de dégâts d'une arme agrandie augmente de moitié (on arrondit à l'entier supérieur), y compris pour les armes naturelles comme les griffes et les dents. Ainsi, un guerrier agrandi frappant de son épée longue agrandie et qui aurait infligé 5 points de dégâts en temps normal verra ce résultat devenir un 8 ($5 + 2,5 = 7,5$, arrondi à 8) auquel il ajoutera son bonus de dégâts habituel.

L'inverse, *rapetissement*, ramène la créature ou l'objet à la moitié de sa taille normale. La Force diminue de moitié, comme le jet de dégâts (arrondi à l'entier supérieur).

Bouclier

Portée	Le magicien
Durée	5 rounds par niveau
Zone d'effet	Le magicien
Jet de sauvegarde	Aucun

Ce sort génère une barrière magique invisible devant le magicien. Le bouclier arrête automatiquement tout *projectile magique* (voir ce sort). Pour les autres attaques frontales, le magicien est considéré comme doté d'une classe d'armure de 3. Ses jets de sauvegarde contre les attaques magiques frontales se font avec un bonus de 1 ajouté au résultat du dé à 20 faces. Les attaques latérales ou dorsales ne sont pas affectées. Le bouclier flotte devant le magicien et ne le gêne en rien dans ses actions.

Charme-personne

Portée	120 mètres
Durée	1 jour
Zone d'effet	1 personne
Jet de sauvegarde	Le sort n'a pas d'effet

La victime considère le magicien comme un ami fidèle. Celui-ci ne peut pas contrôler la personne charmée ainsi qu'il le ferait d'une marionnette, mais il a la possibilité de la manipuler. La victime n'attaquera pas ses propres amis et ne fera rien de stupide ni de suicidaire. Un personnage non joueur humanoïde affecté par ce sort ne changera pas d'avis sur les membres du

groupe, le magicien exclu, et les attaquera sans doute, à moins que le magicien ne le persuade du contraire.

Le sort affecte une personne, pas un monstre ni un animal. Pour ce sort, une personne est un humanoïde de petite taille ou de taille normale : humain, duergar, elfe, elfe noir, esprit-follet, gnom, gnome, gobelin, hobgobelin, homme-lézard, kobold, tout lycanthrope (loup-garou, ours-garou, etc.), nain et orque.

Détection de la magie

Portée	Le magicien
Durée	2 rounds par niveau
Zone d'effet	3 mètres × 18 mètres
Jet de sauvegarde	Aucun

La zone d'effet suit la direction du regard du magicien. Tout objet magique ou effet de sort compris dans ce passage luit, mais seul le magicien le voit. Une personne affectée par un sort de *charme-personne* luit. Plus la magie est puissante, plus la lueur est intense. Il faut un round complet pour décrire Un arc de cercle de 60° (de 12 heures à 2 heures sur le cadran d'une montre).

Fermeture

Portée	20 mètres par niveau
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	1 porte (portillon, couvercle...)
Jet de sauvegarde	Aucun

La porte est désormais bloquée. On peut toujours l'enfoncer, mais elle ne s'ouvrira pas normalement avant l'expiration du sort. Toute créature dotée de 4 dés de vie au moins l'enfoncera automatiquement.

Feuille morte

Portée	10 mètres par niveau
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	Cube de 3 mètres d'arête
Jet de sauvegarde	Aucun

Si ce sort est lancé pendant le round où la cible se met à tomber, elle ne subit aucun dégât dû à sa chute. Si la chute dure plus d'un round, on peut jeter le sort sur la cible encore en l'air. Le sort n'affecte que les objets et les créatures qui tombent tout droit (il est possible d'affecter plusieurs objets ou créatures dans la zone d'effet). Les flèches et les créatures volantes ne sont pas affectées.

Identification

Portée	Contact
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	1 objet par niveau
Jet de sauvegarde	Aucun

Ce sort requiert huit heures de préparation et, après l'avoir jeté, le magicien doit se reposer pendant huit heures avant de pouvoir faire quoi que ce soit. D'ordinaire, on ne jette une *identification*

qu'entre deux missions, quand le magicien est de retour en ville, et rarement au cours d'une aventure.

