

LE MAGICIEN

LIVRET DE PERSONNAGE POUR DUNGEON WORLD

PARAGRAPHE LÉGAL NÉCESSAIRE CONCERNANT LES LICENCES

Je n'apprécie pas plus qu'un autre les pavés de licences et de texte légal mais cette partie est importante parce que :

- Dungeon World a été édité sous une licence Créative Common qui permet l'existence de livrets de personnages créés par n'importe qui.
- Il est normal de nommer les créateurs, graphistes, traducteurs ayant travaillé à la création d'un livret. En général c'est la seule récompense qu'ils tireront de leur effort.

LICENCE DUNGEON WORLD

Dungeon World est un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

LIVRET DE PERSONNAGE D'ORIGINE

Le livret de personnage « Le Magicien » a été publié dans Dungeon World par Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

TRADUCTEUR DU LIVRET

Ce livret a été traduit par Magimax dans l'ouvrage « Dungeon World, version française, Manuel des Joueurs » publié par Magimax sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

PUBLICATION DE CETTE VERSION FRANÇAISE

Ce livret est publié par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

VERSION

Le Magicien, v 13 du 17/10/2014.

Créer

LE MAGICIEN

Le monde de *Dungeon World* a ses lois. Pas celles des hommes ou d'un quelconque tyran. De plus grandes, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se crée, rien ne se perd. Les morts ne se relèvent pas, n'est-ce pas ?

Oh...ce qu'on peut bien se raconter pour se rassurer dans l'obscurité.

Vous avez bûché dur sur vos bouquins. Les expériences vous ont rendu presque fou, les invocations manquées ont mis en danger jusqu'à votre âme. Pour quoi ? Le Pouvoir. Quoi d'autre ? Pas le pouvoir d'un roi ou d'une nation, mais celui de faire bouillir le sang d'un homme, d'invoquer le tonnerre du ciel, le grondement de la terre en colère, celui de faire fi des lois auxquelles tous tiennent tant.

Laissez-les vous regarder de travers, vous appeler, « sorcier » ou « diabolique ». Lequel d'entre eux peut lancer des boules de feu d'un regard ?

Ouais. A qui le dites-vous...

CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

PEUPLE

Vous pouvez opter pour Elfe ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

RÉPARTISSEZ LES SCORES

Les caractéristiques et leur ajustement (en abrégé) sont : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG) et Charisme (CHA).

Vous allez devoir répartir les six scores suivants à ces caractéristiques : 16, 15, 13, 12, 9 et 8.

Lisez d'abord la liste des actions de votre personnage et repérez celles que vous utiliserez fréquemment. Notez ensuite la caractéristique la plus souvent sollicitée au cours de ces actions. Attribuez-lui un score de 16. Notez ensuite celle qui vous paraît un peu moins sollicitée et attribuez-lui 15. Faites de même avec les autres scores par ordre de priorité décroissant. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

NOTEZ LES AJUSTEMENTS

À chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants :

16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Notez l'ajustement dans la seconde case en dessous de votre caractéristique.

CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 4 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

CHOISISSEZ UN ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage. Choisissez-en un et cochez la case correspondante. C'est en vous conformant à la description de votre alignement que vous gagnerez de l'expérience.

CHOIX SPÉCIALISATION DE CLASSE

Lisez votre fiche. Prenez votre temps. Le choix est une étape importante de la création du Magicien. Cochez les cases des options choisies sur la fiche.

CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter.

Il est égal à 7 + FOR.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec ce qui est décrit dans la section Matériel, faites vos choix et calculez votre encombrement. Calculez votre total d'armure et notez le dans la case Armure.

PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret.

CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens et inscrivez sur votre fiche le nom d'au moins un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJs avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

NOM **APPARENCE**

Elfe : Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
Humain : Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xenon, Uri

Regard hanté, regard perçant, regard fou
 Coupe à la mode, hirsute, chapeau pointu
 Robe usées, robe à la mode, robe étrange
 Corps boursofflé, apparence inquiétante, carrure fine

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

| | | | | | |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| FORCE | DEXTÉRITÉ | CONSTITUTION | INTELLIGENCE | SAGESSE | CHARISME |
| <input type="checkbox"/> FAIBLE -1 | <input type="checkbox"/> SECOUÉ -1 | <input type="checkbox"/> MALADE -1 | <input type="checkbox"/> ÉTOURDI -1 | <input type="checkbox"/> CONFUS -1 | <input type="checkbox"/> BALAFRÉ -1 |
| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |

DÉGÂTS**ARMURE****PV**

PV MAXIMUM
 4 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

- BON**
Utiliser la magie pour aider quelqu'un.
- MAUVAIS**
Percer le secret d'un mystère magique.
- NEUTRE**
Utiliser la magie pour inspirer la terreur.

