

# Chaudronnons un nouveau PNJ

## La sorcière

Note de l'éditeur : Dans les deux dernières années, Dragon Magazine a gagné des milliers de fidèles lecteurs. Beaucoup de ceux-ci (ainsi que certains de ceux qui sont avec nous depuis plus longtemps) ont demandé une réédition de la classe de sorcière pour D&D et AD&D. Puisqu'il y a deux ans que n'est plus parut un article de ce type dans Dragon, et que l'article en question était sorti dans le numéro 20, aujourd'hui épuisé, nous avons décidé de présenter une nouvelle version de cette classe en tant que PNJ, que les MJ's pourront incorporer dans leurs campagnes.

Bill Muhlhausen est l'auteur de l'article original dont une évolution est proposée ici. Il puise dans les caractéristiques développées dans les articles antérieurs sur la sorcière paru dans « Dragon », a ajouté plusieurs touches originales, et nous l'a envoyé pour évaluation... L'étape suivante fut l'œuvre de l'assistant d'édition Kim Mohan, qui a édité le manuscrit pour le rendre clair et exhaustif. Il a alors été soumis à l'œil critique de Tom Moldvay, fréquent contributeur du magazine, membre de la conception chez TSR inc., et autorité académique sur la sorcellerie et les sorcières. Ses apports ont permis de faire de la sorcière un personnage crédible et jouable.

Il doit être souligné que la sorcière telle que présentée ici est fait pour être un personnage non joueur, utilisée par le MJ en fonction de ses besoins, pour une aventure ou une campagne, ou pour une situation particulière. Il n'est pas recommandé d'en faire un personnage joueur, bien que cela soit possible. « Dragon » n'a pas pour responsabilité d'opérer des changements majeurs ou des ajouts dans les règles déjà complexes de D&D et AD&D, mais plutôt de suggérer des suppléments à utiliser pour diversifier et renouveler l'intérêt et l'excitation des campagnes L'anti-paladin, publié dans le numéro 39, était une telle proposition. En voici une autre. Et il y en aura d'autres !

**Ecrit par Bill Muhlhausen**

**Révisé et édité par Kim Mohan et Tom Moldvay**

Il y a deux ordres de sorcières. Les sorcières du Premier Ordre peuvent progresser jusqu'au 16<sup>e</sup> niveau, celles du Grand Ordre, secret, peuvent aller jusqu'au niveau 22. Toutes peuvent être de n'importe quel alignement.

Les minima requis pour une sorcière sont de 15 ou plus en intelligence et en sagesse. Si ses caractéristiques sont tirées aléatoirement, utilisez une des quatre méthodes proposées dans le GDM.

Seules les humaines et les elfes peuvent être des sorcières, et seules les humaines peuvent devenir membres du Grand Ordre. Les elfes sont limités au 9<sup>e</sup> niveau, mais peuvent être multi-classées.

Les sorcières ont des dés 4 pour leurs points de vie. Elles reçoivent un dés de vie à chaque niveau y compris le 11<sup>e</sup>. Après cela, elles obtiennent un point de vie supplémentaire par niveau : 11 + 1 au 12<sup>e</sup>, 11 + 2 au 13<sup>e</sup>, etc. Les sorcières ont le droit au même bonus de constitution que les magiciens. Elles utilisent également la table d'attaque et de jet de sauvegarde des magiciens.

Les sorcières avec une intelligence supérieure à la moyenne reçoivent un bonus de sorts, sur le même modèle que les prêtres avec une sagesse élevée :

| Intelligence | Bonus de sort               |
|--------------|-----------------------------|
| 13           | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau |
| 14           | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau |
| 15           | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau |
| 16           | 1 du 2 <sup>e</sup> niveau  |
| 17           | 1 du 3 <sup>e</sup> niveau  |
| 18           | 1 du 4 <sup>e</sup> niveau  |

Les bonus de sort sont cumulatifs ; e.g., une sorcière avec 15 d'intelligence a 3 sorts de 1<sup>er</sup> niveau en plus. Une sorcière doit avoir une intelligence de 16 ou plus pour pouvoir lancer des sorts de 8<sup>e</sup> niveau. Les chances de connaître un sort et les minima / maxima en nombre de sort dépendent également, comme pour le magicien, de l'intelligence.

### Suivants, recrues et apprenti-e-s

Lorsqu'une sorcière atteint le niveau 9, elle attire automatiquement à elle 20 à 200 suivants (2d10 x 10) si elle fonde un lieu de culte. Dans le cas où le culte serait rendu à une divinité interdite, ce lieu devra être tenu secret en plus d'être nettoyé de ses monstres errants. Ses suivants resteront secrets vis à vis du monde extérieur sauf circonstances extrêmes. Une sorcière peut aussi recruter des gens de manière normale.

Une sorcière peut entraîner jusqu'à 3 apprenti-e-s en même temps. Tous ses apprentis sont bien sûr des sorcières elles-mêmes et ne peuvent être d'un niveau supérieur au quart de celui de leur maîtresse. Ainsi une sorcière de niveau 4 peut avoir 1 à 3 apprenti-e-s de niveau 1, mais ne peut avoir d'apprenti-e-s de niveau 2 avant d'avoir atteint elle-même le niveau 8 (arrondi à l'inférieur).

Les apprenti-e-s peuvent acquérir des points d'expérience normalement et peuvent également bénéficier jusqu'à la moitié des points d'expérience qu'acquière leur maîtresse. Cette forme d'acquisition n'est possible que si cela n'entraîne pas le passage de l'apprenti-e à un niveau supérieur à ce que la maîtresse peut prendre en charge.

Par exemple : Une sorcière 7<sup>e</sup> niveau avec 60000 points d'expérience a une apprentie de 1<sup>er</sup> niveau dont les points d'expérience sont de 2300. La sorcière effectue une action lui rapportant 500 points d'expérience, et l'apprentie pourrait donc en recevoir 250 (si la sorcière décide d'en faire profiter son élève), sauf qu'un tel apport lui permettrait de passer au niveau 2, or la sorcière ne peut avoir d'élève de niveau 2 (pas avant le niveau 8). L'apprentie ne pourra donc bénéficier que de 200 points d'expérience car elle doit rester au 1<sup>er</sup> niveau, et ne pourra gagner de nouveau des points d'expérience que lorsque sa maîtresse aura atteint le niveau 8.

Si une sorcière a plusieurs élèves, elle devra diviser entre eux, de la façon la plus égale, les points d'expérience qu'elle souhaite donner. Lorsque la sorcière acquière des points d'expérience, elle doit choisir entre en donner et en garder mais ne peut faire les deux en même temps.

### **Le Grand Ordre secret des sorcières**

Lorsqu'elle atteint le niveau 10, une sorcière doit décider de postuler pour devenir membre du Grand Ordre ou non. Cette possibilité ne lui est ouverte que si elle a 16 ou plus en intelligence et en sagesse. La sorcière doit également posséder au moins un des objets suivant : n'importe quelle boule de cristal, n'importe quel balais magique, un miroir de prouesse mentale, un miroir piège-vie, ou l'un de ces objets en fonction de l'alignement : *Le livre de la magie d'argent* pour une loyale, *le livre de conjuration parfaite* pour une neutre, ou *le livre de la damnation ineffable* pour une chaotique. Si elle n'est pas acceptée dans le Grand Ordre, une sorcière ne peut espérer dépasser le niveau 16. Si elle rejoint le Grand Ordre, la progression s'ouvre à elle jusqu'au 22<sup>e</sup> niveau.

Les sorcières du Grand Ordre Secret, en plus des sorts acquis par la progression normale, reçoivent un sort en bonus pour chaque niveau gagné durant leur appartenance à l'Ordre. Par exemple, au 10<sup>e</sup> niveau, elles recevront un sort, au 15<sup>e</sup> 6 sorts, et au 22<sup>e</sup> 13 sorts de la part du Grand Ordre Secret.