Le magicien qui utilise ce sort sur un objet doit manier celui-ci tout à fait normalement. Ainsi, un anneau doit être passé à un doigt, une épée tenue par sa garde, etc. Le magicien a 50 % de chances d'apprendre les capacités et le fonctionnement de l'objet. En cas d'échec, il doit attendre d'avoir gagné un niveau pour recommencer sa tentative.



Lecture de la magie

Portée Le magicien
Durée 2 rounds par niveau
Zone d'effet Écrits magiques
Jet de sauvegarde Aucun

Le magicien peut lire des écrits magiques au rythme d'une page par round, et ceci sans activer leurs effets, à moins qu'il ne s'agisse d'un piège comme runes explosives ou glyphe de garde. Sitôt le texte déchiffré, le magicien pourra toujours le relire sans l'aide du sort.

Lumière

Portée 60 mètres
Durée 10 rounds par niveau
Zone d'effet Globe de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde Le sort se fixe sur le lieu

Un sort de *lumière* peut être lancé sur une créature, un objet ou un endroit. Une créature bénéficie d'un jet de sauvegarde. En cas de réussite, le sort se fixe, non pas sur la créature, mais juste derrière elle. S'il affecte une créature ou un objet, la zone d'effet les suit. Jeté dans la zone d'effet d'un *ténèbres* ou d'un *ténèbres sur 5 m*, il s'annule et annule l'autre sort.

Note : contrairement au sort de *lumière* du clerc, le sort de *lumière* du magicien n'a pas d'inverse.

Poigne électrique

Portée Contact
Durée Jusqu'à 1 round par niveau
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Aucun

Une des mains du magicien se charge d'électricité. La créature qu'il touche de cette main subit 1d8 points de dégâts plus un point par niveau du magicien (un magicien du troisième niveau infligera 1d8 + 3 points de dégâts.) Pour toucher, le magicien doit réussir un jet d'attaque. Le sort reste effectif durant 1 round par niveau du magicien au maximum et se décharge sitôt que le magicien touche une créature (pour pouvoir infliger une autre décharge électrique, il faut relancer le sort).

Projectile magique

Portée 60 mètres + 10 mètres par niveau
Durée Instantanée
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Aucun

Une boule luisante d'énergie part des doigts du magicien et touche automatiquement sa cible. Le magicien doit voir sa cible pour la viser, mais le projectile contournera des obstacles si besoin est. Chaque *projectile magique* inflige 1d4 + 1 points de dégâts. Un magicien du 1er ou 2ème niveau en jette un (respectivement à 70 ou 80 mètres), un magicien du 3ème ou 4ème niveau, deux (respectivement à 90 ou 100 mètres), et un magicien du 5ème niveau, trois (à 110 mètres). Tous les projectiles doivent être lancés sur la même cible.

Sommeil

Portée 30 mètres
Durée 5 rounds par niveau
Zone d'effet Globe de 4,50 mètres de rayon
Jet de sauvegarde Aucun

Un certain nombre des monstres présents dans les limites de la zone d'effet et dont le total des dés de vie ne dépasse pas 2d4 s'endorment. Commencez par les créatures les plus faibles et continuez jusqu'aux monstres plus puissants. Tout monstre qui possède au moins 4 + 3 dés de vie n'est pas affecté par ce sort.

Le bruit ne réveille pas les créatures endormies, mais le fait de les secouer ou de les attaquer y parviendra. Les monstres ainsi maltraités passent le round entier à se

réveiller et doivent attendre le round suivant pour pouvoir attaquer. Si les personnages sont en train de combattre dans le voisinage d'un monstre endormi, celui-ci peut être touché automatiquement et subir des dégâts normaux. Il passe le round où il a été touché à s'éveiller (s'il n'est pas mort des dégâts infligés). Si les personnages ne sont pas en train de combattre, le monstre endormi peut être tué automatiquement.

Sorts de deuxième niveau

Bouche magique

Portée 10 mètres
Durée Jusqu'à ce que la bouche parle
Zone d'effet 1 objet
Jet de sauvegarde Aucun

Une bouche apparaît sur l'objet choisi pour cible. Le magicien indique à la bouche le moment de prendre la parole et la teneur du message. La bouche ne peut prononcer qu'un maximum de 25 mots. Lorsqu'elle a donné son message, elle disparaît.