ACTIONS DE DÉPART

DÉFENSE MAGIQUE
 Vous pouvez cesser immédiatement un sort continu et utiliser l'énergie de la dissipation pour détourner une attaque. Le sort s'achève et vous soustrayez son niveau des dégâts qui vous sont infligés.

RITUEL
 Quand vous créez un effet magique à partir d'un lieu de pouvoir, indiquez au MJ votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles mais le MJ posera une à quatre des conditions suivantes :

- Ça va prendre des jours/semaines/mois
- D'abord, il te faudra _____
- Tu auras besoin de l'aide de _____
- Cela va coûter beaucoup d'argent
- Tu parviens à un effet moindre, peu fiable et limité
- Tes alliés et toi-même encourez un risque venant de _____
- Tu vas devoir désenchanter _____ pour le faire

PEUPLE

- ELFE**
La magie est pour vous aussi naturelle que la respiration. Vous préparez Détecter la Magie comme si c'était un sort mineur.
- HUMAIN**
Choisissez un sort de Clerc. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il s'agissait d'un sort de Magicien.

PRÉPAREZ DES SORTS
 Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en apprentissage tranquille de votre grimoire :

- vous perdez tous les sorts que vous aviez préparés,
- vous préparez de nouveaux sorts choisis dans votre grimoire dont le niveau total ne peut pas dépasser votre propre niveau+1,
- vous préparez aussi tous vos sorts mineurs qui ne comptent jamais dans la limite de niveau de sorts.

RELATIONS

Inscrivez le nom d'un de vos compagnons dans au moins l'une des phrases ci-dessous :

_____ va jouer un grand rôle dans les événements à venir ; je l'ai prévu !

_____ me cache un secret important.

_____ manque cruellement de connaissances sur ce monde; je vais lui apprendre tout ce que je pourrai.

_____ relation.

LANCER UN SORT (INT)
 Quand vous lancez un sort que vous avez préparé, lancez 2d6+INT. *Sur 10+, vous lancez le sort avec succès et vous ne l'oubliez pas. *Sur 7-9, le sort est lancé mais choisissez une option :

- vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).
- ce sort perturbe le tissu de la réalité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous prépariez vos sorts de nouveau.
- une fois lancé, le sort est oublié. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas préparé vos sorts à nouveau.

GRIMOIRE

Vous avez maîtrisé plusieurs sorts et les avez inscrits dans votre grimoire. Vous commencez avec 3 sorts de niveau 1 et les sorts mineurs. Dès que vous montez d'un niveau, vous ajoutez un nouveau sort de votre niveau ou moins à votre grimoire. Votre grimoire pèse 1 poids.

**LE MAGICIEN**NIVEAU PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 7 + FOR = _____

Ration, 5 *Utilisations* ○○○○○ 3 Po 1 poids

Vous transportez votre grimoire de sorts 1 poids

Choisissez une protection parmi :

Armure de cuir, 1 *Armure, Porté* 10 Po 1 poids

Sac de bouquins, 5 *Utilisations* ○○○○○ 10 Po 2 poids

Potions de soins : 3 ○○○ 150 Po 0 poids

Choisissez une arme parmi :

Dague, *Contact* 2 Po 1 poids

Bâton, 2 *mains, Proche* 1 Po 1 poids

Un lot au choix parmi :

Antidotes : 3 ○○○ 30 Po 0 poids

Potion de soins : 1 ○ 50 Po 0 poids

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

PRODIGE

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

PUISSANCE MAGIQUE

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez, au choix :

- obtenir l'effet maximal de votre sort
- doubler le nombre de cibles du sort.

PUIT DE SCIENCE

Vous avez +1 lorsque vous étalez votre science à propos de quelque chose dont personne d'autre n'a idée.

M. JE SAIS TOUT

Quand un autre PJ vous demande un conseil et que vous lui indiquez ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 lorsqu'il accomplit la prochaine action en suivant votre conseil et vous marquez 1 PX s'il le suit.

