

JET DE SAUVEGARDE

Modificateur de Sagesse

DD du jet de sauvegarde	École de prédilection	Niveau	Sorts par jour	Sorts en bonus
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1er	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DOMAINES

 appellation _____
 pouvoirs accordés _____

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____

 appellation _____
 pouvoirs accordés _____

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____

 appellation _____
 pouvoirs accordés _____

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____

SORTS DE NIVEAU 0

Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5)

- Assistance divine
- Blessure superficielle
- Création d'eau
- Détection de la magie
- Détection du poison
- Lecture de la magie
- Lumière
- Purification de nourriture et d'eau Réparation
- Résistance
- Soins superficiels
- Stimulant

SORTS DE 1^{er} NIVEAU

Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5)

- Action aléatoire
- Anathème
- Arme magique
- Bénédiction
- Bénédiction de l'eau
- Blessure légère
- Bouclier de la foi
- Bouclier entropique
- Brume de dissimulation
- Compréhension des langages
- Convocation de monstres I
- Détection du Bien
- Détection du Chaos
- Détection de la Loi
- Détection du Mal
- Détection des morts-vivants*
- Endurance aux énergies destructives
- Faveur divine
- Frayeur
- Imprécation
- Injonction
- Invisibilité pour les morts-vivants
- Malédiction de l'eau
- Perception de la mort
- Pierre magique
- Paix du défunt*
- Protection contre le Bien
- Protection contre le Chaos
- Protection contre la Loi
- Protection contre le Mal
- Regain d'assurance
- Régénération des blessures légères**
- Sanctuaire
- Soins légers

SORTS DE FAERÛN △

- Compétences divines
- Guérison de la foi
- Main de feu
- Rose manteau
- Vision de gloire

SORTS DE 2^e NIVEAU

Conversion en soins/blessures: 2d8+1/niveau (max +10)

- Aide
- Alignement indétectable
- Apaisement des émotions
- Arme spirituelle
- Augure
- Blessure modérée
- Cacophonie
- Communication avec les animaux
- Consécration
- Convocation de monstres II
- Délivrance de la paralysie
- Détection des pièges
- Discours captivant
- Endurance
- Filtre**
- Flammes divines*
- Force de taureau
- Fracasement
- Giclée de couteaux*
- Immobilisation de personne
- Messager animal
- Mise à mort
- Préservation des morts
- Profanation
- Ronces*
- Protection d'autrui
- Ralentissement du poison
- Réparation intégrale
- Résistance aux énergies destructives
- Restauration partielle
- Ruse du renard**
- Sagesse de la chouette*
- Splendeur de l'aigle**
- Silence
- Soins modérés
- Ténèbres
- Voile anti-regard***
- Zéphyr divin*
- Zone de vérité

SORTS DE FAERÛN △

- Aura antifeu
- Bouclier magique
- Cerf spectral

- Main divine
- Malédiction de la malchance
- Os de pierre
- Poignard corporel

SORTS DE 3^e NIVEAU

Conversion en soins/blessures: 3d8+1/niveau (max +15)

- Animation des morts
- Barbelures*
- Blessure grave
- Cécité/surdité
- Cercle magique contre le Bien
- Cercle magique contre le Chaos
- Cercle magique contre la Loi
- Cercle magique contre le Mal
- Chaîne de témoins*
- Communication avec les morts
- Communication avec les plantes
- Contagion
- Convocation de monstres III
- Création de nourriture et d'eau
- Délivrance des malédictions
- Dissipation de la magie
- Dissimulation d'objet
- Façonnage de la pierre
- Flamme de la foi*
- Flamme éternelle
- Fusion dans la pierre
- Glyphe de garde
- Guérison de la cécité/surdité
- Guérison des maladies
- Lien télépathique mineur*
- Localisation d'objet
- Lumière brûlante
- Lumière du jour
- Main du berger
- Malédiction
- Malédiction de la brute*
- Marche sur l'onde
- Masque des bêtes*
- Mur de vent
- Négation de l'invisibilité
- Panoplie magique
- Prière
- Précision bénie*
- Protection contre l'énergie négative
- Protection contre les énergies destructives
- Puits du sourcier*
- Régénération des blessures modérées**
- Résistance de groupe aux énergies destructives***
- Respiration aquatique
- Soins importants
- Ténèbres profondes
- Toile de ronces*
- Vapeurs d'épées*

SORTS DE FAERÛN △

- Arme d'impact
- Compréhension d'objet
- Copiste
- Danse du cercle
- Flamme sombre
- Fouet mystique
- Masse d'Odo
- Parade d'énergie
- Remède modéré
- Voie sombre

SORTS DE 4^e NIVEAU

Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20)

- Allié d'outreplan
- Ancre dimensionnelle
- Arme de la divinité*
- Arme magique supérieure
- Blessure critique
- Busard*
- Communication à distance
- Contrôle de l'eau
- Convocation de monstres IV
- Déclamation*
- Détection du mensonge
- Divination
- Don des langues
- Endurance inépuisable*
- Empoisonnement
- Griffes bestiales*
- Immunité contre les sorts
- Liberté de mouvement
- Marche dans les airs
- Neutralisation du poison
- Perception du climat*
- Protection contre la mort