Les instructions concernant le moment propice peuvent être aussi complexes et détaillées que le magicien le désire. La bouche magique ne peut toutefois que « voir » et « entendre » normalement. Ainsi, on pourra lui ordonner de s'exprimer quand une vieille femme chargée d'un panier d'œufs de dragon bleu s'assiera en tailleur sur une cigogne à moins de trente centimètres de là. On ne saurait cependant lui demander de parler lorsqu'une personne invisible passera devant elle, car elle ne voit pas l'invisible.

Déblocage/Blocage

Portée 60 mètres
Durée Instantanée
Zone d'effet 1 porte (portillon, couvercle...)
Jet de sauvegarde Aucun

Ce sort retire les verrous et les barres, défausse un battant ou bien ouvre une porte. Tout ce qui tenait la porte fermée se défait même si celle-ci était nouée ou soudée. Un *déblocage* annule une fermeture, mais ne fait que suspendre l'action d'un *verrou du magicien* pendant 10 rounds. À l'issue de ce délai, ce dernier sort reprend effet.

L'inverse du sort, *blocage*, ferme la porte en actionnant verrous et barres, mais sans sceller magiquement le battant comme le font *fermeture* et *verrou du magicien*.

Détection de l'invisibilité

Portée Le magicien
Durée 5 rounds par niveau
Zone d'effet 3 mètres × 10 mètres par niveau
Jet de sauvegarde Aucun

Le magicien discerne les créatures et les objets invisibles sur le passage du sort (une zone 3 mètres de large

sur 10 mètres de longueur par niveau), qui révèle aussi les créatures dissimulées ou cachées (dans des buissons, dans les ombres, etc.). Ce sort ne dévoile pas les illusions et ne permet pas de voir à travers un objet solide.

Détection du Mal/Détection du Bien

Portée Le magicien
Durée 5 rounds par niveau
Zone d'effet 3 mètres × 54 mètres
Jet de sauvegarde Aucun

Le magicien doit se concentrer dans la même direction pendant un round complet pour utiliser ce sort. Seuls les monstres et les personnages mauvais sont détectés, à une distance maximum de 54 mètres. Dans cette limite, le sort indique aussi les monstres ou les personnages préparant un mauvais coup contre le magicien. Ils doivent posséder une intelligence au moins faible.

Les animaux tuent pour se nourrir ou se protéger. S'ils s'apprentent à attaquer, cet acte n'est pas mauvais. Ce sort n'indique ni les pièges ni les autres dispositifs ou objets similaires, aussi dangereux qu'ils soient.

La *détection du bien* agit de même envers les créatures d'alignement bon.

Image miroir

Portée Le magicien
Durée 3 rounds par niveau
Zone d'effet Cercle de 2 mètres de rayon
Jet de sauvegarde Aucun

Des copies illusives du jeteur de sort surgissent dans la zone d'effet à raison de 1d4 images pour les magiciens du 1er ou du 2ème niveau, et de 1d4 + 1 images pour ceux du 3ème au 5ème niveau. Si une attaque portée sur le magicien réussit, le MD devra tirer au sort pour savoir si elle touche le magicien ou une de ses images qui, dans ce cas, disparaît aussitôt. Les images se déplacent de façon confuse, au point que le vrai magicien, même s'il subit des dégâts au cours d'un round, reste impossible à repérer au suivant.

Invisibilité

Portée Contact
Durée 1 jour ou jusqu'à une attaque
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Aucun

Le bénéficiaire de ce sort devient invisible (un magicien peut lancer ce sort sur lui-même). Tout l'équipement qu'il porte devient également invisible. Le bénéficiaire peut toujours parler et faire du bruit, et un animal peut le sentir. S'il lâche un objet tenu, celui-ci redevient visible. Personnages et créatures invisibles redeviennent visibles dès leur première attaque, mais reçoivent un bonus de +4 au jet d'attaque pour celle-ci. Un sort qui affecte une autre créature est considéré comme une attaque.



