Sorts d'Élémentaliste

Sorts Généraux

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du niveau 0									
								nombre	DD
	détection de la magie	vg	simple	18 m	1 min/niv	C cône		GdJ	détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde
	hébétement	vgm	simple	courte	1 round	1 créat	vol+RM	GdJ	fait perdre 1 action à un humanoïde de 4DV ou moins
	lecture de la magie	vgf	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	permet de lire parchemins et livres de sorts
	prestidigitation	vg	simple	3 m	1 h	spé		GdJ	tours de passe-passe
	signature magique	vg	simple	0	perm	rune		GdJ	inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non)
	son imaginaire	vgm	simple	courte	1 round/niv	sons	vol	GdJ	sons illusoirs
Sorts du Premier niveau									
								nombre	DD
	alarme	vgf	simple	courte	2 h/niv	r 6m		GdJ	protège une zone pendant 2h/niveau
	armure de mage	vgf	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol	GdJ	confère un bonus d'armure de +4
	convocation de monstres I	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	1 créat		GdJ	appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ
	corde animée	vg	simple	moyenne	1 round/niv	corde		GdJ	une corde bouge sur ordre du PJ
	couleurs dansantes	vgm	simple	4,50 m	instant	cône	vol+RM	GdJ	assomme, aveugle et/ou étourdit les créatures affectées
	coup au but	vf	simple	perso	spé	perso		GdJ	confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque
	disque flottant de Tenser	vgm	simple	courte	1 h/niv	disque		GdJ	disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50kg/niv
	endurance aux énergies destructives	vg	simple	contact	24h	1 créat	vol+RM	GdJ	protège des environnements chauds ou froids
	identification	vgm	1 h	contact	instant	objet		GdJ	révèle les propriétés d'un objet magique
	monture	vgm	1 rd	courte	2 h/niv	monture		GdJ	appelle un cheval pendant 2h/niveau
	ventriloquie	vf	simple	courte	1 min/niv	sons	vol	GdJ	permet de parler à distance pendant 1 minute / niv
Sorts du Second niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres II	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	corde enchantée	vgm	simple	contact	1 h/niv	corde		GdJ	8 créatures peuvent se cacher dans un espace extraplanaire
	résistance aux énergies destructives	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque
Sorts du Troisième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres III	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	dissipation de la magie	vg	simple	moyenne	instant	1 cible		GdJ	annule sorts et effets magiques
	page secrète	vgm	10 min	contact	perm	page		GdJ	modifie une page pour cacher son contenu
	protection vs/ énergies destructives	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi
Sorts du Quatrième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres IV	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	résistance énergies destructives grp	vgm	simple	courte	10 min/niv	1 cr/nv	vig+RM	CP	les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive
Sorts du Cinquième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres V	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	permanence	vgx	2 rds	spé	perm	spé		GdJ	rend certains sorts permanents ; coûte des xp
Sorts du Sixième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres VI	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	dissipation suprême	vg	simple	moyenne	instant	1 cible		GdJ	comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20
Sorts du Septième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres VII	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	immunité vs/ énergies destructives	vg	simple	contact	24 h	1 créat	RM	CP	le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type d'énergie destructive
	souhait limité	vgx	simple	spé	spé	spé	spé	GdJ	modifie la réalité dans une certaine mesure
Sorts du Huitième niveau									
								nombre	DD
	convocation de monstres VIII	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	protection contre les sorts	vgmf	simple	contact	10 min/niv	1cr/4niv	vol+RM	GdJ	confère un bonus de résistance de +8
Sorts du Neuvième niveau									
								nombre	DD
	arrêt du temps	v	simple	perso	1d4+1 rd	perso		GdJ	seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds
	convocation de monstres IX	vgf	1 rd	courte	1 round/niv	r 9m		GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ
	délivrance	vg	simple	courte	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	libère la cible d'un <i>emprisonnement</i>
	souhait	vx	simple	spé	spé	spé	spé	GdJ	comme <i>souhait limité</i> , mais en plus puissant

