

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Les listes de sorts

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes. Un (X) dénote un coût en PX dont doit s'acquitter le lanceur de sorts.

**Dés de vie.** Le terme “ dés de vie ” (ou DV) est synonyme de “ niveaux de personnage ” pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

**Niveau de lanceur de sorts.** La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme “ niveau ” désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance, et non le niveau de sort.

**Créatures et personnages.** Les termes “ créature ” et “ personnage ” sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

### Sorts de barde

#### Sorts de barde du niveau 0 (tours de magie)

**Berceuse.** Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, -2 aux jets de Volonté contre *sommeil*.

**Convocation d'instrument.** convoque un instrument de musique au choix.

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

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

**Illumination.** Éblouit 1 créature (-1 aux jets d'attaque).

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

**Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.

**Lumières dansantes.** Crée torches ou autres lueurs.

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

**Message.** Conversation chuchotée à distance.

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

**Prestidigitation.** Tours de passe-passe.

**Réparation.** Répare sommairement un objet.

**Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Son imaginaire.** Sons illusoires.

#### Sorts de barde du 1<sup>er</sup> niveau

**Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niv.

**Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.

**Aura magique.** Altère l'aura magique d'un objet.

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

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

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

**Confusion mineure.** Une créature est *confuse* pendant 1 round.

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

**Corde animée.** Une corde bouge sur ordre du PJ.

**Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.

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

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

**Effacement.** Efface un texte, même magique.

**Feuille morte.** Ralentit la chute.

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

**Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

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

**Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.

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

**Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.

**Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).

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

**Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.

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

**Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.

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

### Sorts de barde du 2<sup>e</sup> niveau

**Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.

**Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.

**Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.

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

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

**Détection faussée.** Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.

**Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.

**Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.

**Effroi.** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.

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

**Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.

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

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

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

**Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.

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

**Image miroir.** Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).

**Immobilisation de personne.** Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.

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

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

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

**Messenger animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

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

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

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

**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.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

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

**Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +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.

**Vent de murmures.** Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.

### Sorts de barde du 3<sup>e</sup> niveau

**Abri.** Crée un abri pour dix créatures.

**Bagou.** Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.

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

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

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

**Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.

**Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

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

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

**Délivrance des malédictions.** Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

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

**Désespoir foudroyant.** Les sujets subissent –2 aux jets d’attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

**Détection de l’invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d’attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

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

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

**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.

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

**Manipulation des sons.** Altère les sons ou en crée de nouveaux.

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

**Page secrète.** Modifie une page pour cacher son contenu.

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

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

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

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.

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

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

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

#### Sorts de barde du 4<sup>e</sup> niveau

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

**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Convocation d’ombres.** Reproduit les invocations de 3<sup>e</sup> niveau ou moins, 20 % sont réelles.

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

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

**Détection de la scrutation.** Détecte l’espionnage magique.

**Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

**Immobilisation de monstre.** Immobilise n’importe quelle créature.

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

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Localisation de créature.** Indique la direction d’une créature connue.

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

**Modification de mémoire.** Change 5 minutes de souvenirs de la cible.

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

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.

**Refuge.** Crée une solide maisonnette.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

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

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

**Zone de silence.** Empêche les espions d’entendre des conversations.

#### Sorts de barde du 5<sup>e</sup> niveau

**Brume mentale.** Malus de –10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

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

**Chant de discorde.** Force les cibles à s’entretuer.

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

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

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

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

**Héroïsme.** Confère +4 aux jets d’attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

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

**Leurre (M).** Illusion abusant la scrutation magique.

**Magie des ombres.** Reproduit les évocations de 4<sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

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

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Songe.** Envoie un message à un dormeur.

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

**Traversée des ombres.** Permet de voyager plus rapidement.

#### **Sorts de barde du 6<sup>e</sup> niveau**

**Analyse d'enchantement (F).** Révèle les aspects magiques de la cible.

**Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.

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

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

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

**Danse irrésistible.** Force le sujet à danser.

**Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.

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

**Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

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

**Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

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

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

**Résonance.** Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.

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

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

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

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

#### **Sorts de druide**

##### **Sorts de druide du niveau 0 (oraisons)**

**Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

**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.

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

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

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

**Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.

**Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niveau de nourriture et d'eau.

**Réparation.** Répare sommairement un objet.

**Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.

**Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

##### **Sorts de druide du 1<sup>er</sup> niveau**

**Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.

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

**Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.

**Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.

**Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.

**Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.

**Détection de la faune ou de la flore.** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

**Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.

**Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

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

**Flammes.** 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

**Gourdin magique.** Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.

**Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.

**Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

**Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).

**Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

**Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

**Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.

**Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.

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

#### Sorts de druide du 2<sup>e</sup> niveau

**Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

**Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Distorsion du bois.** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).