Lévitation

Portée	20 mètres par niveau
Durée	10 rounds par niveau
Zone d'effet	1 créature ou 1 objet
Jet de sauvegarde	Le sort n'a pas d'effet

Un bénéficiaire intelligent de ce sort peut flotter vers le haut ou le bas à la vitesse de 60 cm par round. Si le magicien choisit d'affecter un objet ou un animal normal, il contrôle le mouvement. Les créatures, et les objets tenus, ont un jet de sauvegarde pour éviter l'effet du sort. L'objet et ou la créature à affecter doit peser moins de 250 kg.

Nuage puant

Portée	30 mètres
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	Cube de 6 mètres d'arête
Jet de sauvegarde	La cible sort du nuage

Toute personne ou créature prise dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être incapable d'attaquer et de demeurer dans cet état pendant 1d4 + 1 rounds après avoir quitté la zone d'effet. Il faut faire un jet de sauvegarde pour chaque round qu'une personne ou une créature passe dans le nuage.

Sphère enflammée

Portée	10 mètres
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	Inapplicable
Jet de sauvegarde	Les dégâts sont réduits à 0

Le magicien qui jette une *sphère enflammée* fait apparaître une boule de flammes où il le souhaite dans un rayon de 10 mètres autour de lui. La boule a la taille d'un être humain (1,80 mètres de diamètre). Elle roule sur le sol dans la direction indiquée par le doigt pointé du magicien, en parcourant 10 mètres par round.

Elle peut franchir n'importe quel obstacle d'une hauteur inférieure ou égale à 1,20 mètres.

Elle met automatiquement le feu au bois et au tissu. Si elle est dirigée sur des créatures, celles-ci doivent réussir un jet de sauvegarde pour l'éviter, sous peine de subir 2d4 points de dégâts au contact de la sphère ou 1d4 points de dégâts si elles se trouvent à moins de 1,50 mètres de celle-ci.

Ténèbres sur 5 mètres

Portée	10 mètres par niveau
Durée	10 rounds + 1 round par niveau
Zone d'effet	Globe de 5 mètres de rayon
Jet de sauvegarde	Aucun

Un globe de 5 mètres de rayon centré sur le magicien se remplit d'obscurité. Plus rien n'est visible dans la zone d'effet, même aux yeux des créatures capables de voir dans l'obscurité, comme les elfes, les nains et certains monstres. Un sort de lumière ou de lumière continue annule ce sort. Personnages et créatures qui se battent dans le noir reçoivent une pénalité de -4 à leurs jets d'attaque, en admettant qu'ils arrivent à localiser leurs adversaires.

Toile d'araignée

Portée	5 mètres par niveau
Durée	20 rounds par niveau
Zone d'effet	8 cubes de 3 mètres d'arête
Jet de sauvegarde	La cible évite les toiles

La *toile d'araignée*, faite de fils épais et gluants, doit s'ancrer en deux endroits (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.). Il est impossible de tirer des flèches ou des projectiles sur les victimes. Les toiles brûlent sans difficulté en un seul round. Tout ce qui s'y trouve subit 2d4 points de dégâts dus au brasier.

Si une créature réussit son jet de sauvegarde mais ne peut pas s'écarter davantage, elle n'est prise au piège que partiellement et se déplace alors dans la toile au double de la vitesse précisée ci-après.

Les créatures de taille humaine se déplacent de 30 centimètres par round, les créatures plus grandes de 60 centimètres par round et les créatures géantes de 3 mètres par round. Les petites créatures ou celles (y compris les personnages) d'une Force inférieure à 13 ne peuvent pas se dégager et restent immobilisées.

Verrou du magicien

Portée	Contact
Durée	Permanente
Zone d'effet	1 porte (portillon, couvercle...)
Jet de sauvegarde	Aucun

Ce sort maintient une porte fermée, même si elle n'a pas de serrure. Le joueur de sort a la possibilité d'ouvrir la porte à tout moment, mais elle se referme derrière lui. Un *débloccage* l'ouvre pendant un certain temps. Le seul autre moyen de l'ouvrir, c'est de l'enfoncer.

