

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGE PAR ECOLE

ABJURATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts du 1^{er} niveau.

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau.

Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Verrouillage. Bloque une porte.

Sorts du 2^e niveau.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Verrou du mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

Sorts du 3^e niveau.

Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Runes explosives. 6d6 points de dégâts à qui les lit.

Signe de scellement (M). Un sceau magique protège une porte ou un coffre et inflige 1d4 points de dégâts/niveau (10d4 max.) si on l'ouvre.

Sorts du 4^e niveau.

Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Écran de dissipation d'Otiluke. Dissipation de la magie à cible sur les créatures et les objets non portés ; +10 max. au test de niveau de lanceur de sorts.

Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3^e niveau ou moins.

Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

Résistance aux énergies destructives de groupe. Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

Téléportation anticipée (F). Prédit et retarde de 1 round l'arrivée de créatures qui se téléportent.

Sorts du 5^e niveau.

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

Arme dissipatrice. Le contact de l'arme dissipe les créatures convoquées ou quasi réelles.

Concentration accrue. Bonus de +10 aux tests de Concentration d'un sort préalablement jeté.

Contrecoup réciproque. Une créature ou un objet subit 1d6 points de dégâts/niveau de sort l'affectant (25d6 max.).

Paralysie télépathique. Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

Protection duale. +4 aux tests d'Art de la magie ; contresort au prix d'une action immédiate.

Refus. Les lanceurs de sorts et créatures pourvues de pouvoirs magiques ne peuvent pénétrer dans la zone.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

Sanctuaire secret. Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.

Sorts du 6^e niveau.

Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone.

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4^e niveau.

Mante étoilée (M). Un manteau d'étoiles détruit les armes non magiques au toucher et permet au porteur d'effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour réduire de moitié les dégâts des armes magiques.

Signe de scellement suprême (M). Un sceau magique protège une porte, un coffre ou un espace dégagé et inflige 1d6 points de dégâts/niveau (20d6 max.) si on l'ouvre.

Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

Sorts du 7^e niveau.

Bannissement. Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanares.

Dissimulation suprême. Rend le sujet invisible, même à la scrutation.

Écran de dissipation suprême d'Otiluke. *Dissipation de la magie* à cible sur les créatures et les objets non portés ; +20 max. au test de niveau de lanceur de sorts.

Immunité contre les énergies destructives. Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

Sorts du 8^e niveau.

Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.

Mur prismatique. Mur à effets magiques variés.

Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.

Téléportation anticipée suprême (F). Prédit et retarde de 3 rounds l'arrivée de créatures qui se téléportent.

Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

Sorts du 9^e niveau.

Absorption. Le mage absorbe l'énergie magique de sorts à cible pour alimenter ses propres sorts.

Délivrance. Libère la victime d'un *emprisonnement*.

Disjonction. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Dissipation voleuse. Vole un effet magique en cas de dissipation à cible.

Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.

Rupture d'entraves (M). Libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent.

Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

DIVINATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Sorts du 1^{er} niveau.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.

Sorts du 2^e niveau.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet "d'écouter" les pensées superficielles.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Sorts du 3^e niveau.

Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Détection des métamorphes. Perce à jour les créatures métamorphes.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Lien télépathique mineur. Comme lien télépathique de *Rary*, mais entre le mage et une autre créature.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Sorts du 4^e niveau.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.

Malchance. La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niveau et conserve le moins bon résultat.

Œil du mage. Œil invisible avançant de 9 m/round.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Test de résistance. Bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.

Sorts du 5^e niveau.

Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire.

Lien télépathique. Permet de communiquer mentalement.

Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.

Sorts du 6^e niveau.

Analyse d'enchantement (F). Révèle les propriétés magiques.

Exploration des pensées. Lit les souvenirs du sujet ; une question/round.

Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts du 7^e niveau.

Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Vision magique suprême. Comme *vision magique*, mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.

Vision mystique (M, X). Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.

Sorts du 8^e niveau.

Œil indiscret suprême. Comme *œil indiscret*, plus *vision lucide*.

Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.

Sorts du 9^e niveau.

Prémonition. " Sixième sens " avertissant le PJ en cas de danger.

ENCHANTEMENT

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Sorts du 1^{er} niveau.

Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Sommeil. Endort 4 DV de créatures.

Sorts du 2^e niveau.

Fou rire. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.