Sorts d'Élémentaliste

Sorts d'Air

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du niveau 0									
DD des sorts									
	message	vgf	simple	moyenne	10 min/niv	1 cr/niv		GdJ	conversation à distance
Sorts du Premier niveau									
DD des sorts									
	décharge électrique	vg	simple	contact	perm	1 créat	RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv (max 5d6)
	feuille morte	v	rapide	courte	1 round/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	ralentit la chute
	mouvement accéléré	vgm	rapide	perso	1 round/niv	perso		CA	le sujet utilise les compétences déplacement silencieux, équilibre ou escalade à sa vitesse normale sans malus
	repli expéditif	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	augmente la vitesse de déplacement de 9m
	repli expéditif rapide	v	rapide	perso	1 round	perso		CA	la vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round
	saut	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère un bonus aux tests de saut
Sorts du Second niveau									
DD des sorts									
	bourrasque	vg	simple	18 m	1 round	spé	vig+RM	GdJ	emporte ou renverse les créatures de taille modeste
	flou	v	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	chaque attaque a 20% de chances de rater la cible
	image miroir	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	crée des doubles illusoirs du PJ (1d4+1/3niv, max 8)
	intuition auditive	vgm	simple	perso	10 min/niv	perso		CA	+4 aux tests de perception auditive, de perception aveugle ou de vision aveugle
	invisibilité	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	sujet invisible pendant 1 min/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque
	lame fulgurante	vg	simple	contact	1 min	lame	RM	CP	une lame d'énergie électrique inflige un total de 1d6 points de dégâts/niv par attaque de contact
	lévitation	vgf	simple	courte	1 min/niv	1 créat		GdJ	la cible monte ou descend au gré du PJ
	odorat	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	RM	CD	confère le pouvoir spécial d'odorat
	orbe d'électricité mineur	vg	simple	courte	instant	Orbe	vig	CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d8/2 niv (5d8 max)
	vent de murmures	vg	simple	1,5km/nv	1 h/niv	r 3m		GdJ	transmet un court message à 1,5km de distance/niveau
	vol rapide	vg	rapide	perso	1 round	perso		CA	confère une vitesse de déplacement en vol de 18m pendant 1 round
Sorts du Troisième niveau									
DD des sorts									
	déplacement	vm	simple	contact	1 round/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	chaque attaque à 50% de chances de rater la cible
	éclair	vgm	simple	36 m	instant	ligne	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv
	état gazeux	gm	simple	contact	2 min/niv	1 créat		GdJ	le sujet devient intangible et peut voler lentement
	mur de vent	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	cr 3m/nv	RM	GdJ	détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste
	nuage nauséabond	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r 6m	vig	GdJ	vapeurs nocives, 1 round / niveau
	rapidité	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 cr/niv	vig+RM	GdJ	une créature / niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de réflexes
	sphère d'invisibilité	vgm	simple	contact	1 min/niv	r 3m	vol+RM	GdJ	rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde
	vol	vgf	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	le sujet vole à une vitesse de 18m/round
Sorts du Quatrième niveau									
DD des sorts									
	brouillard dense	vgm	simple	moyenne	1 min/niv	r 9m		GdJ	réduit la visibilité et gêne les déplacements
	détection de la scrutation	vgm	simple	12 m	24 h	r 12m		GdJ	détecte l'espionnage magique
	invisibilité suprême	vg	simple	contact	1 round/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque
	marche dans les airs	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	RM	GdJ	le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme
	orbe d'électricité	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement
	sphère de défenestration	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	sphère	vig+RM	CP	une sphère grise de brume renverse les ennemis et les projette dans les airs pour leur infliger des dégâts de chute
Sorts du Cinquième niveau									
DD des sorts									
	arc de foudre	vgm	simple	courte	instant	ligne	réf	CP	crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 de dégâts/niveau)
	brume de pureté	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		CD	une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, des poussières et des poisons
	brume mortelle	vg	simple	moyenne	1 min/niv	r 6m	vig	GdJ	tue les créatures de 3 DV ou moins, jet de sauvegarde de 4 à 6 DV, affaiblissement temporaire de Con au-delà
	communication à distance	vgm	10 min	spé	1 round	1 créat		GdJ	transmet un court message n'importe où
	contrôle des vents	vg	simple	12 m/niv	10 min/niv	r 12m/niv	vig	GdJ	modifie la direction et la force du vent
	messenger aérien	vg	10 min	15km/nv	instant	10 cr/niv		CP	envoie un court message à 10 créatures/niveau
	vol de groupe	vg	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	CP	1 créature/niveau vole à la VD de 18m
	vol supérieur	vg	simple	perso	1 h/niv	perso		GdJ	le PJ vole à 12m/niveau et fait du "footing" sur de longues distances
Sorts du Sixième niveau									
DD des sorts									
	éclair multiple	vgf	simple	longue	instant	niv+1 cr	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts / niveau ; 1 éclair secondaire / niveau inflige demi dégâts
	marche des nuages	vgm	simple	courte	1 h/niv	1 cr/niv	réf+RM	CD	les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude
	vision lucide	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	permet de voir les choses telles qu'elles sont