Sorts de troisième niveau

Boule de feu

Portée	10 mètres + 10 mètres par niveau
Durée	Instantanée
Zone d'effet	Globe de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde	Les dégâts sont divisés par 2

Toute la zone d'effet s'emplit de flammes rugissantes. Si l'explosion n'a pas la place de rayonner sur 6 mètres dans toutes les directions, la *boule de feu* envahit les espaces libres jusqu'à occuper 12 cubes de 3 mètres d'arête. Tout ce qui se trouve dans la zone subit 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (un magicien du 5ème niveau inflige 5d6 points de dégâts aux créatures et aux objets présents dans la zone).

Clairvoyance

Portée	Spéciale
Durée	1 round par niveau
Zone d'effet	Aussi loin que porte le regard
Jet de sauvegarde	Aucun

Le magicien qui lance *clairvoyance* déplace son champ de vision vers un endroit qu'il connaît, qu'il voit ou dont il devine l'emplacement. Il discerne alors tout ce qu'il verrait s'il était présent en personne à cet endroit. Il peut user de ce sort pour découvrir ce qui se trouve derrière une porte. Il se doute qu'il y a là quelque chose, même s'il ne le voit pas pour l'instant.

Ce sort ne lui permet ni de voir dans l'obscurité ni de déplacer son regard. Sa vision mentale est limitée à l'endroit qu'il a choisi.

Dissipation de la magie

Portée	120 mètres
Durée	Instantanée
Zone d'effet	1 cube de 9 m d'arête ou 1 objet
Jet de sauvegarde	Aucun

Ce sort à 50 % de chances d'annuler des sorts et autres effets magiques, et il peut détruire des potions. Effectuez un tirage distinct pour chaque sort, effet magique et potion dans la zone d'effet.

Si le sort est lancé sur un objet magique précis, celui-ci cesse de fonctionner durant 1d4 rounds. Si l'objet se trouve entre les mains d'une créature, elle bénéficie d'un jet de sauvegarde pour contrer l'effet de la dissipation de la magie sur l'objet.

Éclair

Portée	40 mètres + 10 mètres par niveau
Durée	Instantanée
Zone d'effet	1,50 × 30 mètres ou 3 × 15 mètres
Jet de sauvegarde	Les dégâts sont divisés par 2

L'*éclair* peut débiter à tout endroit compris dans la portée du sort, et s'étendre droit devant depuis ce point.

Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet subit 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (un magicien du 5ème niveau inflige 5d6 points de dégâts aux créatures affectées). L'*éclair* peut fracasser et donc traverser 3 centimètres de bois et 1,5 centimètres de pierre. S'il atteint une paroi trop épaisse avant d'avoir achevé sa course, il rebondit, soit en décrivant un angle, soit en rebroussant chemin.

Ceux qu'il touche à l'aller et au retour doivent effectuer deux jets de sauvegarde (on prend en compte le plus mauvais résultat), mais ne subissent les dégâts qu'une seule fois.



Hâte

Portée	60 mètres
Durée	3 rounds + 1 round par niveau
Zone d'effet	Cube de 12 mètres d'arête
Jet de sauvegarde	Aucun

Le magicien peut affecter une créature par niveau d'expérience qu'il possède, pourvu qu'elle se trouve dans la zone d'effet. Une créature affectée par une *hâte* se déplace au double de sa vitesse normale et attaque deux fois plus souvent par round. Le lancement des sorts n'est pas affecté (un prêtre ou un magicien sous l'effet de ce sort ne jette qu'un unique sort par round). Un groupe comprenant un personnage affecté par *hâte* applique un bonus de +2 à son jet d'initiative (autrement dit, on retire 2 au résultat du dé à 10 faces).

Immobilisation des personnes

Portée	120 mètres
Durée	2 rounds par niveau
Zone d'effet	Cube de 6 mètres d'arête
Jet de sauvegarde	La paralysie n'affecte pas la cible

Ce sort paralyse 1d4 personnes dans la zone d'effet. Le magicien choisit qui affecter. Une personne paralysée ne peut plus ni parler ni bouger ni attaquer ni jeter de sorts.