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

**Façonnage du bois.** Permet de modeler le bois.

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

**Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

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

**Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.

**Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

**Lame de feu.** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.

**Messager animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

**Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.

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

**Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs.

**Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

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

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

**Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

**Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.

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

**Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

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

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

#### Sorts de druide du 3<sup>e</sup> niveau

**Appel de la foudre.** Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).

**Collet.** Crée un piège magique tout simple.

**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Contagion.** Infecte la cible.

**Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.

**Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

**Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

**Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

**Extinction des feux.** Éteint les feux non magiques ou un objet magique.

**Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.

**Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

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

**Morsure magique aggravée.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

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

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

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

**Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

**Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.

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

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

#### Sorts de druide du 4<sup>e</sup> niveau

**Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).  
**Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.  
**Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.  
**Coquille antiplantes.** Empêche les plantes animées d'approcher.  
**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.  
**Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.  
**Flétrissement végétal.** Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.  
**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.  
**Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.  
**Pierres acérées.** 1d8 points de dégâts, *lenteur* possible.  
**Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.  
**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.  
**Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.  
**Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.  
**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).  
**Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.  
**Vermine géante.** Transforme les mille-pattes, scorpions et araignées en vermine géante.

#### Sorts de druide du 5<sup>e</sup> niveau

**Appel de la tempête.** Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.  
**Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).  
**Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.  
**Convocation d'alliés naturels V.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.  
**Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.  
**Éveil (X).** Rend un animal ou un arbre intelligent.  
**Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.  
**Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.  
**Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.  
**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.  
**Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.  
**Pénitence.** Permet au sujet d'expier ses fautes.  
**Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.  
**Sanctification (M).** Rend un site sacré.  
**Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.  
**Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).  
**Transmutation de la boue en pierre.** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.  
**Transmutation de la pierre en boue.** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.  
**Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

#### Sorts de druide du 6<sup>e</sup> niveau

**Bâton à sort.** Permet de stocker un sort dans un bâton.  
**Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.  
**Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.  
**Convocation d'alliés naturels VI.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.  
**Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).  
**Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.  
**Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.  
**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.  
**Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.  
**Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées ou collines.  
**Grâce féline de groupe.** Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.  
**Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.  
**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.  
**Pierres commères.** Permet de communiquer avec la pierre.  
**Sagesse du hibou de groupe.** Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.  
**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.  
**Voie végétale.** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

### Sorts de druide du 7<sup>e</sup> niveau

**Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.

**Bâton sylvanien.** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.

**Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

**Convocation d'alliés naturels VII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

**Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.

**Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

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

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

**Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal à moins de 12 m.

**Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

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

### Sorts de druide du 8<sup>e</sup> niveau

**Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..

**Convocation d'alliés naturels VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

**Doigt de mort.** Tue la cible.

**Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.

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

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

**Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.

**Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

**Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

### Sorts de druide du 9<sup>e</sup> niveau

**Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.

**Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

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

**Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

**Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires.

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

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

**Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

### Sorts d'ensorceleur ou de magicien

#### Sorts d'ensorceleur ou de magicien du niveau 0 (tours de magie)

Abjur **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Div **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.

Ench **Hébétément.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Évoc **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.

Illu **Son imaginaire.** Sons illusoire.

Invoc **Aspersions acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

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

**Fatigue.** Attaque de contact fatiguant la cible.

Trans **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.

Univ **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.

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

### Sorts d'ensorceleur / magicien du 1<sup>er</sup> niveau

- Abjur **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.
- Div **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.
- Ench **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.  
**Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.  
**Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.
- Évoc **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).
- Illu **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.
- Invoc **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.  
**Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- Nécro **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.
- Trans **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.  
**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.

### Sorts d'ensorceleur / magicien du 2<sup>e</sup> niveau

- Abjur **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.
- Div **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.
- Ench **Fou rire.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.  
**Hébétement 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.
- Évoc **Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.  
**Flamme éternelle (M).** Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.  
**Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.



	<b>Rayon ardent.</b> Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).
	<b>Sphère de feu.</b> Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.
	<b>Ténèbres.</b> Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Illu	<b>Bouche magique (M).</b> Délivre un message quand on la déclenche.
	<b>Détection faussée.</b> Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
	<b>Flou.</b> Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
	<b>Image imparfaite.</b> Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons limités.
	<b>Image miroir.</b> Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8).
	<b>Invisibilité.</b> Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
	<b>Lueurs hypnotiques.</b> Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.
	<b>Piège illusoire (M).</b> Confère l'impression qu'un objet est piégé.
Invoc	<b>Convocation de monstres II.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
	<b>Flèche acide.</b> Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.
	<b>Nappe de brouillard.</b> Brume gênant la visibilité.
	<b>Nuée grouillante.</b> Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
	<b>Poussière scintillante.</b> Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
	<b>Toile d'araignée.</b> Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.
Nécro	<b>Baiser de la goule.</b> Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséeux.
	<b>Cécité/surdité.</b> Rend la cible aveugle ou sourde.
	<b>Contrôle mineur des morts-vivants.</b> Les morts-vivants obéissent au PJ.
	<b>Effroi.</b> Panique les créatures ayant moins de 6 DV.
	<b>Main spectrale.</b> Main désincarnée portant des attaques de contact.
	<b>Simulacre de vie.</b> Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
Trans	<b>Corde enchantée.</b> 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.
	<b>Déblocage.</b> Ouvre les portes fermées, même par magie.
	<b>Endurance.</b> Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.
	<b>Endurance de l'ours.</b> Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
	<b>Force de taureau.</b> Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
	<b>Grâce féline.</b> Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
	<b>Lévitiation.</b> La cible monte ou descend au gré du PJ.
	<b>Modification d'apparence.</b> Permet d'adopter la forme d'une créature.
	<b>Pattes d'araignée.</b> Permet de grimper aux murs.
	<b>Pyrotechnie.</b> Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
	<b>Ruse du renard.</b> Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.
	<b>Sagesse du hibou.</b> Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
	<b>Splendeur de l'aigle.</b> Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
	<b>Vent de murmures.</b> Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.
	<b>Vision dans le noir.</b> Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