Sorts d'Élémentaliste

Sorts d'Air

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du Septième niveau									
									DD des sorts
	contrôle du climat	vg	10 min	3 km	4d12 h	r 3km		GdJ	modifie le climat local
	dissimulation suprême	vgm	simple	contact	1 jour/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	rend le sujet invisible, même à la scrutation
	invisibilité de groupe	vgm	simple	longue	1 min/niv	r 27m	vol+RM	GdJ	comme <i>invisibilité</i> , mais multiples sujets
Sorts du Huitième niveau									
									DD des sorts
	char de nuage	vgm	simple	contact	10 min/niv	créatures		CP	le mage et ses alliés voyagent sur un nuage à grande vitesse
	cyclone	vgm	simple	longue	1 round/niv	r 1,5m	réf+RM	GdJ	inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures
	esprit impénétrable	vg	simple	courte	24 h	1 créat	vol+RM	GdJ	sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation
	rage tempête	vgm	simple	perso	1 min/niv	perso		CD	le mage vole et ses yeux lancent des éclairs
Sorts du Neuvième niveau									
									DD des sorts
	convoc. de monolithe élémentaire	vgm	1 rd	moyenne	concent. 1rd/niv	monolithe		CP	appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage
	cyclone suprême	vg	simple	moyenne	1 round/niv	r 6m	vig+RM	CD	comme <i>cyclone</i> , mais plus grand et plus destructeur
	invisibilité supérieure	vg	10 min	contact	1 min/niv	1 créat	vol	CP	le sujet est invisible (vue, odorat et ouïe) pendant 1 min/niv et peut attaquer
	prémonition	vgm	simple	contact	10 min/niv	spé	vol+RM	GdJ	"sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger

Sorts d'Élémentaliste

Sorts d'Eau

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts du niveau 0</i>									DD des sorts
	création d'eau	vg	simple	courte	instant	8l/niv		GdJ	créé 8l d'eau pure/niveau
	rayon de givre	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	rayon infligeant 1d3 points de dégâts
<i>Sorts du Premier niveau</i>									DD des sorts
	brume de dissimulation	vg	simple	6 m	1 min/niv	r 6m		GdJ	le PJ est entouré de brouillard
	déguisement	vg	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	modifie l'apparence du PJ
	détection des passages secrets	vg	simple	18 m	1min/niv C	cône		GdJ	révèle les passages secrets à 18m ou moins
	effacement	vg	simple	courte	instant	2 pages	spé	GdJ	efface un texte, même magique
	graisse	vgm	simple	courte	1 round/niv	car 3m		GdJ	rend glissant un objet ou une zone (3m de côté)
	image silencieuse	vgf	simple	longue	concentration	illusion	vol	GdJ	illusion visuelle mineure
<i>Sorts du Second niveau</i>									DD des sorts
	détection de l'invisibilité	vgm	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	révèle créatures et objets invisibles
	détection de pensées	vgf	simple	18 m	1min/niv C	cône	vol	GdJ	permet "d'écouter" les pensées superficielles
	détection faussée	vg	simple	courte	1 h/niv	1 créat	vol	GdJ	abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet)
	dissimulation d'objets	vgm	simple	contact	8 h	1 objet	vol+RM	GdJ	dissimule un objet à la scrutation
	équilibre intuitif	vgm	simple	perso	1 min/niv	perso		CA	+4 aux tests d'équilibre
	froid rampant	vgf	simple	courte	3 rounds	1 créat	vig+RM	CD	la cible ressent un froid glacé s'intensifiant à chaque round
	grâce féline	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Dextérité pendant 1 min/niveau
	localisation d'objet	vgf	simple	longue	1 min/niv	r 120m		GdJ	indique la direction de l'objet cherché
	modification d'apparence	vg	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	permet d'adopter la forme d'une créature
	nage	vgm	1 rd	moyenne	10 min/niv	1 créat	RM	CP	le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de déplacement
	nappe de brouillard	vg	simple	moyenne	10 min/niv	r 9m		GdJ	brume gênant la visibilité
	pattes d'araignée	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	permet de grimper aux murs
	rafale de pluie	vg	1 rd	longue	10 min/niv	r 30m		CD	obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux
	souffle de glace	gm	simple	9 m	instant	cône	vig+RM	CP	un nuage de cristaux de glace inflige 1d6 points de dégâts de froid/2 niveaux (10d6 max) et fatigue
	trait de glace	gm	simple	longue	instant	projectile	RM	CP	éclats de glace infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temp ou 1d8 de dégâts dans un rayon de 3m
<i>Sorts du Troisième niveau</i>									DD des sorts
	antidétection	vgm	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	protège contre la scrutation et les divinations
	clairaudience/clairvoyance	vgf	10 min	longue	1 min/niv	capteur		GdJ	permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 min/niv
	déferlante	vgm	simple	courte	10 min/niv	flots	réf+RM	CD	propulse une embarcation ou une créature nageant
	extinction des feux	vgm	simple	moyenne	instant	cb 6m/niv	vol+RM	GdJ	éteint les feux non magiques ou un objet magique
	lien télépathique mineur	vg	simple	9 m	10 min/niv	r 9m		CD	comme lien télépathique de Rary, mais entre le mage et une autre créature
	respiration aquatique	vgm	simple	contact	2 h/niv	créatures	vol+RM	GdJ	permet de respirer sous l'eau
	souffle de vapeur	vgm	1 rd	9m	instant	cône	réf+RM	CP	une vapeur brûlante inflige 1s6 points de dégâts de feu/niveau (10d6 max)
	tempête de neige	vgm	simple	longue	1 round/niv	cyl r12x6		GdJ	réduit la visibilité et gêne les déplacements
	texte illusoire	vgm	1 min	contact	1 jour/niv	objet	vol+RM	GdJ	seul le sujet parvient à le déchiffrer
	vision magique	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	le PJ voit les auras magiques
<i>Sorts du Quatrième niveau</i>									DD des sorts
	bouclier de feu	vgm	simple	perso	1 round/niv	perso		GdJ	brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid
	globe d'invulnérabilité partielle	vgm	simple	3 m	1 round/niv	r 3m		GdJ	bloque les sorts de 3ème niveau ou moins
	localisation de créature	vgm	simple	longue	10 min/niv	r 120m		GdJ	indique la direction d'une créature connue
	mur de glace	vgm	simple	moyenne	1 min/niv	spé	réf+RM	GdJ	mur plan ayant 15 points de résistance, +1 / niv, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures
	œil du mage	vgm	10 min	illimitée	1 min/niv	capteur		GdJ	œil invisible avançant à 9 m / round
	orbe de froid	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement
	orbe de froid mineur	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niv (5d8 max)
	scrutation	vgmf	1 h	spé	1 min/niv	capteur	vol+RM	GdJ	permet d'espionner le sujet à distance
	tempête de grêle	vgm	simple	longue	1 round	cyl r6x12	RM	GdJ	5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12m de diamètre

