

Sorts Profanes Niv 0

Signature magique : inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Détection de la magie : détecte les sorts et les objets magiques dans un rayon de 18 mètres pendant 1 minute/niveau et tant que le personnage maintient sa concentration.

Son imaginaire : produit un son illusoire pendant 1 round/niveau.

Lumière : un objet brille comme une torche pendant 10 minutes/niveau.

Manipulation à distance : permet de léviter jusqu'à 2,5 kg. S'annule si la concentration est perdue.

Prestidigitation : effectue un tour de passe-passe pour 1 heure.

Lecture de la magie : permet de lire les grimoires et les parchemins pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Profanes Niv 1

Feuille morte : La créature ou l'objet tombe lentement pendant 1 round/niveau ou jusqu'au sol.

Disque flottant : disque flottant de 90 cm de diamètre pouvant porter jusqu'à 50 kg/niveau pendant 1 heure/niveau.

Armure de mage : donne au lanceur un bonus d'armure de +4 à la CA pendant 1 heure/niveau.

Projectile magique : inflige 1d4+1 dégâts, +1 projectile supplémentaire aux 2 niveaux après le premier (max. 5 projectiles).

Sommeil : endort magiquement jusqu'à 4 DV de créatures pendant 1 minute/niveau.

Décharge électrique : attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).

Sorts Profanes Niv 3

Clairaudience/Clairvoyance : permet d'entendre/ de voir à distance pendant 1 minute/niveau.

Dissipation de la magie : annule les sorts et les effets magiques.

Boule de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/ niveau (max. 10d6) sur 6 mètres de rayon.

Vol : la cible vole à la vitesse de 18 mètres/round.

Éclair : inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/ niveau (max. 10d6).

Baiser du vampire : inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux (max. 10d6), récupérés sous forme de pv par le lanceur.

Sorts Profanes Niv 2

Flèche d'acide : attaque de contact à distance infligeant 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.

Sphère de feu : crée une boule de feu qui roule au sol infligeant 2d6 dégâts pendant 1 round/niveau.

Invisibilité : le lanceur est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.

Débloccage : ouvre une porte, même si elle est scellée magiquement.

Lévitiation : le lanceur s'élève dans les airs ou redescend à volonté pendant 1 minute/niveau.

Pattes d'araignée : permet de marcher sur les murs et les plafonds pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Divins Niv 0

Assistance divine : +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation.

Création d'eau : crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Lumière : fait briller un objet comme une torche pendant 10 minutes/niveau.

Purification de nourriture et d'eau : purifie 30 L. de nourriture et d'eau/niveau.

Résistance : confère +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 minute.

Stimulant : confère 1 pv temporaire à la cible pendant 1 minute.

Sorts Divins Niv 1

Bénédiction : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de Communication + ESP pendant 1 minute/niveau.

Bénédiction de l'eau : crée de l'eau bénite.

Bouclier de la foi : aura conférant un bonus à la CA de +2 ou plus pendant 1 minute/niveau.

Faveur divine : confère un bonus de +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts (min 1).

Pierre magique : 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts. Dure 30 minutes ou jusqu'à utilisation.

Soins légers : rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts Divins Niv 3

Création de nourriture et d'eau : nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

Guérison des maladies : guérit tous les maux du sujet.

Lumière brûlante : 1d8 points de dégâts/2 niveaux ou 1d8 dégâts/niveau contre les morts-vivants.

Prière : +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires pendant 1 round/niveau.

Soins importants : rend 3d8 pv à la cible, +1/niveau (max. +15).

Communication avec les morts : un cadavre répond à 1 question/2 niveaux pendant 1 minute/niveau.

Sorts Divins Niv 2

Aide : +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Délivrance de la paralysie : délivre une créature ou plus de paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

Préservation des morts : préserve un cadavre.

Ralentissement du poison : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Restauration partielle : dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Soins modérés : rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Sorts Profanes Niv 4

Animation des morts : Crée Niveau $\times 2$ DV de squelettes ou de zombis.

Oeil du mage : crée un oeil invisible flottant qui avance de 9 mètres/round.

Tentacules noirs : tentacules immobilisant tout dans un rayon de 6 mètres pendant 1 round/niveau.

Porte dimensionnelle : téléporte le lanceur sur une courte distance.

Métamorphose : change la forme du lanceur pendant 1 minute/niveau.

Peau de pierre : ignore 10 points de dégâts par attaque pendant 10 minutes/niveau à concurrence de 10 points/niveau (max. 150).

Sorts Profanes Niv 5

Nuage mortel : tue les créatures de 3 DV ou moins, 4 à 6 DV meurent en cas d'échec au jet de sauvegarde et celles de plus de 6 DV subissent un malus temporaire à la Force pendant 1 minute/niveau.

Contact avec les plans : permet de poser une question à une entité extérieure. S'annule si la concentration est perdue.

Débilité : l'Intelligence de la cible est réduite à 1.