Il n'y a qu'une seule et unique reine des sorcières et princesse des sorcières pour chaque alignement. Une princesse qui acquière assez d'expérience pour devenir reine doit, s'il existe une reine régnante, s'en tenir à son rang, ou défier en combat singulier l'actuelle reine pour tenter de prendre sa place.

### **Armes et objets magiques**

Les sorcières peuvent utiliser toutes les armes dont les magiciens peuvent faire usage et ont les mêmes restrictions concernant les armures. Une sorcière ne peut pas porter d'anneaux magiques ; en dehors de cela, elle peut utiliser tous les objets magiques autorisés aux magiciens.

### **Explications des capacités inhérentes à la classe**

**préparation de poison et de narcotique :** Une sorcière peut réaliser une dose de poison ou de narcotique par jour, si elle en possède les ingrédients nécessaires. La préparation ne peut pas servir à imprégner une arme mais doit être avalée par la victime. La sorcière apprend à fabriquer des poisons ingestifs de type A au niveau 3. Elle progresse d'un type de poison tous les 2 niveaux au-delà du 3<sup>e</sup>. Au 11<sup>e</sup> niveau, elle sera donc en mesure de fabriquer des poisons de type E. Les types de poisons se trouvent dans le GDM. Les jets de sauvegarde sont applicables.

Un narcotique a le même effet qu'un sort de sommeil sur une victime qui a 8 points de vie ou moins, si elle rate son jet de sauvegarde. Une victime ayant entre 9 et 16 points de vie verra sa dextérité et sa vitesse de déplacement réduites de moitié pour 12 tours ; une victime ayant 17 à 24 points de vie, sera réduite aux deux-tiers de sa dextérité et de sa vitesse de déplacement pour la même durée ; Si une victime a plus de 25 points de vie, elle ne perdra qu'un sixième de sa dextérité et de sa vitesse de déplacement, toujours pour la même durée. Un jet de sauvegarde réussit divise par deux les effets et la durée du narcotique.

**Préparation d'un sérum de vérité :** Une sorcière peut en préparer une dose par semaine. Une victime qui en boit une dose tombe en stupeur et est obligée de répondre avec véracité à 1 à 4 questions. Le sérum de vérité ne peut affecter qu'un individu dont le niveau est inférieur ou égal à celui de la préparatrice de la drogue.

**Préparation d'un filtre d'amour :** Une sorcière peut préparer un filtre d'amour par semaine. La potion aura l'effet d'un sort de charme sur un individu qui la boira et ratera son jet de sauvegarde contre les sorts. Seul un personnage de niveau égal ou inférieur à la sorcière peut être affecté par cette potion. Ainsi un guerrier 9<sup>e</sup> niveau pourra être soumis à l'effet d'un potion préparée par une sorcière 9<sup>e</sup> niveau mais pas un guerrier 10<sup>e</sup>. Chaque potion a une durée maximum d'effet de une semaine, avec 15 % de chance (cumulatif) de prendre s'arrêter à la fin de la journée pour laquelle le pourcentage est tiré (du 1<sup>er</sup> au 6<sup>e</sup> jour donc). Si le jet de sauvegarde est réussi il n'y a aucun effet.

**Lecture des parchemins de magicien, de druide et de prêtre :** Les parchemins de druide peuvent lus sans aucune chance d'échec ; ceux de magicien et d'illusionniste avec 10 % de risque d'échec ; ceux de prêtre peuvent être lu sans échec mais uniquement pour des sorts communs aux deux classes.

**Chandelle magique :** Une sorcière peut fabriquer une bougie magique par mois. Chaque période de trois jours passer à travailler sur sa chandelle, elle brûlera pour un tour, jusqu'à un maximum de 10 tours (30 jours de

fabrication). La magie de la bougie prend effet lorsqu'elle est soufflée, ou qu'elle a brûlé entièrement. Au 9<sup>e</sup> niveau, une sorcière peut faire une bougie de couleur bleue ou rouge. Elle pourra fabriquer des bougies d'autres couleurs au fur et à mesure de sa progression en niveau. Une chandelle doit être brûlée en présence de la victime pour être faire son effet.

**Chandelle rouge :** Elle a les mêmes effets sur la victime qu'un filtre d'amour, avec une durée de 1 jour pour chaque tour de brûlage. Il n'y a pas de jet de sauvegarde et aucune chance que l'effet se termine précocement comme pour le filtre d'amour.

**Chandelle bleue :** 1 tour de protection contre le mal / le bien (au choix de la sorcière, à la création) pour chaque tour de brûlage).

**Chandelle jaune (niveau 10) :** un tour de télépathie (la sorcière peut lire les pensées de la victime) pour chaque tour de brûlage.

**Chandelle pourpre (niveau 11) :** Elle a les mêmes effets que le sérum de vérité, permettant une question à la victime pour chaque tour de brûlage – et les réponses se doivent d'être la vérité.

**Chandelle d'or (niveau 12) :** Elle soigne la cible de 1 à 6 points de dégât pour chaque tour de brûlage.

**Chandelle noire (niveau 13) :** La victime subit une malédiction pour chaque tour de brûlage, jusqu'à un maximum de 6 tours et donc 6 malédiction. Les malédiction possibles sont la Faiblesse (Force réduite à 3), la Folie (Intelligence et Sagesse réduites toutes deux à 3), La Maladresse (Dextérité réduite à 3), La Pauvreté (toutes les possessions de valeurs, or, argent, bijoux, etc. se transforment en argile), La Solitude (Charisme réduit à 3), et l'Épuisement (constitution réduite à 3). Un jet de sauvegarde est autorisé pour chaque malédiction, mais une réussite n'écarte que la malédiction considérée et elle seule. Un sort de désenvoûtement peut annuler une malédiction mais il en faut un pour chaque malédiction.

Les jets de sauvegarde sont à effectuer pour toutes les chandelles sauf pour la rouge. Une chandelle qui ne brûle pas de manière continue durant un tour n'a pas d'effet. Si elle est éteinte durant l'un de ses tours, celui-ci n'est pas comptabilisé dans l'effet de la chandelle. Par exemple, si une bougie a une durée de vie de 5 tours et qu'elle est éteinte durant son troisième tour, les effets ne prendront en compte que les deux premiers tours qui auront brûlé en continu. Si elle est rallumée plus tard, il n'y aura que les deux derniers tours qui pourront brûler en continu donc avoir des effets.

## Table d'expérience et de capacités des sorcières

| Points d'expérience | Niveau | Sorts utilisables |   |   |   |   |   |   |   | Titre                   | Capacités Inhérentes                |
|---------------------|--------|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|-------------------------|-------------------------------------|
|                     |        | 1                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |                         |                                     |
| 0 – 2500            | 1      | 1                 |   |   |   |   |   |   |   | Médium                  |                                     |
| 2501 - 5000         | 2      | 2                 |   |   |   |   |   |   |   | Voyante                 |                                     |
| 5001 - 10000        | 3      | 2                 | 1 |   |   |   |   |   |   | Sibylle                 | Préparation de poison et narcotique |
| 10001 - 20000       | 4      | 3                 | 2 |   |   |   |   |   |   | Mystique                | Préparation de sérum de vérité      |
| 20001 - 35000       | 5      | 4                 | 2 | 1 |   |   |   |   |   | Oracle                  |                                     |
| 35001 - 50000       | 6      | 4                 | 3 | 2 |   |   |   |   |   | Sirène                  | Préparation de filtre d'amour       |
| 50001 - 75000       | 7      | 5                 | 3 | 2 | 1 |   |   |   |   | Enchanteresse           |                                     |
| 75001 - 100000      | 8      | 5                 | 4 | 3 | 2 |   |   |   |   | Ensorceleuse            | Lecture des parchemins              |
| 100001 - 200000     | 9      | 5                 | 5 | 3 | 2 | 1 |   |   |   | Sorcière                | Chandelle magique                   |
| 200001 - 350000     | 10     | 5                 | 5 | 4 | 3 | 1 |   |   |   | Sorcière cristalline    | Acquisition de familier             |
| 350001 - 600000     | 11     | 6                 | 5 | 4 | 3 | 2 |   |   |   | Sorcière améthyste      |                                     |
| 600001 - 900000     | 12     | 6                 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 |   |   | Sorcière topaze         |                                     |
| (300000 xp          | 13     | 6                 | 6 | 6 | 4 | 3 | 1 |   |   | Sorcière saphir         | Préparation d'onguent de vol        |
| additionnels par    | 14     | 6                 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 |   | Sorcière ruby           |                                     |
| niveau au dessus du | 15     | 6                 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 | 1 |   | Sorcière émeraude       | Fabrication de poupée de contrôle   |
| 12 <sup>e</sup> ).  | 16     | 6                 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 | Sorcière diamantine     |                                     |
|                     | 17     | 6                 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | Sorcière mère           | Fascination                         |
|                     | 18     | 6                 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 | 3 | Prêtresse               |                                     |
|                     | 19     | 6                 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | Grande prêtresse        |                                     |
|                     | 20     | 7                 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | Prêtresse éternelle     |                                     |
|                     | 21     | 7                 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | Princesse des sorcières | Souhait limité                      |
|                     | 22     | 7                 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | Reine des sorcières     | Hétéromorphisme                     |