### Sorts d'ensorceleur / magicien du 3<sup>e</sup> niveau

Abjur	<b>Antidétection (M).</b> Protège contre la scrutation et les divinations.
	<b>Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.</b> Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
	<b>Dissipation de la magie.</b> Annule sorts et effets magiques.
	<b>Protection contre les énergies destructives.</b> Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
	<b>Runes explosives.</b> 6d6 points de dégâts à qui les lit.
Div	<b>Clairaudience/clairvoyance.</b> Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
	<b>Don des langues.</b> Permet de parler toutes les langues.
	<b>Vision magique.</b> Le PJ voit les auras magiques.
Ench	<b>Héroïsme.</b> Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
	<b>Immobilisation de personne.</b> Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.
	<b>Rage.</b> Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
	<b>Sommeil profond.</b> Endort 10 DV de créatures.
	<b>Suggestion.</b> Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
Évoc	<b>Abri.</b> Crée un abri pour 10 créatures.
	<b>Boule de feu.</b> 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.
	<b>Éclair.</b> 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
	<b>Lumière du jour.</b> Vive lumière sur 18 m de rayon.
	<b>Mur de vent.</b> Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Illu	<b>Déplacement.</b> Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible. <b>Image accomplie.</b> Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons, odeurs et température. <b>Sphère d'invisibilité.</b> Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde. <b>Texte illusoire (M).</b> Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
Invoc	<b>Convocation de monstres III.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. <b>Coursier fantôme.</b> Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau. <b>Flèches enflammées.</b> Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu. <b>Nuage nauséabond.</b> Vapeurs nocives, 1 round/niveau. <b>Sceau du serpent (M).</b> Crée un symbole immobilisant le lecteur. <b>Tempête de neige.</b> Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Nécro	<b>Baiser du vampire.</b> 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ. <b>Immobilisation de morts-vivants.</b> Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau. <b>Préservation des morts.</b> Préserve un cadavre. <b>Rayon d'épuisement.</b> Un rayon épuise la cible.
Trans	<b>Affûtage.</b> Double la zone de critique possible d'une arme. <b>Arme magique suprême.</b> Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5). <b>Clignotement.</b> Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau. <b>État gazeux.</b> Le sujet devient intangible et peut voler lentement. <b>Lenteur.</b> 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. <b>Page secrète.</b> Modifie une page pour cacher son contenu. <b>Rapidité.</b> Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes. <b>Réduction d'objet.</b> Réduit un objet (1/16° de sa taille initiale). <b>Respiration aquatique.</b> Permet de respirer sous l'eau. <b>Vol.</b> Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.

#### Sorts d'ensorceleur / magicien du 4<sup>e</sup> niveau

Abjur	<b>Ancre dimensionnelle.</b> Empêche tout déplacement extradimensionnel. <b>Délivrance des malédictions.</b> Libère des malédictions. <b>Globe d'invulnérabilité partielle.</b> Bloque les sorts de 3 <sup>e</sup> niveau ou moins. <b>Peau de pierre (M).</b> Ignore 10 points de dégâts par attaque. <b>Piège à feu (M).</b> L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
Div	<b>Détection de la scrutation.</b> Détecte l'espionnage magique. <b>Localisation de créature.</b> Indique la direction d'une créature connue. <b>Œil du mage.</b> Œil invisible avançant de 9 m/round. <b>Scrutation (F).</b> Permet d'espionner le sujet à distance.
Ench	<b>Charme-monstre.</b> Le monstre croit être l'allié du PJ. <b>Confusion.</b> Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv. <b>Désespoir foudroyant.</b> Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests. <b>Mission.</b> Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.
Évoc	<b>Bouclier de feu.</b> Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid. <b>Cri.</b> Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son. <b>Mur de feu.</b> 2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée. <b>Mur de glace.</b> Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures. <b>Sphère d'isolement.</b> Globe de force emprisonne ou protège le sujet. <b>Tempête de grêle.</b> 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
Illu	<b>Assassin imaginaire.</b> Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts. <b>Convocation d'ombres.</b> Reproduit les invocations de 3 <sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles. <b>Invisibilité suprême.</b> Comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque. <b>Lueur d'arc-en-ciel.</b> Fascine jusqu'à 24 DV de créatures. <b>Mur illusoire.</b> Mur, plancher ou plafond illusoire. <b>Terrain hallucinatoire.</b> Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Invoc	<b>Brouillard dense.</b> Réduit la visibilité et gêne les déplacements. <b>Convocation de monstres IV.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. <b>Création mineure.</b> Crée un objet en tissu ou en bois. <b>Porte dimensionnelle.</b> Téléporte le PJ sur une courte distance.