Hébètement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.

Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.

Joug de miséricorde. La cible inflige des dégâts non-létaux.

Sorts du 3^e niveau.

Cri de guerre. Les créatures situées dans un cône de 9 m de long se recroquevillent sur elles-mêmes pendant 1d4 rounds.

Exaltation. Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

Grains douloureux. Crée des nuages de lueurs vacillantes (1 cube de 3 m de côté/niveau) qui éblouissent les créatures.

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.

Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.

Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Sorts du 4^e niveau.

Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.

Désespoir foudroyant. Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Sorts du 5^e niveau.

Brume mentale. Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté.

Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombe à 1.

Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

Sorts du 6^e niveau.

Héroïsme suprême. Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

Périmètre d'immobilisation. Des humanoïdes sont paralysés selon les conditions spécifiées.

Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

Salaire du péché. Des créatures maléfiques attaquent d'autres créatures maléfiques.

Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.

Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.

Sorts du 7^e niveau.

Aliénation mentale. La cible souffre en permanence de *confusion*.

Immobilisation de personne de groupe. Comme *immobilisation de personne*, mais dans un rayon de 9 m.

Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.

Sorts du 8^e niveau.

Attirance (F). Objet ou lieu attire certaines créatures.

Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.

Charme-monstre de groupe. Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.

Danse irrésistible. Force le sujet à danser.

Entrave (M). Diverses possibilités pour emprisonner une créature.

Exigence. Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.

Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.

Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.

Sorts du 9^e niveau.

Amnésie programmée (M). Détruit, altère ou remplace les souvenirs de la cible.

Domination universelle. Comme *domination*, mais sur n'importe qui.

Immobilisation de monstre de groupe. Comme *immobilisation de monstre*, mais sur 9 m de rayon.

Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

EVOCATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Illumination. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.

Sorts du 1^{er} niveau.

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

Disque flottant. Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.

Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4).

Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).

Rayon lumineux. Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.

Sorts du 2^e niveau.

Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Explosion de feu. Les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.

Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

Rayon ardent. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).

Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Sorts du 3^e niveau.

Abri. Crée un abri pour 10 créatures.

Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.

Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Éclair résonnant. De l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max. 10d4).

Étoiles d'Arvandor. De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou

1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Sorts du 4^e niveau.

Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

Bouclier lumineux. Les créatures qui attaquent le mage subissent des dégâts d'électricité ; le personnage est protégé contre l'électricité.

Brillance céleste. Un objet émet une lueur vive sur 36 mètres ; blesse les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.

Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.

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

Mur de glace. Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.

Rayonnement incandescent (M). Une sphère de lumière aveugle les créatures et inflige 2d6 points de dégâts de feu dans une émanation de 15 m de rayon.

Sphère de défenestration (F). Une sphère grise de brume renverse les ennemis et les projette dans les airs pour leur infliger des dégâts de chute.

Sphère d'isolement. Globe de force emprisonne ou protège le sujet.

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

Toile dansante (M). Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

Sorts du 5^e niveau.

Bouclier de feu de groupe. Les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid.

Communication à distance. Transmet un court message n'importe où.

Cône de froid. 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

Épée de malchance. Une lame d'énergie attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et un malus aux sauvegardes.

Explosion de feu suprême. Les sujets situés dans un rayon de 3 m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.

Explosion d'émeraude (M). Un rayonnement de 6 m de rayon éblouit les créatures neutres pendant 1 round et étourdit les créatures maléfiques pendant 1d4 rounds.

Main interposée. Abri contre un adversaire.

Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.

Rayon prismatique. Un rayon de lumière aveugle la cible plus effet aléatoire.

Souffle de dragon. Le mage choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.

Sorts du 6^e niveau.

Éclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.

Feux purificateurs. La cible prend feu et devient une arme dangereuse.

Main impérieuse. Main repoussant les adversaires.

Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition.

Sphère glaciale. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.

Sorts du 7^e niveau.

Boule de feu à retardement. 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.

Cage de force (M). Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.

Épée de force (F). Lame d'énergie flottante.

Poigne agrippeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Poing d'émeraude enflammé. Attaque de contact infligeant 3d6 points de dégâts de feu, +1/niveau (+20 max.) ; la cible peut être engloutie par les flammes et subir plus de dégâts.

Rayons prismatiques. Rayons magiques à effets variés.

