

SORTS DE TOURMENTEUR

Sorts du 1^e niveau

- Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niv.
- Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Amélioration de familier.** Le familier du PJ devient plus puissant.
- Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Aura magique de Nystul.** Altère l'aura magique d'un objet.
- Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.
- Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Fou rire de Tasha.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
- Frayeur.** Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds
- Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et grimoires.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Menace imaginaire.** Le sujet pense qu'il est pris au dépourvu
- Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
- Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les créatures invoquées.
- Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
- Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.
- Volte-face (F).** Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.

Sorts du 2^e niveau

- Assailants imaginaires.** Des créatures de cauchemar frappent la cible, infligeant une perte temporaire de 4 points de Sag et de Dex.
- Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
- Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
- Force de taureau.** Confère +4en Force pendant 1 minute/niveau.
- Idiotie.** Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.
- Image miroir.** Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux. max. 8).
- Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

- Lame tourbillonnante (F).** Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.
- Modification d'apparence.** Permet d'adopter la forme d'une créature.
- Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
- Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs.
- Poussière scintillante.** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- Protection contre les projectiles.** Immunise contre la plupart des attaques à distance.
- Pyrotechnie.** Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.
- Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
- Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- Simulacre de vie.** Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Sorts du 3^e niveau

- Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
- Baiser du vampire.** 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.
- Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.
- Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.
- Coursier fantôme.** Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.
- Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
- Lenteur.** 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.
- Molosse funeste.** Crée un gardien d'ombre.
- Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- Nuage nauséabond.** Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.
- Sphère d'invisibilité.** Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Sorts du 4^e niveau

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

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

Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

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

Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extra-planaire.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Domination. Contrôle une créature par télépathie.

Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.

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

Lame maudite. Une arme inflige des dégâts qui ne peuvent guérir sans délivrance des malédictions.

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

Métamorphose. Change la forme du sujet.

Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.

Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.

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

Terreur. Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.

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.