**Acquérir un familier** : Ce pouvoir fonctionne comme le sort de magicien d'Invocation d'un Familier, si ce n'est qu'il n'y a aucune chance de ne pas trouver de familier. Le familier ajoute ses points de vie à ceux de la sorcière, mais si celui-ci meurt, la sorcière ne perdra que les points de vie du familier, et non le double comme les magiciens. Une sorcière ne peut avoir qu'un familier sur une période de 10 ans, et si son familier meurt, elle doit attendre la fin de cette période pour en retrouver un.

**Préparer un onguent de vol** : La sorcière peut fabriquer suffisamment de cet onguent pour qu'une créature de taille humaine puisse voler (comme avec un sort de Vol). Le Vol dure 1 à 4 tours plus 1 tour par niveau de la sorcière. L'onguent doit être étalé sur le corps nu de l'utilisateur.

**Fabrication d'une poupée de contrôle** : Une fois par semaine, une sorcière peut fabriquer une poupée d'argile ou de cire, qu'elle pourra utiliser pour contrôler un monstre ou un personnage. Les poupées sont faites à une image générale, e.g. un homme, une femme, un troll, un dragon. Pour fonctionner, un extrait d'un individu particulier appartenant au type ciblé doit être incorporé à la préparation de la poupée (rognures d'ongle, mèches de

cheveux, bouts de peau, écailles, etc.). Une fois l'ingrédient particulier ajouté, la poupée acquiert une focalisation. Elle doit être montrée à sa victime. Si celle-ci rate un jet de sauvegarde contre la magie, elle est charmée (comme par un sort de Charme). Le charme se maintient aussi longtemps que la poupée est intacte et en possession de la sorcière. Si la poupée est perdue ou détruite ou même abîmée, le charme est rompu.

**Fascination** : Le pouvoir de fascination peut être utilisé une fois par jour. La sorcière a seulement besoin de se concentrer pour l'exercer. Toute personne qui voit la sorcière alors, et rate un jet de sauvegarde contre la magie, la servira fidèlement aussi longtemps que la fascination durera. C'est à dire durant autant de rounds que la sorcière a de niveaux. Les services que peut demander la sorcière sont sans limites autres que le suicide.

**Souhait limité** : Une fois par mois. Identique au sort de 7<sup>e</sup> niveau de magicien.

**Hétéromorphisme** : Une fois par jour durant 2 tours. Identique au sort de 9<sup>e</sup> niveau de magicien.

## Sortilèges de sorcière

|    | Niveau 1                | Niveau 2                    | Niveau 3                                  | Niveau 4                 |
|----|-------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------|--------------------------|
| 1  | Changement d'apparence  | Bénédiction                 | Calme                                     | Charmer les monstres     |
| 2  | Charmer les hommes I    | Charmer les hommes II       | Clairvoyance                              | Contrôle des fluides     |
| 3  | Contrôle de la vapeur   | Détection de l'invisibilité | Confort                                   | Soin / blessure II       |
| 4  | Soin / blessure I       | PES                         | Lumière continue                          | Glyphe de garde          |
| 5  | Obscurité               | Détection des pièges        | Soin des maladies                         | Terrain hallucinatoire   |
| 6  | Détection du mal        | Paralyse                    | Dissipation des vapeurs                   | Vision infrarouge        |
| 7  | Détection des illusions | Fermeture                   | Boule de feu                              | Lévitation               |
| 8  | Détection du poison     | Identification              | Invisibilité                              | Neutralisation du poison |
| 9  | Aura féérique           | Ouverture                   | Foudre                                    | Images miroir            |
| 10 | Invocation de familier  | Localisation d'objet        | Corde mystique                            | Croissance des plantes   |
| 11 | Blessure                | Bouche magique              | Force fantasmagorique                     | Autométamorphose         |
| 12 | Lumière                 | Appel de la nature          | Lumière fantomatique                      | Allométamorphose         |
| 13 | Boomerang magique       | Pacification                | Piège de plantes                          | Séduction IV             |
| 14 | Réparation              | Fosse                       | Protection contre les projectiles normaux | Secousse                 |
| 15 | Quête mineure           | Purifier eau et aliments    | Désenvoûtement                            | Force                    |
| 16 | Lecture des langues     | Pyrotechnique               | Séduction III                             | Mur d'eau                |
| 17 | Reflète                 | Séduction II                |                                           |                          |
| 18 | Séduction I             | Parler avec les animaux     |                                           |                          |
| 19 | Sommeil                 | Parler avec les plantes     |                                           |                          |
| 20 | Serviteur invisible     | Parler des langues          |                                           |                          |

## Sortilèges de sorcière, suite et fin

| Niveau 5                           | Niveau 6                 | Niveau 7                    | Niveau 8                      |
|------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| 1 Croissance animale               | Animation des morts      | Projection astrale          | Charmer les hommes III        |
| 2 Bulle d'anti-magie               | Destruction d'expérience | Appel d'esprit              | Clonage                       |
| 3 Charmer les animaux              | Évaporation des fluides  | Contrôle de la lycanthropie | Mort                          |
| 4 Immunité                         | Accélération             | Contrôle de mort-vivant     | Dissipation des enchantements |
| 5 Fléau d'insectes                 | Coffre secret de Leomund | Tremblement de terre        | Métamorphose de groupe        |
| 6 Invocation de monstre I          | Abaissement des eaux     | Tempête de feu              | Réincarnation                 |
| 7 Oracle                           | Séduction VI             | Contrainte                  | Toucher de rouille            |
| 8 Flamme                           | Télékinésie              | Mythomancie                 | Séduction VIII                |
| 9 Séduction V                      | Vision réelle            | Amour                       | Invocation de diable          |
| 10 Ralentissement                  | Vision                   | Séduction VII               | Résurrection temporaire       |
| 11 Esprit                          | Refuge de défense        | Pierre en chair             | Flétrissement                 |
| 12 Téléportation                   | Vénération               | Mur de glace                | Jeunesse                      |
| 13 Transmutation de pierre en boue |                          |                             |                               |
| 14 Affaiblissement                 |                          |                             |                               |
| 15 Respiration aquatique           |                          |                             |                               |
| 16 Œil magique                     |                          |                             |                               |

## Description des sorts

### Niveau 1

#### Changement d'apparence

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau d'illusionniste

#### Charmer les hommes I

Une sorcière doit avoir un minimum de 11 en charisme pour lancer ce sort. Le sort affecte un maximum de 5 - 8 (d4 + 4) hommes de niveau 3 ou moins dans un rayon de 4,8 m autour de la sorcière pour une durée de 2 - 5 (d4 + 1) tours. L'effet est le même que pour un charme personne. Si le groupe d'hommes possède un leader, celui-ci peut tenter de dissiper le charme. Son charisme plus un d8 doit pour ce faire dépasser de 6 points le charisme de la sorcière. Si le charme n'est pas brisé par un leader, chaque homme a cependant droit à un jet de sauvegarde contre la magie. Chacun peut alors, pour lui-même, réussir son jet et ne pas être soumis au sortilège. S'il y a plus d'hommes dans l'aire d'effet que ce que le sort permet de charmer, les plus bas niveaux sont concernés en premier. Le sort, enfin, ne fonctionnera pas sur des hommes auxquels les actions de la sorcière ont occasionné des dégâts durant la phase de rencontre en cours.