	<p><b>Refuge.</b> Crée une solide maisonnette.</p> <p><b>Tentacules noirs.</b> Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m.</p>
Nécro	<p><b>Animation des morts (M).</b> Crée squelettes et zombis morts-vivants.</p> <p><b>Contagion.</b> Infecte la cible.</p> <p><b>Énergie négative.</b> La cible gagne 1d4 niveaux. négatifs.</p> <p><b>Malédiction.</b> -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action</p> <p><b>Terreur.</b> Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.</p>
Trans	<p><b>Agrandissement de groupe.</b> Agrandit plusieurs créatures.</p> <p><b>Façonnage de la pierre.</b> Permet de modeler la pierre.</p> <p><b>Mémorisation (F).</b> Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. <i>Magiciens uniquement.</i></p> <p><b>Métamorphose.</b> Change la forme du sujet.</p> <p><b>Rapetissement de groupe.</b> Réduit la taille de plusieurs créatures.</p>
<b>Sorts d'ensorceleur / magicien du 5<sup>e</sup> niveau</b>	
Abjur	<p><b>Annulation d'enchantement.</b> Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.</p> <p><b>Renvoi.</b> Force une créature à repartir dans son plan d'origine.</p> <p><b>Sanctuaire secret.</b> Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.</p>
Div	<p><b>Contact avec les plans.</b> Permet d'interroger une entité extraplanaire.</p> <p><b>Lien télépathique.</b> Permet de communiquer mentalement.</p> <p><b>Œil indiscret.</b> 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.</p>
Ench	<p><b>Brume mentale.</b> Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté.</p> <p><b>Débilité.</b> L'Int et le Cha de la cible tombe à 1.</p> <p><b>Domination.</b> Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.</p> <p><b>Immobilisation de monstre.</b> Immobilise n'importe quelle créature.</p> <p><b>Symbole de sommeil (M).</b> La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.</p>
Évoc	<p><b>Communication à distance.</b> Transmet un court message n'importe où.</p> <p><b>Cône de froid.</b> 1d6 points de dégâts de froid/niveau.</p> <p><b>Main interposée.</b> Abri contre un adversaire.</p> <p><b>Mur de force.</b> Mur immunisé contre les dégâts.</p>
Illu	<p><b>Cauchemar.</b> Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.</p> <p><b>Faux-semblant.</b> Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.</p> <p><b>Image prédéterminée.</b> Comme <i>image accomplie</i>, mais sans concentration.</p> <p><b>Leurre (M).</b> Illusion abusant la scrutation magique.</p> <p><b>Magie des ombres.</b> Reproduit les évocations de 4<sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles.</p> <p><b>Mirage.</b> Comme <i>terrain hallucinatoire</i>, plus structures artificielles.</p> <p><b>Songe.</b> Envoie un message à un dormeur.</p>
Invoc	<p><b>Brume mortelle.</b> 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.</p> <p><b>Chien de garde.</b> Chien spectral capable de combattre.</p> <p><b>Coffre secret (F).</b> Coffre caché dans le plan Éthéré.</p> <p><b>Contrat.</b> Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.</p> <p><b>Convocation de monstres V.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p><b>Création majeure.</b> Comme <i>création mineure</i>, plus pierre et métal.</p> <p><b>Mur de pierre.</b> Crée un mur qui peut être façonné.</p> <p><b>Téléportation.</b> Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.</p>
Nécro	<p><b>Possession (F).</b> Permet de s'emparer du corps d'un autre.</p> <p><b>Flétrissement végétal.</b> Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.</p> <p><b>Symbole de douleur (M).</b> La rune inflige de terribles douleurs.</p> <p><b>Vagues de fatigue.</b> Plusieurs cibles sont fatiguées.</p>
Trans	<p><b>Croissance animale.</b> Double la taille de 1 animal/2 niveaux.</p> <p><b>Fabrication.</b> Transforme les matières premières en produit fini.</p> <p><b>Métamorphose funeste.</b> Transforme le sujet en animal inoffensif.</p> <p><b>Passe-muraille.</b> Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.</p> <p><b>Télékinésie.</b> Permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, de lancer des objets..</p> <p><b>Transmutation de la boue en pierre.</b> Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.</p> <p><b>Transmutation de la pierre en boue.</b> Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.</p> <p><b>Vol supérieur.</b> Le PJ vole à 12 m/round et fait du " footing " sur de longues distances.</p>

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

#### Sorts d'ensorceleur / magicien du 6<sup>e</sup> niveau

- Abjur **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<sup>e</sup> niveau.  
**Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- Div **Analyse d'enchantement (F).** Révèle les propriétés magiques.  
**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.
- Ench **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.  
**Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.  
**Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.  
**Symbole de persuasion (M).** La rune charme les créatures proches.
- Évoc **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.  
**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.
- Illu **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.  
**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.
- Invoc **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.
- Nécro **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.  
**Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.  
**Symbole de terreur (M).** La rune frappe les créatures proches de panique.
- Trans **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.  
**Pétrification.** Transforme la cible en statue.  
**Remémoration.** Permet de se rappeler d'un sort du 5<sup>e</sup> 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.  
**Transformation martiale (M).** Le PJ gagne des bonus au combat.  
**Transmutation de la pierre en chair.** Ramène une créature pétrifiée à la vie.