Le sort affecte les personnes, pas les monstres ni les

animaux. Dans ce cas, une personne est un humanoïde de petite taille ou de taille normale : humain, duergar, elfe, elfes noir, esprit-follet, gnoII, gnome, goblin, hobgobelin, homme-lézard, kobold, tout lycanthrope (loup-garou, ours-garou, etc.), nain et orque.

Infravision

Portée Contact
Durée 2 heures + 1 heure par niveau
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Aucun

Ce sort permet à une personne de voir dans l'obscurité à une distance maximale de 18 mètres, sans qu'elle puisse voir l'invisible.

Lenteur

Portée 90 mètres + 10 mètres par niveau
Durée 3 rounds + 1 round par niveau
Zone d'effet Cube de 12 mètres d'arête
Jet de sauvegarde La cible se déplace normalement

Ce sort affecte au maximum une créature par niveau du magicien dans la zone d'effet. Ainsi, un magicien du 5ème niveau peut ralentir jusqu'à 5 créatures dans le cube de 12 m d'arête. Les créatures les plus proches du jeteur de sort sont touchées les premières. Elles se déplacent à la moitié de leur vitesse normale et portent la moitié de leurs attaques normales. Cela signifie, en règle générale, qu'elles attaquent une fois tous les deux rounds. Elles subissent aussi une pénalité de -4 à leur classe d'armure et à leur jets d'attaque.

Respiration aquatique/ Respiration aérienne

Portée Contact
Durée 1d4 + 1 heure par niveau
Zone d'effet Les créatures touchées
Jet de sauvegarde Aucun

Le magicien qui lance *respiration aquatique* peut toucher autant de créatures qu'il le souhaite au cours du round, mais la durée du sort pour chaque créature est divisée par le nombre total de bénéficiaires. Le sort permet aux bénéficiaires de respirer de l'eau comme si c'était l'air dont ils ont l'habitude.

L'inverse, *respiration aérienne* permet aux bénéficiaires de respirer de l'air comme si c'était l'eau dont ils ont l'habitude.

Runes explosives

Portée Contact
Durée Jusqu'à la lecture
Zone d'effet 1 livre, 1 carte, 1 parchemin, etc.
Jet de sauvegarde Spécial

Le magicien peut ajouter des lettres et des runes magiques sur tout support d'écriture. Quiconque lit les inscriptions normales active les runes explosives.

Les voleurs et les autres magiciens ont 50 % de chances par niveau de détecter les runes en les lisant avant qu'elles explosent.

Tous ceux qui se trouvent à moins de 3 m des runes subissent 6d4 + 6 points de dégâts. Tous, à l'exception du lecteur, bénéficient d'un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié. L'objet sur lequel les runes explosives étaient inscrites sera sans doute détruit dans l'explosion, à moins qu'il ne soit fait d'un matériau très résistant, comme l'acier ou la pierre.

Suggestion

Portée 30 mètres
Durée 1 heure + 1 heure par niveau
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Le sort n'a pas d'effet

Le magicien qui jette un sort de *suggestion* dit à sa victime de faire quelque chose ; en d'autres termes, il lui suggère une action. Il doit rester concis : quelques mots ou expressions, pas plus d'une phrase ou deux. Il peut même imposer des conditions à sa suggestion, comme : « Ton chef est un traître. Dès qu'il entrera dans la pièce, attaque-le ». Dans cet exemple, du moment que le chef entre dans la pièce avant la fin du sort, la *suggestion* fonctionne.

Ce que suggère le magicien doit paraître raisonnable. Dans l'exemple précité, dire : « Attaque ton chef » ne suffirait pas. Il n'est guère raisonnable de s'attendre à ce que des personnes ou des monstres attaquent leur chef sans raison valable. Toutefois, s'ils croient que leur chef est un traître...

Vol

Portée Contact
Durée 1d6 × 10 + 10 rounds par niveau
Zone d'effet 1 créature
Jet de sauvegarde Aucun

Le bénéficiaire du sort acquiert la faculté de voler à la vitesse de déplacement de 18. Si la créature fait du sur-place ou vole lentement, elle peut jeter des sorts ou attaquer avec une arme.