#### Contrôle de la vapeur

D'une portée de 3 m par niveau de la sorcière, l'aire d'effet de ce sort est une sphère de 9 m de diamètre. Un volume de cette sphère, en gaz ou en vapeur, peut-être déplacé ou contrôlé, avec une vitesse de mouvement de 18 m par round. Le jeteur de sort peut se déplacer tout en

### Sortilèges du Grand Ordre Secret

|                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| 1 Bannissement           | 11 Pulvérisation prismatique |
| 2 Cercle d'aveuglement   | 12 Réfléchissement           |
| 3 Combinaison            | 13 Recherche                 |
| 4 Dissipation            | 14 Solidification            |
| 5 Trouver son chemin     | 15 Transport par plantes     |
| 6 Vigiles et sentinelles | 16 Vaporiser                 |
| 7 Intensification        | 17 Cercle volcanique         |
| 8 Labyrinthe             | 18 Poids concentré           |
| 9 Fosse de paralysie     | 19 Marche des vents          |
| 10 Sphère prismatique    | 20 Écriture                  |

gardant son contrôle. Le sort dure un tour ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

#### Soin

Seules les sorcières d'alignement bon ou neutre peuvent utiliser ce sort qui permet de soigner de 1 - 6 pv un personnage ou une créature en la touchant. Les sorcières neutres ne peuvent pas utiliser *soin* et *blessure* dans la même journée.

#### Obscurité

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau d'illusionniste. Seuls les alignements neutre ou mauvais peuvent utiliser ce sort.

#### Détection du maladies

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de prêtre.

### **Détection des illusions**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau d'illusionniste.

### **Détection des poisons**

En touchant un personnage ou une créature, la sorcière peut détecter la présence de poison chez cet individu et déterminer, si possible, les mesures à prendre pour neutraliser la substance.

### **Aura féérique**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de druide.

### **Invocation de familier**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien.

### **Blessure**

Seules les sorcières d'alignement mauvais ou neutre peuvent utiliser ce sort qui permet de blesser de 1 – 6 pv un personnage ou une créature en la touchant. Les sorcières neutres ne peuvent pas utiliser *blessure* plus d'une fois par jour.

### **Lumière**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de prêtre. Seules les sorcières bonnes peuvent utiliser ce sort.

### **Boomerang magique**

D'une portée de 6 m, ce sort dure 10 rounds. Ce projectile magique est + 3 lorsque lancé par une sorcière de niveau inférieur à 17, et + 4 au-delà. Le boomerang peut être envoyé derrière un coin, de couloir ou de rue, si la sorcière a une bonne vue de l'angle et qu'elle vise quelqu'un qui est parti dans cette direction, mais le projectile n'est alors que + 1. Le projectile fait des dégâts aux créatures touchables uniquement par arme magique. Il peut être utilisé une fois à chaque round jusqu'à la fin du sort, donc 10 fois, pour 1 pv à chaque touché, ou une seule et unique fois. Les dégâts sont alors fonction du niveau de la sorcière : 4 pv aux niveaux 1-3, 5 pv aux niveaux 4-6, 6 pv pour les niveaux 7-9, 8 pv aux 10-12, 10 aux niveaux 13-16, et 12 pv pour les 17+. La sorcière peut spécifier qu'elle utilise les dégâts pour subjuguer, comme pour les dragons (voir Manuel des Monstres). Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

### **Réparation**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien.

### **Quête mineure**

D'une portée de 6 m, la durée de ce sort est de 6 heures et l'aire d'effet est une sphère de 15 m de diamètre. Il affecte jusqu'à 12 niveaux d'ennemis humanoïdes ou 6 dés de vie de monstres. Les plus bas niveaux ou dés de vie sont affectés en premier. La sorcière doit pouvoir parler à ces ennemis pour que le sort fonctionne. Ce grâce à quoi elle envoie ses opposants vers une mission imaginaire, telle qu'aller faire les courses en ville, ou aller puiser de l'eau à la rivière la plus proche. S'ils ratent un jet de sauvegarde ils sont contraints de s'exécuter, du moment que cela ne met pas leur vie ou leur bien-être en danger. Il y a 20 % + 1 % par niveau que la sorcière que les victimes de ce sort ne se rappelle plus de la sorcière et de leur rencontre après que le sort ait pris fin ou qu'ils aient terminé la mission.

### **Lecture des langues**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien de compréhension des langues, si ce n'est qu'il se limite aux écrits.

### **Reflet**

Ce sort permet à la sorcière de créer un reflet sur n'importe quelle surface jusqu'à 6 m par 6, à une portée de 12 m, et pour une durée de 1 jour par niveau de la sorcière, ou jusqu'à dissipation.

### **Séduction I**

Ce sort affecte un homme durant 2 tours ou jusqu'à dissipation, à une portée de 18 m. La victime se débarrasse de ses armes, amures et vêtements dans le but de séduire la sorcière, se retrouvant ainsi sans défense face aux attaques de la sorcière ou d'autres personnages ou créatures. Immédiatement après le sort, la victime récupère l'une de ses armes abandonnées sur un jet de 11 ou plus sur un dés 20. Si elle fait 16 ou plus, c'est un bouclier ou un casque qui est récupéré. Les jets se répètent chaque round jusqu'à ce que la victime ait tout récupéré dans ce qui est resté à portée de main. Le jet de sauvegarde contre ce sort est égal au charisme de la sorcière + le rang du sort (I à VIII, 1 à 8), auquel on soustrait le score de sagesse de la victime. On ajoute ce nombre au résultat d'un dés 20 et la somme doit être, pour réussir, supérieure à un nombre dépendant de la classe de la victime : 13 pour les guerriers et rangers, 12 pour les voleurs et assassins, 10 pour les paladins, 9 pour les magiciens et illusionnistes, et 8 pour les prêtres, druides et moines.

### **Sommeil**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien, sauf en ce qui concerne le nombre de personnes affectées : 2-16 créatures de 1 dés de vie (ou niveau 1), 2-12 de 1+1 à 2 dés de vie (ou niveau 2), 1-6 de 2+1 à 3 dés de vie (ou niveau 3), 0-1 créatures de 3+1 à 4 dés de vie (ou niveau 4). Chaque groupe est tiré séparément, ce qui permet de toucher au final jusqu'à 35 créatures avec le même sort.

### **Serviteur invisible**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien.

## **Niveau 2**

### **Bénédiction**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de prêtre. Seules les sorcières bonnes ou neutre peuvent utiliser ce sort.

### **Charmer les hommes II**

Comme *Charmer les hommes I*, mais en affectant 7-12 hommes (d6+6) de niveau 4 ou inférieur, pour une durée de 5 à 10 tours (d6+4).

### **Détection de l'invisibilité**

Identique au sort de 2<sup>ème</sup> niveau de magicien.

### **PES**

Identique au sort de 2<sup>ème</sup> niveau de magicien, si ce n'est que la créature à affecter doit être touchée.

### **Détection des pièges**

Identique au sort de 2<sup>ème</sup> niveau de prêtre.

**Paralyse**

Identique au sort de 2ème niveau de prêtre.