Sorts d'Élémentaliste

Sorts d'Eau

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du Cinquième niveau									
DD des sorts									
	bouclier de feu de groupe	vgm	simple	courte	1 round/niv	r 4,5m	vol+RM	CP	les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid
	brouillard gelant	gm	simple	moyenne	1 min/niv	r 6m		CP	un brouillard ralentit les créatures, réduit la vision et gêne les déplacements
	cône de froid	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de froid / niveau
	contrôle de l'eau	vgm	simple	longue	10 min/niv	(3 m/niv) ²		GdJ	abaisse ou élève le niveau de l'eau
	lien télépathique de Rary	vgm	simple	courte	10 min/niv	1 cr/3niv		GdJ	permet de communiquer mentalement
	œil indiscret	vgm	1 min	1,5 km	1 h/niv	10 yeux		GdJ	1d4 yeux flottants, +1/niveau, servent d'éclaireurs
Sorts du Sixième niveau									
DD des sorts									
	analyse d'enchantement	vgf	simple	courte	1 round/niv	1 créat	-/vol	GdJ	révèle les propriétés magiques
	globe d'invulnérabilité renforcé	vgm	simple	3 m	1 round/niv	r 3m		GdJ	comme <i>globe d'invulnérabilité partielle</i> , mais bloque aussi les sorts du 4ème niveau
	grâce féline de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>grâce féline</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
	mante marine	vgf	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol+RM	CA	le PJ gagne flou, liberté de mouvement et respiration aquatique quand il est dans l'eau
	raz-de-marée	vg	simple	moyenne	instant	r 6m	réf+RM	CD	une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niv et effectue une attaque de bousculade
	sphère glaciale d'Otiluke	vgf	simple	longue	instant	spé	réf+RM	GdJ	gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid
Sorts du Septième niveau									
DD des sorts									
	froid rampant suprême	vgf	simple	courte	6 rd max	1 créat	vig+RM	CD	comme <i>froid rampant</i> , mais durée allongée et infligeant davantage de dégâts
	scrutation suprême	vg	simple	spé	1 h/niv	capteur	vol+RM	GdJ	comme <i>scrutation</i> , mais plus rapide et plus long
	trombe d'eau	vgm	1 rd	longue	1 round/niv	cyl r3x24	réf	CD	crée une colonne d'eau tourbillonnante
	vision magique suprême	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	comme <i>vision magique</i> , mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets
Sorts du Huitième niveau									
DD des sorts									
	localisation suprême	vgm	10 min	illimitée	instant	1 créat		GdJ	localise précisément une créature ou un objet
	moment de prescience	vg	simple	perso	1 h/niv	perso		GdJ	bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde
	œil indiscret suprême	vgm	1 min	1,5 km	1 h/niv	10 yeux		GdJ	comme <i>œil indiscret</i> , plus vision lucide
	rayon polaire	vgf	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid / niveau
	tourbillon	vgf	1 rd	longue	1 round/niv	36mx18m	réf	CD	crée un tourbillon meurtrier
Sorts du Neuvième niveau									
DD des sorts									
	avalanche vengeresse	vg	simple	moyenne	instant	r 6m	réf	CD	une avalanche de neige écrase et ensevelit les ennemis du mage
	convocation de monolithe élémentaire	vgm	1 rd	moyenne	concent. 1rd/niv	monolithe		CP	appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage
	vision du passé	vgm	1 h	perso	instant	r 18m		CA	le personnage voit dans le passé

