
PRESTIDIGITATION

Rang	1
Portée	Spéciale
Zone d'effet	Spéciale
Cible	Spéciale
Durée	1 heure
Sauvegarde	-

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations.

Le personnage peut par exemple, par tour, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 cm de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre lanceur de sort. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci sont fragiles et inmanquablement grossiers et artificiels.

SIGNATURE MAGIQUE

Rang	1
Portée	Contact
Zone d'effet	-
Cible	-
Durée	Permanente
Sauvegarde	-

Ce sort permet au lanceur de sort d'apposer sa signature ou marque personnelle. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée.

Si la marque est invisible, une Détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible et une Détection de l'invisible permet de la repérer. Une Lecture de la magie révèle quant à elle les mots contenus dans la signature.

Rien ne permet de dissiper la rune, qui ne peut être effacée que par son créateur. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

CHARME-PERSONNE

Rang	Enchantement 1
Portée	Niveau x 1,5 m
Zone d'effet	-
Cible	1 humanoïde
Durée	Niveau heures
Sauvegarde	Volonté, annule

La cible considère le lanceur de sort comme son ami fidèle. Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 à son test de Volonté.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort.

SOMMEIL

Rang	Enchantement 1
Portée	Niveau x 3 m
Zone d'effet	Sphère de 3 m de rayon
Cible	Créatures vivantes ou humanoïdes
Durée	Niveau minutes
Sauvegarde	Volonté, annule

Ce sort endort *rang* x 2 niveaux (ou NC) de créatures. Les cibles les plus faibles sont affectées les premières.

Les créatures endormies se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon demande une action de mouvement.

CONFUSION MINEURE

Rang	Enchantement 1
Portée	Niveau x 1,5 m
Zone d'effet	-
Cible	1 créature vivante ou 1 humanoïde
Durée	1 tour
Sauvegarde	Volonté, annule

Ce sort rend une cible confuse pendant 1 tour si elle rate un test de Volonté. Reportez-vous à la description du sort Confusion pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

LEVITATION

Rang	Transmutation 1
-------------	-----------------

Portée	Personnelle
Zone d'effet	-
Cible	Personnage
Durée	<i>Niveau</i> minutes
Sauvegarde	-

Ce sort permet au personnage de se déplacer de bas en haut. Les déplacements sont limités à 6 m par tour. Chaque déplacement correspond à une action de mouvement.

Si le lanceur de sort tente de combattre (à l'aide d'armes de contact ou à distance), il constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite. S'il passe un tour complet à se stabiliser, le malus est réinitialisé.

PEAU D'ECORCE

Rang	Transmutation 1
Portée	Personnelle
Zone d'effet	-
Cible	Personnage
Durée	<i>Niveau</i> x 10 minutes
Sauvegarde	-

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du personnage aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus de *rang* à sa DEF.

PIERRE MAGIQUE

Rang	Transmutation 1, Légit 1
Portée	Contact
Zone d'effet	-
Cible	3 cailloux
Durée	Jusqu'à utilisation (30 minutes maximum)
Sauvegarde	-

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des DM plus importants. Lancés à la main, leur portée est de 6 m. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières.

Le sort leur confère un bonus +1 aux tests d'attaque à distance et de DM. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 DM physiques chacun (bonus de +1 compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 DM).