**Fermeture**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien.

**Identification**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de magicien.

**Ouverture**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

**Localisation d'objet**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

**Bouche magique**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

**Appel de la nature**

A une portée de 36 m autour de la sorcière, le sortilège appelle 1-10 petits oiseaux ou mammifères (jusqu'à la taille d'un faucon ou d'un écureuil) ou une créature de la taille d'un aigle ou d'un loup. La sorcière peut communiquer avec eux de manière à leur donner un ou deux ordres. Les créatures ainsi convoquées peuvent être envoyées sur un ennemi dans une simulation d'attaque qui provoquera une *Confusion* chez une créature d'intelligence animale ou inférieure, et une attaque à - 2 pour une durée de 1 tour chez une créature plus intelligente. Les animaux convoqués ne peuvent se ruer vers une créature qu'ils fuiraient en temps normal. Les animaux appelés, le peuvent aussi afin de porter des objets ou des messages jusqu'à une durée de 3 jours.

**Pacification**

D'une portée de 18 m et d'une durée de 4 tours plus 1 tour par niveau de jeteur du sort, avec une aire d'effet de 3 x 3 x 6 m, ce sortilège affecte 1-8 créatures de 6 dés de vie ou moins. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde arrête le combat et quitte le terrain ou s'étendent pour se reposer (50 / 50). Aussi longtemps qu'ils ne sont pas attaqués, les créatures pacifiées n'attaqueront ni la sorcière ni ses alliés. A chaque fois qu'une créature pacifiée, elle a le droit à un nouveau jet de sauvegarde contre le sort. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants.

**Fosse**

Ce sort crée, à une portée de 18 m et sur une aire d'effet de 12 m, une fosse de 6 m de profondeur sur 6 m de largeur n'importe où dans l'aire d'effet. Le sort ne peut être utilisé qu'en extérieur, et ne peut être employé dans un bâtiment, un enclos ou sous terre. S'il est utilisé à des fins offensives, un jet de sauvegarde peut être appliqué. Une réussite à ce jet implique que le jeteur du sort a mésestimé le lieu où se trouvait la victime et que le trou apparaît à 6 m de celui-ci. Si la victime est en mouvement vers la fosse, elle a 70 % de chance, en cas de réussite de son jet de sauvegarde, de l'esquiver. Une victime qui subit les effets de la fosse subit 2d6 pv de dégâts s'il est statique à l'endroit où apparaît le trou, et 3d6 pv s'il est en mouvement avant de tomber dans la fosse. Le sort reste actif jusqu'à ce que 6 personnes soient tombées dedans ou qu'il soit dissipé.

**Purifier eau et aliments**

Identique au sort de 1<sup>er</sup> niveau de prêtre, mais seules les sorcières bonnes peuvent l'utiliser.

**Pyrotechnique**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

**Séduction II**

Comme *Séduction I*, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

**Parler avec les animaux**

Identique au sort de 1er niveau de druide.

**Parler avec les plantes**

Identique au sort de 4ème niveau de druide.

**Parler des langues**

D'une durée de 1 tour par niveau, ce sort permet à la sorcière de comprendre le langage de n'importe quelle entité intelligente et de communiquer avec celle-ci dans sa langue. Aucun jet de sauvegarde n'intervient. Chaque utilisation du sortilège ne permet de comprendre et parler qu'une seule langue, mais il est possible de lancer plusieurs fois ce même sort pour comprendre et parler dans le même temps jusqu'à 3 langues (donc avec 3 sorts).

## Niveau 3

**Calme**

L'aire d'effet de ce sort est d'un rayon de 21 m autour de la sorcière, durant 6 tours. Et il impacte tout personnage ou créature dans cette aire d'effet. Insectes, animaux, humanoïdes et monstres de 5 dés de vie ou moins perdent leur volonté de se battre, même s'ils sont engagés dans un combat à mort. Un jet de sauvegarde à - 2 est autorisé. La résistance à la magie de n'importe quelle créature est diminuée de 15 % pour résister à ce sort. Chaque attaque sur une créature « calmée » lui octroie un nouveau jet de sauvegarde à + 3. Les membres de l'équipe de la sorcière ne sont pas affectés, sauf si l'un d'eux attaque la sorcière. La sorcière n'a aucun contrôle sur les êtres affectés par son sort une fois qu'il a pris effet.

**Clairvoyance**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

**Confort**

D'une portée de 6 m et d'une durée de 36 tours (6 heures), ce sort peut affecter jusqu'à 10 créatures. Les bénéficiaires du sort ne ressentent plus ni douleur, ni chaleur, froid, faim, soif ou fatigue, et n'ont plus besoin de se nourrir jusqu'à la fin du sort. Celui-ci ne supprime pas les dégâts que peuvent recevoir les personnages, mais il élimine les effets d'un bâton de peur, de tambour de panique, et tout autre objet magique de ce type, ainsi que les sorts de sommeil. Le sort octroie également à tous les bénéficiaires un bonus de + 1 à tous les jets de sauvegarde.

**Lumière continue**

Identique au sort de 3ème niveau de prêtre.

**Guérison des maladies**

Identique au sort de 3ème niveau de prêtre.

### **Dissipation des vapeurs**

A une portée de 3 m par niveau et durée 2 tours, la sorcière peut disperser n'importe quelle substance gazeuse dans une zone de 15 m<sup>3</sup>. Les créatures intelligentes, tel qu'un élémentaire d'air, ont droit à un jet de sauvegarde. La zone d'effet peut être déplacée à une vitesse de 18 m par round.

### **Boule de feu**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien. Mais seule une sorcière mauvaise ou neutre peut lancer ce sort et une seule fois par jour.

### **Invisibilité**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

### **Foudre**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien. Mais seule une sorcière mauvaise ou neutre peut lancer ce sort et une seule fois par jour.

### **Corde mystique**

D'une portée de 30 m, ce sort dure 2 tours + 5 rounds par niveau du jeteur de sort au dessus du 6ème, ou jusqu'à ce que la corde soit détruite ou dissipée. Une corde apparaît dans la main de la sorcière ou sur le sol devant n'importe quelle créature désignée par elle dans les 30 m. La corde peut être de la longueur souhaitée jusqu'à un maximum de 30 m. Elle réalisera infailliblement les ordres de la sorcière, pour se déplacer, s'attacher d'elle-même à quelqu'un ou quelque chose de manière à être tirée ou à permettre de grimper ou descendre, ou piéger jusqu'à 6 petites créatures, 3 de taille humaine, ou une de taille géante. Pour capturer une énième créature, la corde doit d'abord avoir réussi à emprisonner celle d'avant. Un échec ne permet donc pas d'aller plus loin dans les captures. La corde ne peut attaquer qu'une seule créature à la fois, l'une après l'autre. Tout morceau de la corde libre peut bouger à une vitesse de 27 m, et rapprochera l'un des piégés en voulant en attraper un autre. Elle a une force de 19. Un jet de sauvegarde est possible pour échapper à une tentative d'emprisonnement par la corde, à chaque round où elle essaie. A partir de la troisième tentative, le jet de sauvegarde est à + 2. Mais toute créature qui tente d'échapper à la corde à - 1 au combat pour toucher des adversaires dans le même temps. Lorsque l'emprisonnement réussit, le prisonnier, après un round entier, ne peut plus se libérer, sauf à ce que la corde soit coupée ou détruite. La corde a 1 point de vie pour chaque 1,2 m et un jet de sauvegarde contre toute attaque de 12. Elle peut être détruite par une *dissipation de la magie* ou une *désintégration* si elle rate son jet de sauvegarde. Le souffle d'un dragon, l'acide puissant, le feu magique ou la foudre peuvent causer des dégâts à la corde et elle disparaît si elle descend en dessous du tiers de ses points de vie. Les armes normales n'ont pas d'effet sur elle, mais une arme magique peut la trancher en 2 round. La corde ne subit en fait aucun dégât en ce cas mais se sépare en deux morceaux autonomes conservant leur propriété magique et chacune la moitié des points de vie de la totalité. Les captifs possédant une force exceptionnelle (17 +) ont une chance de se libérer tout

seul de la corde, même une fois piégés, mais devront effectuer un jet de sauvegarde à -2 au round suivant pour ne pas être immédiatement repris par celle-ci. Le pourcentage de chance de se libérer seul est de 5 % pour 17 de force, 10 % de 18/01 à 18/50, 15 % de 18/51 à 18/75, 20 % de 18/76 à 18/90, 30 % de 18/91 à 18/99, 40 % pour 18/00, 50 % pour 19, 55 % pour 20, 65 % pour 21, 75 % pour 22, 85 % pour 23 et enfin 95 % pour 24. Une victime peut tenter sa chance une seule fois par round. Les dragons et autres créatures de leur taille ont 80 % de chance de se libérer, mais le % tombe à 40 si il ou elle est piégé au niveau de la tête. Ce qui a aussi pour effet de l'empêcher de projeter un souffle. Un dragon ne peut effectuer aucune action offensive lorsqu'il a la gueule prise par la corde.