Sarcophage d'ambre (M). La cible est en état d'animation suspendue au sein d'un cocon d'ambre.

Sorts du 8^e niveau.

Cri suprême. Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

Poing serré. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

Rayon polaire. Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

Sphère téléguidée. Comme *sphère d'isolement*, mais le PJ la déplace par télékinésie.

Sorts du 9^e niveau.

Main broyeuse. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

Nuée de météores. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.

ILLUSION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Son imaginaire. Sons illusoire.

Sorts du 1^{er} niveau.

Aura magique. Crée une fausse aura magique.

Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts du 2^e niveau.

Assaillants imaginaires. Des créatures de cauchemar frappent la cible, infligeant une perte temporaire de 4 points de Sag et de Dex.

Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.

Image miroir. Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8).

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Mur de ténèbres. Une barrière d'ombre obscurcit la vision et empêche tout passage.

Piège illusoire (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.

Sorts du 3^e niveau.

Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Entrave d'ombre. Des rubans d'ombre hébètent et enchevêtrent les créatures dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.

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

Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Sorts du 4^e niveau.

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

Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.

Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.

Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

Sorts du 5^e niveau.

Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.

Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.

Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.

Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.

Songe. Envoie un message à un dormeur.

Sorts du 6^e niveau.

Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Fosse illusoire. Les créatures situées dans la zone sont étourdies ou renversées et croient tomber.

Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Sorts du 7^e niveau.

Convocation d'ombres suprême. Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 6^e niveau et à 60 % réel.

Invisibilité de groupe. Comme *invisibilité*, mais multiples sujets.

Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

Simulacre (M, X). Crée un double partiellement réel du sujet.

Sorts du 8^e niveau.

Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

Magie des ombres suprême. Comme *magie des ombres*, mais jusqu'au 7^e niveau ; 60 % sont réelles.

Motif scintillant. Les couleurs frappent de *confusion*, d'étourdissement ou d'inconscience.

Sorts du 9^e niveau.

Ennemi subconscient. Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

Invisibilité supérieure. Le sujet est invisible (vue, odorat et ouïe) pendant 1 minute/niveau et peut attaquer.

Reflets d'ombre. Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 8^e niveau et à 80 % réel.

INVOCATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

Sorts du 1^{er} niveau.

Armure de mage. Confère un bonus d'armure de +4.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Monture. Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.

Orbe d'acide mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe d'électricité mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d.8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de feu mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de froid mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de son mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Sorts du 2^e niveau.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Flèche acide. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.

Lames de feu. L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.

Sorts du 3^e niveau.

Armure de mage suprême (M). Confère au sujet un bonus d'armure de +6.

Chandelle du cadavre. Une main et une bougie spectrales diffusent de la lumière et affectent les créatures intangibles.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Flèches enflammées. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.

Liens d'acier. Des bandes de métal immobilisent ou enchevêtrent la cible pendant 1 round/niveau.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Sorts du 4^e niveau.

Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Brouillard lumineux. Comme brouillard dense, mais éblouit ou aveugle les créatures qui s'y trouvent.

Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.

Explosion de flammes. Cône de feu de 18 m de long (1d6 points de dégâts/niveau).

Orbes d'acide. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre.

Orbes d'électricité. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement.

Orbes de feu. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébètement.

Orbes de froid. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement.

Orbes de force. Globe de force infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (10d6 max.).

Orbes de son. Attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement.

Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.

Refuge. Crée une solide maisonnette.

Tentacules noirs. Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m.

Sorts du 5^e niveau.

Appel de fidèles serviteurs. Convoque 1d4 archons lumineux, courtes ou mustévals.

Arc de foudre (M). Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).

Brouillard gelant. Un brouillard ralentit les créatures, réduit la vision et gêne les déplacements.

Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4–6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.

Chien de garde. Chien spectral capable de combattre.

Coffre secret (F). Coffre caché dans le plan Éthéré.

Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.

Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création majeure. Comme *création mineure*, plus pierre et métal.

Factotums. Crée 2d6 *serviteurs invisibles*, +1/niveau (+15 max.).

Loge cachée de Léomund. Crée une solide demeure camouflée dans son environnement.

Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

Sphère au vitriol. Un acide puissant inflige 1d4 points de dégâts /niveau (15d4 max.) ; dégâts possibles lors des 2 rounds suivants.

Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.

Sorts du 6^e niveau.

Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.

Contrat intermédiaire. Comme contrat, mais jusqu'à 12 DV.

Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Mur de fer (M). 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.

Sorts du 7^e niveau.

Changement de plan (F). Permet de changer de plan (8 sujets max.).

Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Invocation instantanée (M). L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.

Manoir somptueux (F). Demeure extradimensionnelle.

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

Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais sur un objet.

Téléportation suprême. Comme *téléportation*, sans limite de portée et sans risque d'erreur.

Sorts du 8^e niveau.

Contrat suprême. Comme *contrat*, mais jusqu'à 18 DV.

Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Dédale. Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.

Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.

Séquestration (F, M). Emprisonne la cible dans une gemme.

Sorts du 9^e niveau.

Cercle de téléportation (M). Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

Convocation de monolithe élémentaire (M). Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage.

Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Gloire aveuglante (M). Zone de lumière de 30 m de rayon/niveau qui aveugle les créatures maléfiques.

Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

Sphère de destruction ultime. Une sphère noire se déplace de 9 m/round et désintègre au moyen d'attaques de contact à distance.

NECROMANCIE

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.

Sorts du 1^{er} niveau.

Contact glacial. 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.

Frayeur. Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.

Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

Volte-face (F). Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.

Sorts du 2^e niveau.

Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséux.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Contrôle mineur des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ.

Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.

Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Sorts du 3^e niveau.

Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Contact guérisseur. Le mage subit jusqu'à 1d6 points de dégâts/2 niveaux et soigne la cible d'autant.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Préservation des morts. Préserve un cadavre.

Rayon d'épuisement. Un rayon épuise la cible.

Sorts du 4^e niveau.

Affection. Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Contagion. Infecte la cible.

Dévastation. Paralysée de douleur, la cible est sans défense.

Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux. négatifs.

Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action

Sang bouillonnant. La cible subit 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu/round.

Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.

Sorts du 5^e niveau.

Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

Mur d'esprits. Un mur d'esprits sème la panique, inflige 1d10 points de dégâts si on le touche et peut conférer des niveaux négatifs en cas de contact.

Possession (F). Permet de s'emparer du corps d'un autre.

Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.

Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.

Sorts du 6^e niveau.

Annihilation de mort-vivant (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).

Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.

Flèche d'os (M). Un projectile ou une arme de jet gagne un bonus de +4, la cible subit 3d6 points de dégâts, +1/niveau (+15 max.) ou périt.

Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.

Sorts du 7^e niveau.

Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

Doigt de mort. Tue la cible.

Épée des ténèbres (M). Une lame d'énergie négative attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et confère 1 niveau négatif.

Regard vertueux. L'attaque de regard du mage tue les créatures de moins de 5 DV ; inspire la teneur aux autres.

Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.

Sorts du 8^e niveau.

Clone (F, M). Double s'éveillant à la mort de l'original.

Cœur de pierre (F, PX). La mage échange son cœur contre une pierre pour gagner une réduction des dégâts et une résistance aux énergies destructives pendant 1 an.

Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.

Feu noir. La cible est engloutie par des flammes noires, subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con et est nauséuse ; flammes et effets sont susceptibles de se propager aux créatures vivantes adjacentes.

Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

Jugement dernier. Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.

Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.

Sorts du 9^e niveau.

Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Plainte d'outre-tombe. Tue 1 créature/niveau.

Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

TRANSMUTATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Réparation de dégâts superficiels. Répare 1 point de dégâts à une créature artificielle.

Sorts du 1^{er} niveau.

Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Effacement. Efface un texte, même magique.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Poing de pierre (M). Confère +6 en For et une attaque naturelle de coup.

Réparation de dégâts légers. Répare 1d8 points de dégâts +1/niveau (max. +5) à une créature artificielle.

Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

Vision nocturne (M). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.

Yeux de Fayotai. Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts du 2^e niveau.

Corde enchantée. 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.

Corps solaire. Le corps du mage dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Débloccage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Endurance. Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.

Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Lame tourbillonnante (F). Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18m de long.

Lévitation. La cible monte ou descend au gré du PJ.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Nage (M). Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de Natation.

Odorat (M). Confère le pouvoir spécial d'odorat.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Poigne tellurienne. Un bras de terre agrippe les adversaires.

Potion explosive (M). Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayon de 3 m de rayon.

Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.