CODEX

Ajoutez un nouveau sort de n'importe quelle classe à votre grimoire.

ENCHANTEUR

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique, vous pouvez demander au MJ ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

LOGIQUE (INT)

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

PROTECTION ARCANIQUE

Tant que vous avez au moins encore un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +2 armure.

CONTRE-SORT (INT)

Quand vous tentez de contrer un sort d'arcane qui devrait normalement vous affecter, misez l'un de vos sorts préparés et lancez 2d6+INT. Sur 10+, le sort est contré et n'a pas d'effet sur vous. Sur 7-9, l'effet est contré et vous oubliez le sort que vous avez misé. Le contre-sort ne protège que vous. Si le sort a d'autres cibles, elles restent affectées.

ÉTUDE RAPIDE

Quand vous observez les effets d'un sort arcanique, demandez au MJ le nom et les effets de ce sort. Vous avez +1 si vous agissez en fonction de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

MAÎTRE

Requiert : Prodiges.

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

SURPUISSANCE MAGIQUE {INT}

Requiert : Puissance magique.

Quand vous obtenez 12+ en lançant un sort, vous pouvez doubler les effets ou le nombre de cibles de votre sort.

ÂME DE L'ENCHANTEUR

Requiert : Enchanteur.

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique dans un lieu de pouvoir, vous pouvez renforcer les effets de sa prochaine utilisation. Le MJ vous dira exactement comment.

PARFAITE LOGIQUE (INT)

Requiert : Logique

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser 3 questions de votre choix, sans vous limiter à la liste.

ARMURE ARCANIQUE

Remplace : Protection arcanique

Tant que vous avez au moins encore un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +4 armure.

CONTRE-SORT PROTECTEUR

Requiert : Contre-sort.

Quand l'un de vos alliés que vous voyez est affecté par un sort arcanique, vous pouvez contrer celui-ci comme s'il vous visait. Si le sort affecte plusieurs alliés, il vous faudra contrer chaque effet séparément.

LIEN ÉTHÉRÉ

Lorsque vous passez du temps avec un sujet volontaire ou sans défense, vous pouvez créer un lien éthéré avec lui. Vous percevez les choses telles qu'il les perçoit et discerne la réalité de son environnement quelle que soit la distance. Quelqu'un lié de son gré peut communiquer avec vous comme s'il était à vos côtés.

MANIPULATEUR MYSTIQUE

Quand vous utilisez un sort pour contrôler les actions de quelqu'un, ce dernier n'en aura aucun souvenir et ne vous en tiendra pas rancune.

AMPLIFICATION

Quand vous infligez des dégâts à une créature, vous pouvez y ajouter l'énergie d'un sort. Interrompez un sort continu et ajoutez son niveau aux dégâts infligés.

POUVOIR PERSONNEL

Quand vous avez le temps, les matériaux arcaniques et un endroit sûr vous pouvez créer votre propre lieu de pouvoir. Décrivez au MJ de quel pouvoir il s'agit et comment vous le liez à cet endroit. Le MJ vous indiquera une créature intéressée par vos travaux.

SORTS MINEURS

Chaque fois que vous préparez vos sorts, vous avez de nouveau accès à tous vos sorts mineurs sans avoir à les compter dans la limite de niveau des sorts.

❑ PRESTIDIGITATION

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant l'exécution du sort, vous pouvez le changer superficiellement : le nettoyer, le salir, le refroidir, le réchauffer, le parfumer ou changer sa couleur. Au lieu de cela, si vous lancez ce sort sans toucher d'objet, vous pouvez créer une illusion mineure, pas plus grande que vous-même.

Les illusions ainsi créées sont grossières et manifestement illusoire. Elles ne tromperont personne mais pourront en amuser certains.

❑ LUMIÈRE

Un objet que vous touchez brille d'une lumière arcanique, à peu près aussi aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

❑ SERVANT INVISIBLE

Vous invoquez un automate invisible qui peut porter uniquement vos affaires. Il porte tout ce que vous lui donnez dans la limite de 3 poids. Il ne peut ramasser tout seul des objets et ne peut porter que ceux que vous lui confiez. Les objets portés par un servant invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un servant invisible qui prend des dégâts ou quitte votre présence est immédiatement révoqué.