### **Force fantasmagorique**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Lumière fantomatique**

un *feu féérique* mobile, qui peut suivre ou précéder le groupe de la sorcière jusqu'à 36 m. Équivalent par ailleurs au *feu féérique*.

### **Piège végétal**

D'une portée de 15 m et d'une durée de 2 tours, l'aire d'effet est de 6 m<sup>2</sup>. Les branches, l'herbe, les buissons et arbustes tentent d'attraper les êtres vivants ou mort-vivants passant dans l'aire d'effet et les immobilise, voire les désarme et les étrangle si la sorcière l'ordonne. Si une victime rate son jet de sauvegarde, il y a toutefois encore une possibilité de se libérer en regard de la taille et donc de la force du végétal qui immobilise la victime.

### **Protection contre les projectiles normaux**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Désenvoûtement**

Identique au sort de 3ème niveau de prêtre.

### **Séduction III**

Comme *Séduction I*, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort)

## **Niveau 4**

### **Charme-monstres**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

### **Contrôle des fluides**

Une sorcière peut contrôler par ce sort un volume de liquide équivalent à 1,8 m<sup>3</sup> par niveau d'expérience. Durant un maximum de 3 tours, la sorcière peut diriger le liquide à sa guise à une vitesse de 9 m par round. La sorcière peut se déplacer elle-même mais ne peut incanter un autre sort tant qu'elle n'a pas arrêté celui-ci.

### **Soin / blessure sérieux-se**

Globalement équivalent au sort de 4ème niveau de prêtre *soin des blessures sérieuses* (réversible). Si ce n'est que seules les sorcières bonnes et neutres peuvent lancer un soin (2d6 + 1) et les sorcières neutres et mauvaises infliger une blessure (2d6).



### **Glyphe de garde**

Identique au sort de 3ème niveau de prêtre.

### **Terrain hallucinatoire**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

### **Vision infrarouge**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Lévitation**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

### **Image miroir**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

### **Neutralisation du poison**

Identique au sort de 4ème niveau de prêtre.

### **Croissance des plantes**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

### **Allométamorphose**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

### **Autométamorphose**

Globalement Identique au sort de 4ème niveau de magicien, si ce n'est que la sorcière peut seulement utiliser les attaques de morsures et de griffes de la forme choisit et non les attaques spéciales.

### **Séduction IV**

Comme *Séduction I*, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

### **Secousse**

Dans un rayon de 18 m de la sorcière et pour une durée d'un round, celle-ci émet une explosion électrique dans toutes les directions, causant 4 à 32 points de dégâts à toute créature dans l'aire d'effet. Ceci affecte aussi bien les amis que les ennemis. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié.

### **Force**

Identique au sort de 2ème niveau de magicien.

### **Mur d'eau**

Ce sort a une portée de 9 m et une durée de 6 tours. L'aire d'effet est de 12 m de largeur sur 12 m de haut pour une épaisseur de 3 m. Ce sort créé une barrière magique d'eau imperméable à tout feux normaux, mais pas à une boule de feu ou autre flamme magique. Les créatures de feu subissent 5 – 30 points de dégâts lorsqu'elles le franchissent. Les tourbillons du mur bloquent les projectiles enflammés, y compris les projectiles magiques et le boomerang magique. Toutes les créatures vivantes ou mort-vivantes de moins de 5 dés de vie sont incapables de franchir le mur. Celles ayant 5 dés de vie ou plus peuvent passer mais en subissant 3 – 18 point de dégâts. Un tel franchissement prends de plus 2 rounds sauf à posséder une force de 18/51 ou plus, ce qui permet de passer à sa vitesse de déplacement normale. Le mur ne peut être utilisé pour créer un élémentaire d'eau. Il doit aussi être en prise par un côté au moins avec le sol. Le lanceur du sort peut passer sans encombre à travers, et peut remplir jusqu'à 5 outre d'eau. L'eau ainsi prélevée perd cependant ses capacités magiques. A la fin du sort ou en cas de dissipation de la magie, l'eau ne disparaît pas mais devient normale et s'écoule sur le sol.

## **Niveau 5**

### **Croissance animale**

identique au sort de 5ème niveau de druide.

### **Bulle d'anti-magie**

identique au sort de 6ème niveau de magicien.

### **Charmer les animaux**

Globalement équivalent au sort de 2ème de druide *Charme-Personnes ou Mammifères*, si ce n'est qu'il n'affecte que les animaux non humanoïdes.

### **Immunité**

Durant 3 heures par niveau de la sorcière, le personnage ou la créature touchée par la sorcière après l'incantation, est immunisée aux maladies et aux poisons. Le sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour et pour un seul bénéficiaire.

### **Fléau d'insectes**

identique au sort de 5ème niveau de prêtre.

### **Invocation de monstres I**

identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Oracle**

Globalement équivalent au sort de 5ème niveau de prêtre commune, à ceci près qu'il ne peut être lancer qu'une fois par semaine.

### **Flamme**

Globalement identique au sort de 2ème niveau de druide, si ce n'est que la flamme n'a pas à apparaître dans la main du lanceur du sort mais n'importe où dans les 3 m de rayon autour de la sorcière.

### **Séduction V**

Comme *Séduction I*, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

### **Ralentissement**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien. Mais seule une sorcière bonne ou neutre peut lancer ce sort et une seule fois par jour.

### **Esprit**

Durant 4 plus 1-8 tours, le personnage ou la créature qu'a touché la sorcière devient incorporel et peut traverser dans ou à travers n'importe quel objet. Le bénéficiaire devient transparent mais ses contours restent visibles. Seul un déplacement latéral est possible à une vitesse de 36 m par round. Les armes et projectiles n'ont aucun effet sur le bénéficiaire et les armes magiques font demi-dégâts. Les sorts offensifs ne sont efficaces qu'à 30 % (15 % si le jet de sauvegarde est réussi). Le combat est possible avec des créatures immatérielles telles que les Ombres, les Spectres, les Fantômes et Âme en peine, ainsi qu'avec les élémentaires de la matière qu'essai de traverser le bénéficiaire du sort. Celui-ci ne peut jeter un sort au-dessus du 2ème niveau contre des ennemis sous forme matérielle qui ne peuvent lui infliger des dégâts complets.

### **Téléportation**

Identique au sort de 5ème niveau de magicien.

### **Transmutation de pierre en boue**

Identique au sort de 5ème niveau de magicien.

### **Affaiblissement**

D'une durée de 1 tours par niveau de la sorcière, ce sort agit sur une seule créature touchée. La victime voit sa force divisée par deux (arrondi au supérieur) pour la durée du sort ou jusqu'à *dissipation de la magie*. Une force de 18/51 ou plus s'abaisse à 10.

### **Respiration aquatique**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Ceil magique**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

## **Niveau 6**

### **Animation des morts-vivants**

Identique au sort de 3ème niveau de prêtre.

### **Destruction d'expérience**

Durant 1 tour ou jusqu'à 2 touchés, la sorcière peut faire un jet d'attaque pour toucher la classe d'armure de sa victime et lui aspirer des niveaux d'énergie de la même façon qu'un nécrophage. Les sorcières de niveau 20 et plus ont le droit à 3 touchés durant 2 tours.