#### Sorts d'ensorceleur / magicien du 7<sup>e</sup> niveau

- Abjur **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.  
**Dissimulation suprême.** Rend le sujet invisible, même à la scrutation.  
**Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- Div **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.
- Ench **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.

	<b>Mot de pouvoir aveuglant.</b> Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
	<b>Symbole d'étourdissement (M).</b> La rune étourdit les créatures proches.
Évoc	<b>Boule de feu à retardement.</b> 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.
	<b>Cage de force (M).</b> Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.
	<b>Épée de force (F).</b> Lame d'énergie flottante.
	<b>Poigne agrippeuse.</b> Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
	<b>Rayons prismatiques.</b> Rayons magiques à effets variés.
Illu	<b>Convocation d'ombres suprême.</b> Comme <i>convocation d'ombres</i> , mais jusqu'au 6 <sup>e</sup> niveau et à 60 % réel.
	<b>Invisibilité de groupe.</b> Comme <i>invisibilité</i> , mais multiples sujets.
	<b>Projection d'image.</b> Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
	<b>Simulacre (M, X).</b> Crée un double partiellement réel du sujet.
Invoc	<b>Changement de plan (F).</b> Permet de changer de plan (8 sujets max.).
	<b>Convocation de monstres VII.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
	<b>Invocation instantanée (M).</b> L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.
	<b>Manoir somptueux (F).</b> Demeure extradimensionnelle.
	<b>Porte de phase.</b> Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
	<b>Téléportation d'objet.</b> Comme <i>téléportation</i> , mais sur un objet.
	<b>Téléportation suprême.</b> Comme <i>téléportation</i> , sans limite de portée et sans risque d'erreur.
Nécro	<b>Contrôle des morts-vivants.</b> Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.
	<b>Doigt de mort.</b> Tue la cible.
	<b>Symbole de faiblesse (M).</b> La rune affaiblit les créatures proches.
	<b>Vagues d'épuisement.</b> Plusieurs cibles sont épuisées.
Trans	<b>Contrôle du climat.</b> Modifie le climat local.
	<b>Forme éthérée.</b> Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
	<b>Inversion de la gravité.</b> Objets et créatures tombent vers le haut.
	<b>Statue.</b> Le sujet peut se statufier à volonté.
Univ	<b>Souhait limité (X).</b> Modifie la réalité dans une certaine mesure.

#### Sorts d'ensorceleur / magicien du 8<sup>e</sup> niveau

Abjur	<b>Esprit impénétrable.</b> Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
	<b>Mur prismatique.</b> Mur à effets magiques variés.
	<b>Protection contre les sorts (F, M).</b> Confère un bonus de résistance de +8.
	<b>Verrou dimensionnel.</b> Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
Div	<b>Œil indiscret suprême.</b> Comme <i>œil indiscret</i> , plus <i>vision lucide</i> .
	<b>Localisation suprême.</b> Localise précisément une créature ou un objet.
	<b>Moment de prescience.</b> Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
Ench	<b>Attirance (F).</b> Objet ou lieu attire certaines créatures.
	<b>Aversion.</b> Objet ou lieu repousse certaines créatures.
	<b>Charme-monstre de groupe.</b> Comme <i>charme-monstre</i> , mais sur 9 m de rayon.
	<b>Danse irrésistible.</b> Force le sujet à danser.
	<b>Entrave (M).</b> Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
	<b>Exigence.</b> Comme <i>communication à distance</i> , plus <i>suggestion</i> .
	<b>Mot de pouvoir étourdissant.</b> Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
	<b>Symbole d'aliénation mentale (M).</b> La rune frappe les créatures proches de démence.
Évoc	<b>Cri suprême.</b> Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.
	<b>Explosion de lumière.</b> Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
	<b>Poing serré.</b> Main géante qui abrite, pousse ou attaque.
	<b>Rayon polaire.</b> Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
	<b>Sphère téléguidée.</b> Comme <i>sphère d'isolement</i> , mais le PJ la déplace par télékinésie.
Illu	<b>Écran.</b> Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
	<b>Magie des ombres suprême.</b> Comme <i>magie des ombres</i> , mais jusqu'au 7 <sup>e</sup> niveau ; 60 % sont réelles.
	<b>Motif scintillant.</b> Les couleurs frappent de <i>confusion</i> , d'étourdissement ou d'inconscience.
Invoc	<b>Contrat suprême.</b> Comme <i>contrat</i> , mais jusqu'à 18 DV.
	<b>Convocation de monstres VIII.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
	<b>Dédale.</b> Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.
	<b>Nuage incendiaire.</b> Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.
	<b>Séquestration (F, M).</b> Emprisonne la cible dans une gemme.