Sorts d'Élémentaliste

Sorts de Feu

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du niveau 0									
									DD des sorts
	illumination	v	simple	courte	instant	rayon	vig+RM	GdJ	éblouit la cible (+1 aux jets d'attaque)
	lumière	vm	simple	contact	10 min/niv	objet		GdJ	fait briller un objet comme une torche
	lumières dansantes	vg	simple	moyenne	1 minute	4lumières		GdJ	crée torches et autres lueurs
Sorts du Premier niveau									
									DD des sorts
	compréhension des langages	vgm	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés
	dégel	vgm	simple	courte	instant	cube 1,5m/niv		CP	fait fondre la glace ou la neige, inflige 2 points de dégâts/niv (max 10) aux créatures de glace ou de froid
	échelle de fumée	vgf	1 rd	contact	1 min/niv	échelle		CP	de la fumée se transforme en échelle de 3m/niveau
	feinte intuitive	v	rapide	perso	1 round	perso		CA	confère +10 au prochain test de bluff destiné à feinter au combat
	flammes	vg	simple	0	1 min/niv	flammes	RM	GdJ	1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer
	mains brûlantes	vg	simple	4,5m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d4 points de dégâts de feu / niveau (max 5d4)
	regard de braise	vg	simple	perso	1 min	perso	réf	CP	le regard du personnage illumine une zone et peut embraser les objets combustibles
	serveur invisible	vgm	simple	courte	1 h/niv	serveur		GdJ	force invisible obéissant au PJ
	vision nocturne	vm	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol+RM	CP	voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage
Sorts du Second niveau									
									DD des sorts
	corps solaire	vgf	simple	1,5 m	1 round/niv	r 1,5m	réf+RM	CD	le corps du mage dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts
	explosion de feu	vgm	simple	1,5 m	instant	r 1,5m	réf+RM	CP	les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau
	flamme éternelle	vgm	simple	contact	perm	flamme		GdJ	torche permanente ne dégageant aucune chaleur
	force du taureau	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Force pendant 1 min/niveau
	lames de feu	v	rapide	contact	1 round	2 armes		CP	l'arme de corps à corps du personnage inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round
	poussière scintillante	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r 3m	vol	GdJ	aveugle, révèle la position des créatures invisibles
	pyrotechnie	vgm	simple	longue	1d4+1 rd	feu	vol+RM	GdJ	transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante
	rayon ardent	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4niveaux (max 3)
	ruse du renard	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Intelligence pendant 1 min/niveau
	sagesse du hibou	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Sagesse pendant 1 min/niveau
	sphère de feu	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r 1,5m	réf+RM	GdJ	roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niv
	splendeur de l'aigle	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Charisme pendant 1 min/niveau
	ténèbres	vm	simple	contact	10 min/niv	objet		GdJ	obscurité surnaturelle sur 6m de rayon
	vision dans le noir	vgm	simple	contact	1 h/niv	1 créat	RM	GdJ	permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité
Sorts du Troisième niveau									
									DD des sorts
	ailes de feu	vgmf	1 rd	perso	10 min/niv	perso		CP	les bras du mage se transforment en ailes embrasés ; vol et +2d6 points de dégâts en combat à mains nues
	boule de feu	vgm	simple	longue	instant	r 6m	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de feu / niveau sur 6 m de rayon
	don des langues	vm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vol	GdJ	permet de parler toutes les langues
	flèches enflammées	vgm	simple	courte	10 min/niv	50 proj		GdJ	les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu
	lumière du jour	vg	simple	contact	10 min/niv	objet		GdJ	vive lumière sur 18m de rayon
	orbe de feu mineur	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niv (5d8 max)
	runes explosives	vg	simple	contact	perm	objet	RM	GdJ	6d6 points de dégâts à qui les lit
Sorts du Quatrième niveau									
									DD des sorts
	bouclier de feu	vgm	simple	perso	1 round/niv	perso		GdJ	brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid
	explosion de flammes	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf	CP	cône de feu de 18m de long (1d6) points de dégâts/niv
	mur de feu	vgm	simple	moyenne	concent+1 rd/niv	spé	RM	GdJ	2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6 + 1 / niv, en cas de traversée
	orbe de feu	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébètement
	piège à feu	vgm	10 min	contact	perm	objet	réf+RM	GdJ	l'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts +1/niveau
	rayonnement incandescent	vgm	simple	longue	1 round/niv	r 4,5m	vig+RM	CP	une sphère de lumière aveugle les créatures et inflige 2d6 points de dégâts de feu dans une émanation de 15m
	unseen servant, Mass	vgm	simple	courte	1 h/niv	1 serv/niv		RoD	comme <i>serveur invisible</i> , mais crée 1 serveur/niveau
	vision dans le noir de groupe	vgm	simple	3 m	1 h/niv	r 3m	vol+RM	CP	les créatures situées dans un rayon de 3m gagnent la faculté de voir dans le noir complet sur 18m