### **Évaporation des fluides**

Comme le sort de *dissipation des vapeurs*, mais pour agir sur les liquides.

### **Accélération**

Identique au sort de 3ème niveau de magicien.

### **Coffre secret de Leomund**

Identique au sort de 5ème niveau de magicien.

### **Abaissement des eaux**

Identique au sort de 4ème niveau de prêtre.

### **Séduction VI**

Comme Séduction I, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

### **Télékinésie**

Identique au sort de 5ème niveau de magicien.

### **Vision réelle**

Identique au sort de 6ème niveau d'illusionniste, mais seules les sorcières bonnes peuvent lancer ce sort.

### **Vision**

Pour une durée de 1 tour par tranche de 7 niveau de la sorcière (sans fraction), celle-ci peut transformer n'importe quel objet transparent ou réfléchissant en boule de cristal pour effectuer une vision. Une telle 'boule de cristal' ne compte pas comme objet lors de l'admission de la sorcière au Grand Ordre Secret.

### **Refuge de défense**

Durant 5 segments par niveau de la sorcière, le sort crée un champ de force stationnaire de 6 m de rayon autour de la sorcière, la protégeant de toutes attaques magique ou physique jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à dissipation. La sorcière, à l'intérieur, peut jeter des sorts de niveau 3 ou moins et tirer des projectiles. Elle peut aussi se déplacer à l'intérieur de son refuge mais si elle dépasse ou va jusqu'aux 6 m de sa position initiale, le sort disparaît.

### **Vénération**

La portée de ce sort est de 36 m, et la durée de 3 tours par niveau de la sorcière ou jusqu'à dissipation. Il affecte une créature intelligente, quelque soient ses dés de vie. Les personnages ou créatures possédant une résistance à

la magie la voit réduite pour ce sort de 90 % mais ont le droit à un jet de sauvegarde normal. Celles et ceux qui n'ont pas de résistance à la magie ont un jet de sauvegarde à - 2. Celui ou celle qui rate son jet de sauvegarde se voit plonger dans une transe et il ou elle obéit aux commandes simples données par la sorcière. Si la victime à des sortilèges à sa disposition, elle lancera avec plaisir un sort de son répertoire au choix et à la demande de la sorcière.

## **Niveau 7**

### **Projection astrale**

Identique au sort de 7ème niveau de prêtre.

### **Appel d'esprit**

La sorcière doit être à moins de 6 m du corps dont l'esprit va être appelé. Il n'y a pas de jet de sauvegarde. Le sort doit être lancé de nuit, et le nom du mort par la sorcière avant de lancer le sort. Un round après le lancement du sort, l'esprit du défunt est ramené auprès de la sorcière. Elle peut lui poser quatre questions de toutes sortes, et l'esprit lui répond avec véracité dans la mesure de ses possibilités. Avant que la question soit posée, l'esprit doit savoir s'il est invité à consulter le monde des esprits ou s'il doit répondre seul. Il y a 50 % de chance de base pour qu'il puisse répondre à n'importe quelle question, plus 20 % s'il consulte le monde des esprits. Cette consultation, si elle a lieu, peut prendre de 5 rounds à une journée entière, en fonction de la complexité de la demande, et ceci pour chaque question / réponse. Si l'esprit n'a pas la réponse et s'avère incapable de la trouver, il doit en informer la sorcière. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que toutes les réponses aient été données.

### **Contrôle de la lycanthropie**

Ce sort a une portée de 36 m de rayon et est permanent s'il n'est pas dissipé. Il n'y a pas de jet de sauvegarde. Tous les lycanthropes à portée du sort sont affectés et n'attaqueront pas automatiquement la sorcière. Pour chaque jour qui passe, il y a 5 % de chance cumulative qu'un lycanthrope brise le sort et attaque la sorcière. Le % est à tirer individuellement pour chaque créature.

### **Contrôle des morts-vivants**

Comme le sort de *Contrôle de la lycanthropie*, mais sur les morts-vivants.

### **Tremblement de terre**

Identique au sort de 7ème niveau de prêtre.

### **Tempête de feu**

Identique au sort de 7ème niveau de druide.

### **Contrainte**

Identique au sort de 6ème niveau de magicien.

### **Mythomancie**

Identique au sort de 6ème niveau de magicien.

### **Amour**

Ce sort s'effectue au toucher et est permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Il ne peut être lancé que par une sorcière bonne ou neutre. Il agit comme une potion d'amour si la cible rate son jet de protection, et le sortilège ne peut être rompu que par un *souhait limité* ou

un *souhait*. Une seule personne peut être affectée par incantation.

#### **Séduction VII**

Comme Séduction I, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

#### **Pierre en chair**

Identique au sort de 6ème niveau de magicien.

#### **Mur de glace**

Identique au sort de 4ème niveau de magicien.

## **Niveau 8**

#### **Charmer les hommes III**

Comme pour *charmer les hommes I*, mais le sort affecte 9-16 hommes (d8+8) de niveau 5 ou moins.

#### **Clonage**

Identique au sort de 8ème niveau de magicien.

#### **Mort**

Ce sort dure 1 round, et a une portée de 36 m pour une aire d'effet de 12 m<sup>2</sup>. 2-16 créatures dans l'aire d'effet sont tuées immédiatement, mort-vivants y compris, si leur dés de vie est égal ou inférieur à 7, ou une seule créature dont les dés de vie dépasse 7. Il n'y a aucun jet de sauvegarde. Les effets du sort ne peuvent être contrés que si un *dissipation de la magie* est jeté un peu plus tôt dans le round, ou par une dissipation des enchantements lancé par une autre sorcière (voir ci-dessous)

#### **Dissipation des enchantements**

Ce sort a une portée de 36 m sur les créatures mais se réalise au toucher sur les objets. Cette incantation dissipe n'importe quel sort en court à portée, ou rend inutile un objet magique touché par la sorcière. Il n'y a pas de jet de protection. La durée du sort est de 1 round sur un sort et de 1 tour sur un objet.

#### **Métamorphose de groupe**

Ce sort a une portée de 36 m et une aire d'effet de 18 m<sup>3</sup>. La sorcière peut métamorphoser jusqu'à 10 créatures de taille humaine, comme par un *allométamorphose*. Chaque créature a -3 à son jet de protection, -4 si elles ne sont qu'une ou deux. De plus, un jet de choc systémique réussi permet de ne pas être métamorphosé. Jusqu'à trois différents type de créatures peuvent être choisis comme forme d'arrivée. Par exemple, s'il y a au moins trois cibles, la sorcière peut en transformer une ou plus en chat, une ou plus en chien, et une ou plus en souris. Les créatures plus grandes ou plus petites que taille humaine, modifie conséquemment le nombre maximum de créatures affectées, avec deux tailles petites en remplacement d'une taille humaine et de deux ou trois tailles humaines pour une taille large.

#### **Réincarnation**

Identique au sort de 6ème niveau de magicien.

#### **Toucher de rouille**

Durant 1 tour ou jusqu'à dissipation, la sorcière peut, par son toucher, affecter tout métal ferreux comme un *monstre rouilleur*. Elle peut faire rouiller tous les objets

qu'elle peut toucher pendant la durée du sort. Seuls les objets magiques en métal obtiennent un jet de protection et encore, est-il effectué à -4.

#### **Séduction VIII**

Comme Séduction I, sauf pour la détermination des jets de sauvegarde (voir le 1<sup>er</sup> sort).

#### **Invocation de diable**

Seules les sorcières d'alignement mauvais peut utiliser ce sort. Il procède en grande partie comme le sort de 5<sup>e</sup> niveau de magicien de conjuration élémentaire mais pour invoquer un diable qui disparaîtra sans attaquer si la concentration de la sorcière est perturbée. Les archidiabes ne peuvent pas être invoqués, et tous les diables intelligents qui rendront un service à la sorcière en demanderont un autre en échange dans le futur. Un prêtre ou un magicien doivent protéger la sorcière et son groupe par un sort de protection contre le mal, ou la sorcière doit allumer une chandelle bleue, avant que cette invocation soit lancée. Il n'y a pas de jet de protection.