- Nécro **Clone (F, M)**. Double s'éveillant à la mort de l'original.  
**Création de mort-vivant dominant (M)**. Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.  
**Flétrissure**. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.  
**Symbole de mort (M)**. La rune tue les créatures proches.
- Trans **Animation suspendue (M)**. Met la cible en état de stase.  
**Corps de fer**. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.  
**Métamorphose universelle**. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

#### Sorts d'ensorceleur / magicien du 9<sup>e</sup> niveau

- Abjur **Délivrance**. Libère la victime d'un *emprisonnement*.  
**Disjonction**. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.  
**Emprisonnement**. Emprisonne la cible au centre de la Terre.  
**Sphère prismatique**. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.
- Div **Prémonition**. "Sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger.
- Ench **Domination universelle**. Comme *domination*, mais sur n'importe qui.  
**Immobilisation de montre 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.
- Évoc **Main broyeuse**. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.  
**Nuée de météores**. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.
- Illu **Reflets d'ombre**. Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau et à 80 % réel.  
**Ennemi subconscient**. Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.
- Invoc **Cercle de téléportation (M)**. Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.  
**Convocation de monstres IX**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Portail (X)**. Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.  
**Refuge**. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- Nécro **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.
- Trans 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.
- Univ **Souhait**. Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.

#### Sorts de paladin

##### Sorts de paladin du 1<sup>er</sup> niveau

- Arme magique**. Confère un bonus de +1 à une arme.  
**Bénédiction**. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.  
**Bénédiction d'arme**. Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.  
**Bénédiction de l'eau (M)**. Crée de l'eau bénite.  
**Création d'eau**. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.  
**Détection des morts-vivants**. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.  
**Détection du poison**. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.  
**Endurance aux énergies destructives**. Protège des environnements chauds ou froids.  
**Faveur divine**. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.  
**Lecture de la magie**. Permet de lire parchemins et livres de sorts.  
**Protection contre le Chaos/Mal**. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.  
**Résistance**. Confère +1 aux jets de sauvegarde.  
**Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).  
**Stimulant**. Confère 1 pv temporaire à la cible.

##### Sorts de paladin du 2<sup>e</sup> niveau

- Alignement indétectable**. Masque l'alignement pendant 24 heures.  
**Délivrance de la paralysie**. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.  
**Force de taureau**. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.  
**Protection d'autrui (F)**. Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.  
**Ralentissement du poison**. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

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

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

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

**Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

#### Sorts de paladin du 3<sup>e</sup> niveau

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

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

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

**Délivrance des malédictions.** Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

**Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Guérison de destrier.** *Guérison suprême* sur la monture du PJ.

**Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.

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

**Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

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

#### Sorts de paladin du 4<sup>e</sup> niveau

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

**Épée sainte.** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.

**Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort.

**Rejet du Chaos.** +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.

**Rejet du Mal.** +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.

**Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

#### Sorts de prêtre

##### Sorts de prêtre du niveau 0 (oraisons)

**Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

**Blessure superficielle.** Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.

**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.

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

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

**Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.

**Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niv. de nourriture et d'eau.

**Réparation.** Répare sommairement un objet.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.

**Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

##### Sorts de prêtre du 1<sup>er</sup> niveau

**Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

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

**Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Imprécation.** Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Bénédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.

**Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

**Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).

**Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

**Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.

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

**Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.  
**Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.  
**Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.  
**Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.  
**Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.  
**Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.  
**Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.  
**Invisibilité pour les morts-vivants.** Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).  
**Malédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau maudite.  
**Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.  
**Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.  
**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.  
**Regain d'assurance.** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).  
**Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.  
**Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

### Sorts de prêtre du 2<sup>e</sup> niveau

**Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).  
**Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.  
**Apaisement des émotions.** Calme des créatures.  
**Arme alignée.** Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.  
**Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.  
**Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.  
**Blessure modérée.** Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).  
**Cacophonie.** 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.  
**Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.  
**Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.  
**Détection des pièges.** Le PJ repère les pièges comme un roublard.  
**Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.  
**Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.  
**Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.  
**Fracasement.** Endommage objets ou créatures cristallines.  
**Immobilisation de personne.** Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.  
**Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.  
**Préservation des morts.** Préserve un cadavre.  
**Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.  
**Protection d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.  
**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.  
**Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.  
**Réparation intégrale.** Répare totalement un objet.  
**Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.  
**Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.  
**Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.  
**Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.  
**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).  
**Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.  
**Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.  
**Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

### Sorts de prêtre du 3<sup>e</sup> niveau

**Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.  
**Blessure grave.** Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).  
**Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.  
**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.  
**Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.  
**Contagion.** Infecte la cible.



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

**Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

**Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.

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

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.

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

**Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.

**Glyphe de garde (M).** Inscription affectant ceux qui la touchent.

**Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

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

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

**Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.

**Main du berger.** Guide le sujet jusqu'au PJ.

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

**Marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.

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

**Négation de l'invisibilité.** Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

**Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

**Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

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

**Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Ténèbres profondes.** Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

#### Sorts de prêtre du 4<sup>e</sup> niveau

**Allié d'outreplan.** Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

**Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.

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

**Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).

**Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.

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

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

**Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

**Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

**Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.

**Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

**Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Protection contre la mort.** Protège contre les sorts de mort.

**Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.

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

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

**Restauration (M).** Rend niveau et points de caractéristique perdus.

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

**Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.

**Vermine géante.** Transforme les insectes en vermine géante.

#### Sorts de prêtre du 5<sup>e</sup> niveau

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

**Arme destructrice.** Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.

**Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

**Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

**Communion (X).** Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau.

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

**Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.

**Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.

**Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

**Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.

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

**Pénitence (F, X).** Permet au sujet d'expier ses fautes.

**Rappel à la vie.** Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

**Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques.

**Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

**Sanctification (M).** Rend un site sacré.

**Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.

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

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

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

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

#### Sorts de prêtre du 6<sup>e</sup> niveau

**Allié majeur d'outreplan.** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.

**Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.

**Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

**Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

**Blessure modérée de groupe.** Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

**Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

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

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

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

**Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.

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

**Glyphe de garde suprême.** Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6<sup>e</sup> niveau ou des dégâts de 10d8 max.

**Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

**Interdiction (M).** Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.

**Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.

**Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

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

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

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

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

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

**Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

#### Sorts de prêtre du 7<sup>e</sup> niveau

**Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

**Blessure importante de groupe.** Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.

**Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

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

**Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

**Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.

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

**Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

**Parole sacrée.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

**Refuge (M).** Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

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

**Restauration suprême (X).** Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.  
**Résurrection (X).** Ramène un mort à la vie.  
**Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.  
**Soins importants de groupe.** Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.  
**Symbole d'étourdissement (M).** La rune étourdit les créatures proches.  
**Symbole de faiblesse (M).** La rune affaiblit les créatures proches.

#### Sorts de prêtre du 8<sup>e</sup> niveau

**Allié suprême d'outreplan (X).** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.  
**Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.  
**Aura sacrée (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.  
**Blessure critique de groupe.** Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.  
**Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures du Chaos.  
**Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Création de mort-vivant dominant.** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.  
**Immunité contre les sorts suprême.** Comme *immunité contre les sorts*, mais jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau.  
**Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.  
**Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.  
**Soins critiques de groupe.** Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.  
**Symbole d'aliénation mentale (M).** La rune frappe les créatures proches de démence.  
**Symbole de mort (M).** La rune tue les créatures proches.  
**Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.  
**Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.  
**Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.  
**Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.

#### Sorts de prêtre du 9<sup>e</sup> niveau

**Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.  
**Capture d'âme (F).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.  
**Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.  
**Implosion.** Tue 1 créature/round.  
**Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.  
**Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.  
**Portail (X).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.  
**Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.  
**Résurrection suprême.** Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.  
**Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

### Domaines de prêtre

#### Domaine de l'Air

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

#### Sorts du domaine de l'Air

**1 Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.  
**2 Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.  
**3 État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.  
**4 Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.  
**5 Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.  
**6 Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.  
**7 Contrôle du climat.** Modifie le climat local.  
**8 Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.  
**9 Nuée d'élémentaires\*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.  
\* Lancé comme un sort d'air uniquement.

## Domaine du Bien

**Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine du Bien

- 1 Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
  - 2 Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
  - 3 Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
  - 4 Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
  - 5 Rejet du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
  - 6 Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
  - 7 Parole sacrée (F).** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
  - 8 Aura sacrée.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
  - 9 Convocation de monstres IX\*.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- \* Lancé comme un sort du Bien uniquement.

## Domaine de la Chance

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant de prendre connaissance de l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

### Sorts du domaine de la Chance

- 1 Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- 2 Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- 3 Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- 4 Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- 6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8. Moment de prescience.** Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
- 9 Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.

## Domaine du Chaos

**Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine du Chaos

- 1 Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
  - 2 Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
  - 3 Cercle magique contre la Loi.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
  - 4 Marteau du Chaos.** Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
  - 5 Rejet de la Loi.** +4 à la CA contre les attaques des créatures loyales.
  - 6 Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.
  - 7 Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
  - 8 Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.
  - 9 Convocation de monstres IX\*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- \* Lancé comme un sort du Chaos uniquement.

## Domaine de la Connaissance

**Pouvoirs accordés :** le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Connaissance

- 1 Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
- 2 Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

- 4 Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- 6 Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 8 Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 Prémonition.** “ Sixième sens ” avertissant le PJ en cas de danger.

#### **Domaine de la Destruction**

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut infliger un châtiment. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

#### **Sorts du domaine de la Destruction**

- 1 Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- 2 Fracasement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- 3 Contagion.** Infecte la cible.
- 4 Blessure critique.** Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- 5 Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- 7 Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.
- 8 Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 9 Implosion.** Tue 1 créature/round.

#### **Domaine de la Duperie**

**Pouvoirs accordés :** Bluff, Déguisement et Discretion sont des compétences de classe.

#### **Sorts du domaine de la Duperie**

- 1 Déguisement.** Modifie l'aspect du PJ.
- 2 Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- 3 Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- 4 Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- 5 Leurre (M).** Illusion abusant la scrutation magique.
- 6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 8 Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
- 9 Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

#### **Domaine de l'Eau**

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des les créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

#### **Sorts du domaine de l'Eau**

- 1 Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
  - 2 Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.
  - 3 Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
  - 4 Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
  - 5 Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
  - 6 Cône de froid.** ad6 points de dégâts de froid/niveau.
  - 7 Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
  - 8 Flétriure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
  - 9 Nuée d'élémentaires\*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.
- \* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

#### **Domaine de la Faune**

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut lancer *communication avec les animaux* une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Faune

- 1 Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- 2 Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- 3 Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- 4 Convocation d'alliés naturels IV\*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 5 Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau).
- 6 Coquille antvie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- 7 Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 8 Convocation d'alliés naturels VIII\*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

\* Ne peut convoquer que des animaux.