SORTS DE NIVEAU 1

❑ DÉTECTER LA MAGIE

DIVINATION

Un de vos sens s'accorde brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique ici

❑ TÉLÉPATHIE

DIVINATION, CONTINU

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

❑ CHARME PERSONNE

ENCHANTEMENT

La personne (ni animal, ni monstre) que vous touchez pendant l'exécution du sort vous considère comme un ami jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que vous lui prouviez le contraire.

❑ PROJECTILES MAGIQUES

ÉVOCATION

Des projectiles de pure magie jaillissent de vos doigts. Infligez 2d4 dégâts à une cible.

❑ INVISIBILITÉ

ILLUSION, CONTINU

Touchez un allié: personne ne peut le voir. Il est invisible ! Le sort persiste tant que la cible n'attaque pas ou que vous ne le dissipez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

❑ ALARME

Marchez le long d'un cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux sorts mineurs, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une créature franchit ce cercle. Si vous êtes endormi, le sort vous réveille.

❑ CONTACTER LES ESPRITS

INVOCATION

Nommez l'esprit que vous voulez contacter (ou laissez le choix au MJ). Vous amenez cette créature à travers les plans suffisamment près pour qu'elle puisse vous parler. Elle doit répondre à une question du mieux qu'elle peut.

SORTS DE NIVEAU 3

❑ DISSIPER LA MAGIE

Choisissez un sort ou un effet magique en votre présence : votre sort le disperse. Les sorts faibles sont annulés, la magie puissante est juste réduite ou étouffée tant que vous restez à proximité.

❑ CLAIRVOYANCE

DIVINATION

Lancez ce sort et fixez une surface réfléchissante pour voir dans les profondeurs du temps. Le MJ vous révélera les détails d'un sombre présage - un événement sinistre qui se réalisera si vous n'intervenez pas. La vision vous révélera quelque chose d'utile pour vous mettre en travers de cette triste perspective. Rare est le présage où « Vous vivrez heureux et aurez beaucoup d'enfants ». Désolé.

❑ BOULE DE FEU

ÉVOCATION

Vous évoquez une énorme boule de flammes qui enveloppe votre cible et tous ceux autour, ignore l'armure et inflige 2d6 dégâts.

❑ IMITER

CONTINU

Vous prenez la forme de quelqu'un que vous touchez en lançant le sort. Vos caractéristiques physiques sont identiques mais peut-être par votre comportement. Le sort dure jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts ou que vous repreniez votre forme. Pendant que ce sort est actif, vous ne pouvez plus entreprendre une action de Magicien.

❑ IMAGE MIROIR

ILLUSION

Vous créez une image illusoire de vous-même. Lorsque vous êtes attaqué, lancez 1d6. Sur 4, 5 ou 6, l'attaque touche l'illusion qui est dissipée et le sort rompu.

❑ SOMMEIL

ENCHANTEMENT

1d4 ennemis parmi ceux que vous voyez s'endorment (au choix du MJ). Seules les créatures capable de sommeil sont affectées. Ils se réveillent normalement en cas de bruit fort, de secousses ou de douleur.

SORTS DE NIVEAU 5

□ **CONTACTER UN AUTRE PLAN**

DIVINATION

Vous envoyez une requête vers un autre plan. Précisez qui ou ce que vous voulez contacter en indiquant sa situation, le type de créature, nom ou titre. Vous créez une communication avec cette créature que vous ou la créature pouvez interrompre à tout moment.

□ **INVOQUER UN MONSTRE**

INVOCATION, CONTINU

Un monstre apparaît et vous aide du mieux qu'il peut. Jouez ce monstre comme si c'était votre personnage, mais il n'a accès qu'aux actions de base. Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, il a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques
- il n'est pas téméraire
- il inflige 1d8 dégâts
- ses liens avec votre plan sont forts: +2PV pour chacun de vos niveaux
- il a une capacité utile

Le MJ vous dira quel monstre correspond aux traits que vous avez choisis. Cette créature reste sur ce plan jusqu'à ce qu'il meure ou que vous

le révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

□ **CAGE**

ÉVOCATION, CONTINU

La cible est retenue dans une cage de force magique. Rien ne peut entrer ou sortir de la cage. La cage demeure jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort ou que vous la révoquiez. Tant que ce sort est actif, la créature emprisonnée peut lire vos pensées et vous ne pouvez pas quitter la cage des yeux.