#### **Résurrection temporaire**

Pour une durée de 2 jours par niveau, et à une portée de 18 m, la sorcière peut rendre temporairement la vie à une seule et unique créature. Celle-ci est ramenée à la vie à son plein potentiel. Aucun jet de protection n'intervient. L'inversion de ce sort en mort temporaire permet de rendre sans vie quelqu'un pour la durée du sort, mais seules les sorcières mauvaises peuvent utiliser cette option.

#### **Flétrissement**

Durant 1 tour ou jusqu'à deux touchers, la sorcière peut infliger un toucher de vieillissement immédiat d'1 siècle. Les créatures d'une intelligence basse ou plus ont le droit à un jet de protection.

#### **Jeunesse**

Dans une durée de 2 rounds la sorcière peut rajeunir de 10 ans une créatures qu'elle touche. Ce sort n'est utilisable qu'une seule fois par jour.

## **Sorts du Grand ordre Secret**

#### **Bannissement**

Ce sort a une portée de 72 m et une aire d'effet de 6 x 12 x 12 m. Il permet d'envoyer n'importe qui ou n'importe quel objet qui a été animé, aux enfers, avec 40 % de se retrouver au pied d'un diable majeur, très irrité. Ce sort n'affecte qu'une chose ou créature, mais infailliblement, quelque soit la contre-mesure éventuellement tentée. Même une créature que la sorcière ne détecte pas peut être bannie si elle attende un tant soit peu directement au bien-être de la sorcière, à la condition qu'elle se trouve dans l'aire d'effet du sort.

#### **Cercle d'aveuglement**

A une portée de 21 m et sur une aire d'effet de 9 m de rayon du point d'impact, ce sort dure 3 tours et n'offre aucun jet de protection, mais toutes les sorcières sont immunisées à ses effets. Dans l'aire d'effet, le sort rend aveugle et sourd et élimine les effets des sorts suivants :

*ESP, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du bien ou du mal, localisation d'objet, recherche, claire voyance, claire audience, infravision, œil de sorcier.* Il rend également inopérant tout objet magique permettant une détection quelconque. Le cercle est cependant immobile et chacun peut en sortir à l'aveuglette. Les seuls autres moyens de contrer ce sort sont de lancer un *souhait* quelconque, un *dissipation des enchantements* ou que la sorcière veuille le faire cesser.

#### **Combinaison**

Ce sort permet à la sorcière de combiner 2 sorts ou plus jusqu'à un maximum de 7 niveaux de sort. La portée, la durée et l'aire d'effet de la combinaison de sort sont celles du plus bas niveau ou du plus court sortilège de la combinaison.

#### **Dissipation**

Ce sort à une portée de 15 m et une aire d'effet de 12 m<sup>3</sup>. Il permet à la sorcière de dissiper tout élémentaire simple, nuage, brouillard, ou mur magique (y compris un mur de force). L'effet dure 5 rounds pour tout nuage ou brouillard et 1 round pour le reste.

#### **Trouver son chemin**

Identique au sort de 6ème niveau de prêtre.

#### **Vigiles et sentinelles**

Identique au sort de 6ème niveau de magicien.

#### **Intensification**

Ce sort a une portée de 45 m ( en extérieur uniquement), une durée de 1 tour, et une aire d'effet de 800 m<sup>2</sup>. Il multiplie les effets d'un phénomène naturel en cours : une brise légère devient un ouragan, le son des feuilles d'automne un tumulte assourdissant, une bruine devient un déluge. Une dissipation de la magie n'a aucun effet sur ce sort.

#### **Labyrinthe**

Identique au sort de 8ème niveau de magicien.

#### **Fosse de paralysie**

A une portée de 24 m, ce sort créé, en extérieur, une fosse de 6 m<sup>3</sup>. Les victimes qui tombent dedans, immédiatement ou après sa formation, subissent 2-12 points de dégâts. Chaque round après y être tombée, chaque victime lance un jet de sauvegarde contre la paralysie ou se retrouve immobile. L'effet paralysant de la fosse ne dure que 6 rounds après son creusement, mais la fosse, elle est permanente et peut infliger des dégâts à celles et ceux qui y tombent. Ce sort ne crée pas de fosse en intérieur, mais un champs de paralysie de 6 m de large pour 3 m d'épaisseur. Ce champs dure 12 rounds. Les victimes ont droit à un jet de protection à + 1 et en cas d'échec, sont paralysées pour 2 rounds. Elles ont un jet de protection à chaque round passé dans le champs, mais doivent réussir 2 jets consécutifs si elles ont déjà été paralysées. Le lanceur du sort n'est pas affecté.

#### **Sphère prismatique**

Identique au sort de 9ème niveau de magicien.

#### **Pulvérisation prismatique**

Identique au sort de 7ème niveau d'illusionniste.

#### **Réfléchissement**

Ce sort a une durée de 2 tours et étend son aire d'effet dans l'immédiate proximité de la sorcière. Un nuage

chatoyant apparaît autour de la sorcière, renvoyant toute attaque magique sur la sorcière à celle ou celui qui la lance. Les attaques avec des armes normales n'ont aucun effet et ne sont pas renvoyées. Le sortilège ne renvoie cependant pas un bannissement, qui fonctionne, ni des sorts de détection qui n'ont aucun effet.

#### **Recherche**

Grâce à ce sort, la sorcière peut immédiatement localiser tout objet, lieu, ou créature et visualiser son proche environnement (15 m autour). Elle peut généralement dire dans quel partie du monde cela se trouve et la distance qui l'en sépare. Elle peut utiliser ce sort pour elle-même ou pour quelqu'un du même alignement qu'elle. Elle aura besoin en ce cas de force détails préalable pour réussir et demandera le plus souvent un objet magique en paiement ou une valeur de 10.000 à 40.000 po.

#### **Solidification**

Ce sort a une portée de 9 m et une aire d'effet de 6 m<sup>3</sup>. La sorcière solidifie l'atmosphère dans cette aire d'effet. Le processus prend 5 rounds après quoi toutes les créatures prises dans l'aire d'effet sont immobilisée. La densité de la matière est égale à de la roche mais suffisamment poreuse pour permettre aux créatures prisonnières de respirer. Les sorts du type *dissipation* ou *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur cette substance.

#### **Transport par plantes**

Identique au sort de 6ème niveau de druide.

#### **Vaporiser**

Ce sort a une portée de 9 m et dure 10 rounds dans une aire d'effet de 12 m de large x 6 m de profondeur x 6 m de haut. Toute roche, minéral, ou métal se change en épais brouillard qui ne peut pas être dispersé. Une *dissipation de la magie* n'a pas d'effet sur ce sort.

#### **Cercle volcanique**

A une portée de 9 m et pour une durée de 10 rounds, ce sort créé une ligne circulaire de lave de 3 m de large 75 cm de profondeur qui se répand depuis son point d'origine à la vitesse de 36 m par round. Les créatures qui se trouve sur son passage subissent 8 – 80 points de dégâts. Les créatures immunisées aux feux normaux ne sont pas affectées. Le sol sur lequel est passé la lave peut être de nouveau foulé en sécurité. Une *dissipation de la magie* n'a pas d'effet sur ce sort.

#### **Poids concentré**

Ce sort a une portée de 30 m et une durée de 6 tours, pour une aire d'effet de 10 créatures ou objets au plus. La sorcière multiplie par trois le poids de la cible, le rendant plus lent, incapable de voler, etc. Elle peut aussi inverser le sort pour réduire le poids d'une cible au dixième de son poids normal. Ce qui rend sensible au vent les hommes, chariots et autres objets normalement lourd. Les cibles ont le droit à un jet de protection mais une dissipation de la magie n'a pas d'effet sur ce sort.

#### **Marche des vents**

Identique au sort de 7ème niveau de magicien.

#### **Écriture**

Identique au sort de 1er niveau de magicien.