

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.

Sorts Druidiques Niv 0

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

Détection de la magie : détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde pendant 1 minute/niveau.

Détection du poison : détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

Lecture de la magie : permet de lire parchemins et livres de sorts pendant 10 minutes/niveau.

Réparation : répare sommairement un objet.

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

Sorts Druidiques Niv 1

Baie nourricière : 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).

Brume de dissimulation : le PJ est entouré de brouillard pendant 1 minute/niveau.

Communication avec les animaux : permet de communiquer avec les animaux pendant 1 minute/niveau.

Enchevêtrement : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m pendant 1 minute/niveau.

Flammes : 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

Lueur féérique : illumine le sujet pendant 1 minute/niveau (annule flou, camouflage, etc.).

Sorts Druidiques Niv 2

Bourrasque : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Distorsion du bois : tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.) dans un rayon de 6 mètres.

Forme d'arbre : transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Métal brûlant : chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

Nuée grouillante : convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées pendant bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2 rounds.

Peau d'écorce : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus) pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Druidiques Niv 3

Appel de la foudre : appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) pendant 1 minute/niveau.

Communication avec les plantes : permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales pendant 1 minute/niveau.

Croissance d'épines : 1d4 points de dégâts, lenteur possible pendant 1 heure/niveau dans une zone de 1,5 mètres.

Façonnage de la pierre : permet de modeler la pierre.

Protection contre les énergies destructives : absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi pendant 10 minutes/niveau.

Respiration aquatique : permet de respirer sous l'eau pendant 2 heures/niveau.

Sorts d'Illusion Niv 0

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

Détection des illusions : détecte les illusions dans un rayon de 18 mètres pendant 1 minute/niveau tant que la concentration est maintenue.

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

Prestidigitation : effectue un tour de passe-passe pendant 10 minutes/niveau.

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

Lumière dansante : crée une torche ou une autre lumière pendant 1 minute/niveau.

Sorts d'Illusion Niv 1

Hypnose : fascine 2d4 DV de créatures pendant 2d4 rounds.

Couleurs dansantes : assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures dans un cône de 4,5 mètres.

Déguisement : modifie l'apparence du PJ pendant 10 minutes/niveau.

Image silencieuse : crée une illusion visuelle mineure de votre choix.

Ventriloquie : permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts d'Illusion Niv 2

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

Image imparfaite : comme image silencieuse, mais avec quelques sons en plus.

Image miroir : crée des doubles illusoires du lanceur (1d4+1/3 niveaux, max. 8) pendant 1 minute/niveau.

Lueurs hypnotiques : fascine (2d4 + niveau) DV de créatures pendant (bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2) rounds.

Hébètement : la cible perd 1 action par tour pendant 1 round/niveau.

Flou : le lanceur gagne +4 à la CA et ne peut pas être affecté par les attaques surnoises pendant 1 minute/niveau.

Sorts d'Illusion Niv 3

Lumière du jour : éclaire vivement dans un rayon de 18 mètres pendant 10 minutes/niveau.

Déplacement : chaque attaque a 50% de chances de rater la cible pendant 1 round/niveau.

Image accomplie : comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

Sphère d'invisibilité : rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Sommeil profond : endort 10 DV de créatures pendant 10 minutes/niveau.

Suggestion : force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

Sorts Druidiques Niv 4

Coquille antiplantes : empêche les plantes animées d'approcher pendant 10 minutes/niveau dans un rayon de 3 mètres.

Marche dans les airs : le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme pendant 10 minutes/niveau.

Pierres acérées : 1d8 points de dégâts, lenteur possible dans une zone de 6 mètres.

Réincarnation : ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.

Tempête de grêle : 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Répulsif : les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ pendant 10 minutes/niveau.

Sorts Druidiques Niv 5

Appel de la tempête : comme appel de la foudre, mais 5d6 points de dégâts par éclair.

Éveil : rend un animal ou un arbre intelligent.

Fléau d'insectes : nuée de criquets attaquant des créatures pendant 1 minute/niveau.

Métamorphose funeste : transforme le sujet en animal inoffensif.

Mur de feu : 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

Transmutation de la pierre en boue : affecte 2 cubes de 3 m d'arrêt par niveau.

Sorts Druidiques Niv 6

Chêne animé : transforme un chêne en sylvanien pendant 1 jour/niveau.

Germes de feu : glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes (1d4 dégâts/niveau, 4 graines) dans un rayon de 3 mètres.

Glissement de terrain : fait apparaître tranchées ou collines jusqu'à 225 mètres carrés de surface et jusqu'à 6 mètres de haut ou de profondeur.

Pierres commères : permet de communiquer avec la pierre pendant 1 minute/niveau.

Voie végétale : le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

Mur de pierre : crée un mur qui peut être façonné.

Sorts Druidiques Niv 7

Bâton sylvanien : transforme le bâton du PJ en sylvanien.

Contrôle du climat : modifie le climat local.

Tempête de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Vent divin : transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement à 90 km/h pendant 1 heure/niveau.

Tremblement de terre : secousse sismique dans un rayon de 24 m.

Doigt de mort : tue la cible.

Sorts d'Illusion Niv 4

Charme-monstre : un monstre croit être l'allié du lanceur pendant 1 jour/niveau.

Confusion : le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Assassin imaginaire : illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.

Invisibilité suprême : comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

Lueur d'arc-en-ciel : fascine jusqu'à 24 DV de créatures pendant concentration + 1 round/niveau.

Création mineure : crée un objet en tissu ou bois.

Sorts d'Illusion Niv 5

Image prédéterminée : comme image accomplie, mais sans concentration pendant 1 minute/niveau.

Domination : permet de contrôler un humanoïde par télépathie pendant 1 jour/niveau.

Annulation d'Enchantement : libère la cible des Enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Création majeure : comme création mineure, plus pierre et métal.

Faux-semblant : modifie l'aspect d'une personne tous les 2 niveaux pendant 12 heures.

Songe : envoie un message à un dormeur.

Sorts d'Illusion Niv 6

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

Double illusoire : rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Image permanente : comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée : comme image accomplie, mais déclenché par condition.

Traversée des ombres : permet de voyager à une vitesse de 75 km/h pendant 1 heure/niveau.

Suggestion de groupe : comme suggestion, mais 1 cible/niveau.

Sorts d'Illusion Niv 7

Mot de pouvoir aveuglant : aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Invisibilité de groupe : comme invisibilité, mais multiples sujets.

Projection d'image : double illusoire pouvant parler et lancer des sorts pendant 1 round/niveau.

Rayons prismatiques : rayons magiques à effets variés dans un cône de 18 mètres.

Porte de phase : passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

Ennemi subconscient : comme assassin imaginaire, mais à 9 m à la ronde.