Sorts d'Élémentaliste

Sorts de Feu

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du Cinquième niveau									DD des sorts
	bouclier de feu de groupe	vgm	simple	courte	1 round/niv	r 4,5m	vol+RM	CP	les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid
	colonne de feu	vgm	simple	moyenne	instant	cyl r3x12	réf+RM	GdJ	une colonne de flammes qui inflige 1d6 points de dégâts/niveau
	explosion de feu suprême	vgm	simple	1,5 m	instant	r 3m	réf+RM	CP	les sujets situés dans un rayon de 3m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niv
	factotums	vgm	simple	courte	1 h/niv	serviteurs		CP	créé 2d6 serviteurs invisibles, +1/niveau (+15 max)
	souffle enflammé	vg	simple	perso	1 round/niv	perso		CP	attaque à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu/2 niveaux (max 10d8) pendant 1 round/niv
	téléportation	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niv
Sorts du Sixième niveau									DD des sorts
	feux purificateurs	vgm	simple	contact	1 round/niv	1 créat	réf+RM	CD	la cible prend feu et devient une arme dangereuse
	force du taureau de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>force du taureau</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
	lame de lumière	v	simple	courte	1 min/niv	arme	vol+RM	CP	une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure
	mythes et légendes	vgmf	spé	perso	spé	perso		GdJ	révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet
	ruse du renard de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>ruse du renard</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
	sagesse du hibou de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>sagesse du hibou</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
	splendeur de l'aigle de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>splendeur de l'aigle</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
Sorts du Septième niveau									DD des sorts
	boule de feu à retardement	vgm	simple	longue	5 rounds	r 6m	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de feu / niveau ; l'explosion peut être retardée un max de 5 rounds
	téléportation d'objet	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	comme <i>téléportation</i> , mais sur un objet
	téléportation suprême	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	comme <i>téléportation</i> , mais sans limite de portée et sans risque d'erreur
	tempête de feu	vg	1 rd	moyenne	instant	2x cb 3m/niv	réf+RM	GdJ	inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau
	vision mystique	vgm	simple	perso	spé	perso		GdJ	comme <i>mythes et légendes</i> , mais plus rapide
Sorts du Huitième niveau									DD des sorts
	explosion de lumière	vgm	simple	longue	instant	r 24m	réf+RM	GdJ	aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts
	nuage incendiaire	vg	simple	moyenne	1 round/niv	r 6m	réf	GdJ	nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu / round
Sorts du Neuvième niveau									DD des sorts
	cercle de téléportation	vm	10 min	0	10 min/niv	r 1,5m	RM	GdJ	amène qui entre dans le cercle à une destination programmée
	convoc. de monolithe élémentaire	vgm	1 rd	moyenne	concent. 1 rd/niv	monolithe		CP	appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage
	feu intérieur	vgf	1 rd	moyenne	instant	1 dv/niv	vig+RM	CP	les cibles meurent sur le champ ou subissent 6d6 points de dégâts de feu +1/niveau
	nuée de météores	vg	simple	longue	instant	4 x r 12m	réf+RM	GdJ	quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune

Sorts d'Élémentaliste

Sorts de Terre

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du niveau 0									
									DD des sorts
	aspersion acide	vg	simple	courte	instant	projectile		GdJ	orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide
	manipulation à distance	vg	simple	courte	concentration	objet		GdJ	télékinésie limitée (2,5 kg max)
	ouverture/fermeture	vgf	simple	courte	instant	objet	vol+RM	GdJ	ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets
	réparation	vg	simple	3 m	instant	objet	vol+RM	GdJ	répare sommairement un objet
	résistance	vgm	simple	contact	1 min	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +1 aux jets de sauvegarde
Sorts du Premier niveau									
									DD des sorts
	agrandissement	vgm	1 rd	courte	1 min/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	double la taille d'un humanoïde
	arme magique	vgm	simple	contact	1 min/niv	arme		GdJ	confère un bonus de +1 à une arme
	bouclier	vg	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques
	grêle de pierre	vgm	1 rd	moyenne	instant	cyl r1,5x12	RM	CP	pluie de pierre infligeant 1d4 points de dégâts par niveau (max 5d4)
	orbe d'acide mineur	vg	simple	courte	instant	orbe		CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niv (5d8 max)
	poing de pierre	vgm	simple	contact	1 round/niv	spé		CP	confère +6 en For et une attaque naturelle de coup
	rapetissement	vgm	1 rd	courte	1 min/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	réduit la taille d'un humanoïde
	squamifère	vgf	simple	perso	1 min	perso		CP	confère un bonus d'altération de +2 ou plus à l'armure naturelle
	verrouillage	v	simple	moyenne	1 min/niv	porte		GdJ	bloque une porte
Sorts du Second niveau									
									DD des sorts
	déblocage	v	simple	moyenne	instant	1 porte		GdJ	ouvre les portes fermées, même par magie
	endurance de l'ours	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Constitution pendant 1 min/niveau
	flèche acide de Melf	vgmf	simple	longue	1rd+1/3nv	flèche		GdJ	attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round +1 /3 niv
	fracassement	vgm	simple	courte	instant	r 1,5m	vol+RM	GdJ	endommagement objets ou créatures cristallines
	orbe d'électricité mineur	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d8/2 niv (5d8 max)
	pluie d'aiguilles	vgm	simple	courte	instant	1 cr/niv	RM	CP	attaques à distance infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (max 5d4)
	poigne tellurienne	vgm	simple	courte	2 rd/niv	bras	RM	CP	un bras de terre agrippe les adversaires
	protection contre les projectiles	vgf	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	protège contre la plupart des attaques à distance
	ramollissement de la terre / pierre	vgm	simple	courte	instant	car 3m/niv		GdJ	transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue
	toile d'araignée	vgm	simple	moyenne	10 min/niv	r 6m	réf	GdJ	toiles gluantes dans un rayon de 6 m
	verrou du mage	vgm	simple	contact	perm	porte		GdJ	ferme une serrure (porte, coffre) par magie
Sorts du Troisième niveau									
									DD des sorts
	affûtage	vg	simple	courte	10 min/niv	arme	vol+RM	GdJ	double la zone de critique d'une arme
	arme magique suprême	vgm	simple	courte	1 h/niv	arme	vol	GdJ	confère un bonus de +1 / 4 niveaux à une arme (max +5)
	armure de mage suprême	vgm	simple	contact	1 h/niv	1 créat	vol	CP	confère au sujet un bonus d'armure de +6
	ferromagnétisme	vgm	simple	courte	1 round/niv	rayon	spé	CP	attire les objets en fer ou en acier avec une force effective égale à 30
	fusion dans la pierre	vgm	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	permet d'entrer dans la pierre
	immobilisation de personne	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau
	lenteur	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	1 cible / niveau n'a droit qu'à une action par round, -1 à la CA et aux jets d'attaque et de réflexes
	liens d'acier	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créat	réf	CP	des bandes de métal immobilisent ou enchevêtrent la cible pendant 1 round/niv
	onde tellurique	vg	simple	courte	instant	ligne	réf+RM	CP	une onde sismique inflige 1d6 points de dégâts/niveau aux créatures dans son sillage
	poigne de terre	vgm	simple	courte	1 round/niv	bras	RM	CP	un bras de terre et de roche agrippe les adversaires
	réduction d'objet	vg	simple	contact	1 jour/niv	objet	vol+RM	GdJ	réduit un objet (1/16ème de sa taille initiale)
Sorts du Quatrième niveau									
									DD des sorts
	agrandissement de groupe	vgm	1 rod	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vig+RM	GdJ	agrandit plusieurs créatures
	façonnage de la pierre	vgm	simple	contact	instant	objet		GdJ	permet de modeler la pierre
	orbe d'acide	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre
	peau de pierre	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	ignore 10 points de dégâts par attaque
	pierres acérées	vgm	simple	moyenne	1 h/niv	car 6m/niv	réf+RM	GdJ	1d8 points de dégâts, ralentissement possible
	rapetissement de groupe	vgm	1 rd	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vig+RM	GdJ	réduit la taille des plusieurs créatures