Passe-muraille : permet de traverser une surface en pierre ou en bois pendant 1 heure/niveau.

Permanence : rend certains sorts permanents.

Téléportation : téléporte le lanceur jusqu'à une distance de 150 km/niveau.

Sorts Profanes Niv 6

Champ d'anti-magie : annule toute magie dans un rayon de 3 mètres pendant 10 minutes/niveau.

Éclair multiple : inflige 1d6 points de dégâts/niveau plus un éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts (max. 20d6).

Prévoyance : déclenche un autre sort selon une certaine condition. Perdure pendant 1 jour/niveau ou jusqu'au déclenchement.

Désintégration : annihile une créature ou un objet.

Quête : la créature effectue une tâche spécifique selon la volonté du lanceur. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.

Vision lucide : permet de voir la réalité telle qu'elle est pendant 1 minute/niveau.

Sorts Profanes Niv 7

Boule de feu à retardement : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6). L'effet peut-être retardé pendant 5 rounds.

Forme éthérée : Le lanceur devient éthéré pendant 1 round/niveau.

Doigt de mort : tue la cible.

Changement de plan : permet jusqu'à 8 créatures de changer de plan.

Mot de pouvoir aveuglant : Aveugle les créatures ayant 200 pv ou moins pendant 1d4+1 minutes (permanent si la cible a moins de 50 pv).

Renvoi des sorts : renvoie 1d4+6 niveaux de sort au lanceur pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation.

Sorts Divins Niv 4

Détection du mensonge : révèle les mensonges délibérés pendant 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation.

Liberté de mouvement : la cible bouge normalement malgré les entraves pendant 10 minutes/niveau.

Neutralisation du poison : élimine ou rend un poison inoffensif pendant 10 minutes/niveau.

Restauration : rend niveaux et points de caractéristique perdus.

Soins intensifs : rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Don des langues : permet de parler toutes les langues pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Divins Niv 5

Annulation d'enchantement : libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Colonne de feu : feu divin infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).

Communion : le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau pendant 1 round/niveau.

Rappel à la vie : ressuscite quelqu'un mort depuis moins d'un jour/niveau.

Soins légers de groupe : rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +25).

Vision lucide : permet de voir les choses telles qu'elles sont pendant 1 minute/niveau.

Sorts Divins Niv 6

Bannissement : bannit 2 DV/niveau de créatures extérieures.

Festin des héros : nourriture pour 1 créature/niveau ; confère un bonus de +1 au combat pendant 12 heures. Perdure pendant 1 heure.

Guérison suprême : soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Mise à mal : inflige 10 points de dégâts/niveau.

Quête : oblige une créature à effectuer une tâche. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.

Soins modérés de groupe : rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. 30).

Sorts Divins Niv 7

Destruction : tue la cible et détruit son corps.

Forme éthérée : le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

Régénération : fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

Restauration suprême : comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

Résurrection : ramène un mort à la vie.

Soins importants de groupe : rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +35).

Sorts Profanes Niv 8

Clone : un double s'éveille à la mort de l'original.

Flétrissure : inflige 1d6 points de dégâts/niveau à toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres.

Nuage incendiaire : nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round pendant 1 round/niveau.

Danse irrésistible : force la cible à danser pendant 1d4+1 rounds.

Mot de pouvoir étourdissant : étourdit une créature de 150 pv ou moins pendant 2d4+1 rounds.

Entrave : enferme une créature dans une gemme.

Sorts Profanes Niv 9

Projection astrale : emmène le lanceur et ses compagnons dans le plan Astral.

Passage dans l'Éther : permet au lanceur de voyager dans le plan éthéré avec un compagnon pendant 1 minute/niveau.

Portail : relie deux plans pour voyager ou invoquer une entité. Dure 1 round/niveau.

Pluie de météores : quatre sphères explosives infligent chacune 6d6 points de dégâts de feu.

Mot de pouvoir mortel : tue une créature possédant 100 pv ou moins.

Capture d'âme : capture une âme d'un défunt récent pour empêcher la résurrection.

Sorts Divins Niv 8

Aura sacrée : +4 à la CA, bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde et RM de 25 contre les sorts du Mal pendant 1 round/niveau.

Localisation suprême : localise précisément une créature ou un objet.

Soins intensifs de groupe : rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +40).

Tempête de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6).

Verrou dimensionnel : téléportation et voyage entre les plans bloqués pendant 1 jour/niveau.

Zone d'anti-magie : réprime toute magie à moins de 3 m pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Divins Niv 9

Capture d'âme : retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Guérison suprême de groupe : comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

Implosion : tue 1 créature/round pendant 4 rounds. S'annule si la concentration est perdue.

Passage dans l'éther : emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré pendant 1 minute/niveau.

Portail : relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité pendant 1 round/niveau.

Projection astrale : emmène le PJ et ses compagnons dans le plan astral.