Réparation de dégâts modérés. Répare 2d8 points de dégâts +1 /niveau (max. +10) à une créature artificielle.

Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts du 3^e niveau.

Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Joie distillée (F). Créé de l'ambrosie.

Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action partielle/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.

Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.

Poigne de pierre. Un bras de terre et de roche agrippe les adversaires.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Réduction d'objet. Réduit un objet (1/16^e de sa taille initiale).

Réparation de dégâts importants. Répare 3d8 points de dégâts +1/niveau (max. +15) à une créature artificielle.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.

Sorts du 4^e niveau.

Agrandissement de groupe. Agrandit plusieurs créatures.

Convocations parfaites. Créé une zone où seules les créatures du Bien peuvent être convoquées.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Mémorisation (F). Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. *Magiciens uniquement.*

Métamorphose. Change la forme du sujet.

Rapetissement de groupe. Réduit la taille de plusieurs créatures.

Réparation de dégâts critiques. Répare 4d8 points de dégâts +1/niveau (max. +20) à une créature artificielle.

Vision dans le noir de groupe. Les créatures situées dans un rayon de 3 m gagnent la faculté de voir dans le noir complet sur 18 m.

Sorts du 5^e niveau.

Clignotement suprême. Clignotement contrôlé entre les plans Matériel et Éthéré conférant des défenses pendant 1 round/niveau.

Clignotement supérieur. Comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle.

Contact d'adamantium. L'arme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

Croissance animale. Double la taille de 1 animal/2 niveaux.

Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.

Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.

Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.

Télékinésie. Permet de déplacer des objets, d'ataquer des créatures, de lancer des objets..

Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.

Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.

Vol de groupe. 1 créature/niveau vole à la VD de 18 m.

Vol supérieur. Le PJ vole à 12 m/round et fait du " footing " sur de longues distances.

Sorts du 6^e niveau.

Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.

Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.

Lames de lumière. Une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure.

Métamorphose diabolique. Prend la forme et les pouvoirs d'une créature fiélon, d'un démon ou d'un diable.

Pétrification. Transforme la cible en statue.

Remémoration. Permet de se rappeler d'un sort du 5^e niveau ou moins. *Magiciens uniquement.*

Ruse du renard de groupe. Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Subversion planaire (M). Réduit la RD et la R.M de la cible.

Téléportation accélérée. Le mage peut utiliser son pouvoir magique de téléportation ou téléportation suprême au prix de 1 action libre pendant 1 round/niveau.

Transformation martiale (M). Le PJ gagne des bonus au combat.

Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

Sorts du 7^e niveau.

Contrôle du climat. Modifie le climat local.

Forme d'éladrin. Le mage se transforme en globe intangible.

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

Forme fantomatique. Le mage adopte une forme intangible ; gagne certains traits et bonus.

Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.

Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.

Tombe de lumière (M). Piège et blesse les créatures extraplanaires maléfiques.

Sorts du 8^e niveau.

Animation suspendue (M). Met la cible en état de stase.

Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

Créature axiomatique (M, PX). Transforme la cible en créature axiomatique.

Dépeçage. Douleur et traumatisme infligent 2d6 poings de dégâts, plus un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con et de Cha pendant 4 rounds max.

Malédiction suprême. Comme *malédiction*, mais malus plus importants.

Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

Sorts du 9^e niveau.

Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

Transmutation de la pierre en lave. Transforme 1 cube de 3 m de côté et inflige des dégâts de feu.

UNIVERSEL

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

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

Sorts du 2^e niveau.

Poche à familier. Un vêtement ou contenant abrite le familier dans un espace extradimensionnel.

Sorts du 3^e niveau.

Amélioration de familier. Le familier du mage reçoit un bonus de +2 aux sauvegardes, jets de combat et CA pendant 1 heure/niveau.

Sorts du 4^e niveau.

Endurcissement de familier. Le familier du mage gagne 2d8 points de vie temporaires, +2 en armure, 25% de chances d'éviter les dégâts des attaques sournoises et des coups critiques.

Sorts du 5^e niveau.

Permanence (X). Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

Sorts du 6^e niveau.

Transfert de sorts au familier. Le mage transfère sorts et facultés de lanceur de sorts à son familier.

Sorts du 7^e niveau.

Souhait limité (X). Modifie la réalité dans une certaine mesure.

Sorts du 9^e niveau.

Souhait. Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.