

Sorts							
	Portée (m)	Durée (tour)	Dégâts	Jeteur de sort	Jet de protection	Contre-sort	Commentaire
Clerc niveau 2							
1. Apaisement* (Anéantissement de la peur)	0	2			Jet de protection de la victime de peur magique : bonus + 1pt/niveau du clerc		
2. Détection de la magie	18	2					
3. Détection du Mal	36	6					
4. Lumière*	36	12					Diamètre : 9m Créature aveulée : -4 pour son toucher et +4 pour les autres
5. Protection contre le Mal	0	12		O	+1 pour protection du clerc, -1 au toucher pour les adversaires		
6. Purification de l'eau et des aliments	3	-			1 personne protégée et +2 au jet de protection dans un rayon de 9m		
7. Résistance au froid	9	6					
8. Soins mineurs*	0	Permanent					Guérit 1d6+1 PdV
Magiciens et elfes de niveau 1							
1. Bouclier (Ecran)	0	2		O			
2. Charme-personne	36	jour/semaine/mois			Jet de protection dépend de l'intelligence	Dissipation de la magie	Ne fonctionne pas sur les mort-vivants Supporte le poids de 5000 PO (250kg)
3. Détection de la magie	18	2					
4. Disque flottant	2	6					
5. Fermeture (Blocage de portail)	3	2d6				Ouverture	Une créature de 3 DdV de plus que le jeteur de sorts peut ouvrir la porte en un round
6. Lecture de la magie	0	1					
7. Lecture des idiomes étrangers	0	2		O			
8. Lumière*	36	6+niveau					Diamètre : 9m Créature aveulée : -4 pour son toucher et +4 pour les autres
9. Projectile magique	45	1	1d6+1				
10. Protection contre le Mal	0	6		O	+1 pour protection du clerc, -1 au toucher pour les adversaires		
11. Sommeil	72	4d4					2d8 DdV sont endormis avec une limite à Des créatures à 4+1 DdV sauf morts vivants Zone d'effet : cercle de 6m de rayon
12. Ventriloquie	18	2					
Magiciens et elfes de niveau 2							
1. Détection de l'invisible	3xniveau	6					Fonctionne dans un rayon de 9m
2. Détection du Mal	18	2					
3. ESP (Perception Extra-Sensorielle)	18	12					
4. Forces fantasmagoriques	72	1d4					
5. Image miroir	0	6		O			1d4 images du magicien
6. Invisibilité	72	Permanent					
7. Lévitiation	0	6+niveau		O			
8. Localisation d'objet	18+3xniveau	2					
9. Lumière éternelle* (Lumière continue)	36	Permanent					
10. Ouverture (Frapper)	18	1 round					
11. Toile d'araignée	3	48					
12. Verrou magique	3	Permanent					
Clerc niveau 3							
1. Bénédiction	18	6					+1 au toucher, +1 aux dégâts
2. Paralysie (Mouvement gelé)	54	9					
3. Silence sur 5 m	54	12					
Magiciens et elfes de niveau 3							
1. Boule de feu	72	Instantané	1d6xniveau		Dommmages divisés par 2		
2. Dissipation de la magie	36	Permanent					
3. Vol (envol)	0	1d6+niveau					

Système alternatif

	Niveau	Sorts niveau 1	Sorts niveau 2	Sorts niveau 3	Points de base	Points + niveau	Points de Mana = Points de base + niveau + modificateur						
Clerc	1	0	0	0	0	0	Caractéristique	Modificateur	Clerc N2	Clerc N3	Magicien N1	Magicien N2	Magicien N3
	2	1	0	0	1	3							
	3	2	0	0	2	5	3	-4					
	4	2	1	0	4	8	4-5	-3					
	5	2	2	0	6	11	6-7	-2					
	6	3	2	0	7	13	8-9	-1					
Magicien/elfe	1	1	0	0	1	2	10-11	0					
	2	2	0	0	2	4	12-13	1	4	6	3	5	8
	3	2	1	0	4	7	14-15	2	5	7	4	6	9
	4	2	2	0	6	10	16-17	3	6	8	5	7	10
	5	2	2	1	9	14	18	4	7	9	6	8	11
	6	2	2	2	12	18							