### Domaine du Feu

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

### Sorts du domaine du Feu

- 1 Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
  - 2 Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
  - 3 Résistance aux énergies destructives\*.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
  - 4 Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
  - 5 Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
  - 6 Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
  - 7 Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
  - 8 Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
  - 9 Nuée d'élémentaires\*\*.** Appelle plusieurs élémentaires du Feu.
- \* Résistance au feu ou au froid uniquement.  
\*\* Lancé comme un sort de feu uniquement.

### Domaine de la Flore

**Pouvoir accordé :** le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Connaissances (nature) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Flore

- 1 Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- 2 Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- 3 Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- 4 Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- 5 Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.
- 6 Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.
- 7 Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- 8 Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..
- 9 Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

### Domaine de la Force

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

### Sorts du domaine de la Force

- 1 Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- 2 Force de taureau.** Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
- 3 Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

**5 Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

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

**7 Poigne agrippouse.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

**8 Poing serré.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

**9 Main broyeuse.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

### Domaine de la Guérison

**Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

#### Sorts du domaine de la Guérison

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

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

**3 Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

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

**5 Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**6 Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

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

**8 Soins critiques de groupe.** Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**9 Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

### Domaine de la Guerre

**Pouvoirs accordés :** le personnage gagne les dons Maniement d'une arme de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, lance (ou pique) ; Hextor, fléau d'armes (léger ou lourd) ; Héronéus, épée longue.

#### Sorts du domaine de la Guerre

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

**2 Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.

**3 Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

**4 Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.

**5 Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

**6 Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

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

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

**9 Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

### Domaine de la Loi

**Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

#### Sorts du domaine de la Loi

**1 Protection contre le Chaos.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.

**2 Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.

**3 Cercle magique contre le Chaos.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

**4 Courroux de l'ordre.** Blesse et étourdit les créatures chaotiques.

**5 Rejet du Chaos.** +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.

**6 Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.

**7 Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

**8 Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.

**9 Convocation de monstres IX\*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

\* Lancé comme un sort de la Loi uniquement.

### Domaine de la Magie

**Pouvoir accordé :** le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1

minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau “ virtuel ” conféré par son dieu s’ajoute à son niveau de magicien.

### Sorts du domaine de la Magie

- 1 Aura indétectable.** Masque l’aura d’un objet magique.
- 2 Identification (M).** Révèle les propriétés d’un objet magique.
- 3 Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- 4 Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 6 Zone d’antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l’envoyeur.
- 8 Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 Disjonction.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

### Domaine du Mal

**Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine du Mal

- 1 Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
  - 2 Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d’une zone.
  - 3 Cercle magique contre le Bien.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
  - 4 Ténèbres maudites.** Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
  - 5 Rejet du Bien.** +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
  - 6 Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.
  - 7 Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
  - 8 Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
  - 9 Convocation de monstres IX\*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- \* Lancé comme un sort du Mal uniquement.

### Domaine de la Mort

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n’est pas affectée.

### Sorts du domaine de la Mort

- 1 Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s’enfuit pendant 1d4 rounds.
- 2 Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- 3 Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.
- 4 Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort et les effets d’énergie négative.
- 5 Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- 6 Création de mort-vivant (M).** Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
- 7 Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
- 8 Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 Plainte d’outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

### Domaine de la Protection

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l’active au prix d’une action simple et dure 1 heure ou jusqu’à utilisation.

### Sorts du domaine de la Protection

- 1 Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- 2 Protection d’autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d’énergie choisi.
- 4 Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.



- 5 Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 6 Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

#### Domaine du Soleil

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites.

#### Sorts du domaine du Soleil

- 1 Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
  - 2 Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
  - 3 Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.
  - 4 Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
  - 5 Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
  - 6 Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
  - 7 Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
  - 8 Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
  - 9 Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.
- \* Endurance au feu ou au froid uniquement.

#### Domaine de la Terre

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

#### Sorts du domaine de la Terre

- 1 Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
  - 2 Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
  - 3 Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
  - 4 Pierres acérées.** 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.
  - 5 Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
  - 6 Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
  - 7 Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
  - 8 Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
  - 9 Nuée d'élémentaires\*.** Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.
- \* Lancé comme un sort de terre uniquement.

#### Domaine du Voyage

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort *liberté de mouvement*, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).  
Sens de la nature est une compétence de classe.

#### Sorts du domaine du Voyage

- 1 Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement.
- 2 Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- 3 Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m.
- 4 Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur de courtes distances.
- 5 Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- 6 Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 Téléportation suprême.** Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
- 8 Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
- 9 Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

## Sorts de rôdeur

### **Sorts de rôdeur du 1<sup>er</sup> niveau**

**Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.

**Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.

**Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.

**Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.

**Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.

**Détection de la faune ou de la flore.** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

**Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.

**Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

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

**Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement.

**Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

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

**Messager animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

**Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

**Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

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

**Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.

### **Sorts de rôdeur du 2<sup>e</sup> niveau**

**Collet.** Crée un piège magique tout simple.

**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.

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

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

**Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

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

**Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

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

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

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

### **Sorts de rôdeur du 3<sup>e</sup> niveau**

**Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

**Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

**Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

**Marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.

**Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

**Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

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

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

### **Sorts de rôdeur du 4<sup>e</sup> niveau**

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

**Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

**Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.