□ **POLYMORPHIE**

ENCHANTEMENT

Votre toucher transforme entièrement le corps d'une créature qui restera sous cette forme tant que vous ne lancez pas de nouveau sort. Décrivez la nouvelle forme que vous créez, les changements de caractéristiques, ses modifications significatives ou ses faiblesses majeures. Le MJ choisira ensuite une ou plusieurs de ces options :

- la forme est instable et temporaire.
- l'esprit de la créature est également altéré.
- la forme a un avantage ou un point faible imprévu.

SORTS DE NIVEAU 7

□ **VRAIE VISION**

DIVINATION, CONTINU

Vous voyez les choses telles qu'elles sont vraiment. Le sort s'interrompt si vous mentez ou si vous l'interrompez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

□ **MARCHE DE L'OMBRE**

ILLUSION

L'ombre que vous désignez devient un portail pour vous et vos amis. Nommez un lieu en le décrivant avec un nombre de mots égal à votre niveau. Franchissez ce portail pour être transporté, avec les alliés présents au moment où vous lancez le sort, au lieu que vous avez décrit. Le portail ne peut être utilisé qu'une fois par chaque allié.

□ **NUAGE MORTEL**

INVOCATION, CONTINU

Un brouillard s'échappe du Sombre Portail du Royaume des Morts, envahissant une zone proche. Lorsqu'une créature prend des dégâts dans cette zone, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires qui ignorent l'armure. Le sort dure tant que vous pouvez voir la zone affectée et que vous ne le révoquez pas.

□ **PRÉVOYANCE**

ÉVOCATION

Choisissez un de vos sorts de niveau 5 ou moins. Décrivez une condition

de déclenchement dont le nombre de mots ne dépasse pas votre niveau. Ce sort est conservé en réserve tant que vous ne le lancez pas ou que la condition n'est pas remplie. Vous n'avez pas à lancer de dés, le sort se déclenche, c'est tout. Vous ne pouvez avoir qu'un seul sort en réserve à la fois. Si vous relancer le sort de prévoyance, le nouveau sort en réserve remplace l'ancien s'il y en avait un déjà en réserve.

□ **DOMINATION**

ENCHANTEMENT, CONTINU

Lorsque vous touchez quelqu'un vous projetez votre esprit dans le sien. Retenez 1d4. Dépensez 1 pour que votre cible accomplisse l'une de ces actions:

- dire quelques mots de votre choix
- vous donner ce qu'elle porte
- attaquer une cible de votre choix
- répondre sincèrement à une question

Le sort cesse lorsque vous venez à bout de vos points retenus. Si la cible prend des dégâts, perdez un point de retenue. Tant que ce sort est continu, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

SORTS DE NIVEAU 9

□ **ALERTE**

DIVINATION

Décrivez un événement. Le MJ vous avertira quand il survient, quels qu'en soient le lieu et la distance. Si vous le souhaitez, vous pouvez même voir l'événement comme si vous y étiez. Vous ne pouvez avoir qu'une alerte active à la fois.

□ **ABRI**

ÉVOCATION, CONTINU

Vous créez une structure faite de pure magie qui peut être aussi grande qu'un château ou aussi petite qu'une hutte. Elle est insensible à tout dégât non-magique. La structure persiste jusqu'à ce que vous la quittiez ou que vous arrêtiez le sort.

□ **INVOCATION PARFAITE**

INVOCATION

Vous téléportez une créature jusqu'à vous. Nommez une créature ou donnez-en une brève description. Si vous avez nommé la créature, celle-ci apparaît devant vous. Si vous avez décrit un type de créature, une

créature de ce type apparaît devant vous.

□ **ANTIPATHIE**

ENCHANTEMENT, CONTINU

Désignez une cible et décrivez un type de créature ou un alignement. Les créatures de ce type ou de cet alignement ne peuvent s'approcher de la cible. Si une créatures de ce type se trouve dans le champ de vision de la cible, elle fuira immédiatement. Le sort se poursuit tant que vous restez en présence de la cible et que vous ne l'interrompez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

□ **GEMME D'ÂME**

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La victime est consciente de sa détention mais peut être manipulée par des sorts, des pourparlers ou d'autres effets. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment mais une fois libérée, elle ne peut plus être capturée de nouveau.