Sorts d'Élémentaliste

Sorts de Terre

cn.	nom	cp.	inc.	port.	durée	cible	JS	src	effet
Sorts du Cinquième niveau									
DD des sorts									
	immobilisation de monstre	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	immobilise n'importe quelle créature
	mur de pierre	vgm	simple	moyenne	instant	car 1,5m/niv	spé	GdJ	crée un mur qui peut être façonné
	passe-muraille	vgm	simple	courte	1 h/niv	ouverture		GdJ	permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre
	peau de métal	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créat	RM	CP	confère un bonus d'armure naturelle de +8, -2 à la CA
	sphère au vitriol	vgm	simple	longue	instant	r 3m	réf	CP	un acide puissant inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max 15d4) ; dégâts possibles lors des 2 rounds suivants
	télékinésie	vg	simple	longue	concentration	spé	vol+RM	GdJ	permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, des lancer des objets
	transmutation de la boue en pierre	vgm	simple	moyenne	perm	2x cb 3m/niv	spé	GdJ	affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau
	transmutation de la pierre en boue	vgm	simple	moyenne	perm	2x cb 3m/niv	spé	GdJ	affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau
Sorts du Sixième niveau									
DD des sorts									
	brume acide	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r 6m		GdJ	brouillard infligeant des dégâts d'acide
	endurance de l'ours de groupe	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 cr/niv	vol+RM	GdJ	comme <i>endurance de l'ours</i> , mais affecte 1 sujet / niveau
	glissement de terrain	vgm	spé	longue	instant	car 225m		GdJ	fait apparaître tranchées ou collines
	mur de fer	vgm	simple	moyenne	instant	car 1,5m/niv		GdJ	30 points de résistance / 4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires
	périmètre d'immobilisation	vgm	1 rd	moyenne	1 h/niv	r 3m	vol+RM	CP	des humanoïdes sont paralysés selon les conditions spécifiées
	pétrification	vgm	simple	moyenne	instant	1 créat	vig+RM	GdJ	transforme la cible en statue
	transmutation de la pierre en chair	vgm	simple	moyenne	instant	1 créat	vig+RM	GdJ	ramène une statue pétrifiée à la vie
Sorts du Septième niveau									
DD des sorts									
	immobilisation de personne de grp	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	r 4,5m	vol+RM	GdJ	comme <i>immobilisation de personne</i> , mais dans un rayon de 9 m
	statue	vgm	1 rd	contact	1 h/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	le sujet peut se statufier à volonté
Sorts du Huitième niveau									
DD des sorts									
	cœur de pierre	vgfx	1 heure	perso	1 an	perso		CP	le mage échange son cœur contre une pierre pour gagner RD et résistance aux énergies destructives pendant 1 an
	corps de fer	vgm	simple	perso	1 min/niv	perso		GdJ	le corps du PJ se transforme en fer vivant
	tremblement de terre	vgm	simple	longue	1 round	r 24m	spé	GdJ	secousse sismique dans un rayon de 1,50m/niveau
Sorts du Neuvième niveau									
DD des sorts									
	convoc. de monolithe élémentaire	vgm	1 rd	moyenne	concent. 1 rd/niv	monolithe		CP	appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage
	emprisonnement	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	emprisonne la cible au centre de la Terre
	immobilisation de monstre de grp	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r 4,5m	vol+RM	GdJ	comme <i>immobilisation de monstre</i> , mais sur 9 m de rayon
	transmutation de la pierre en lave	vg	simple	moyenne	instant	cb 3m	réf	CP	transforme 1 cube de 3m de côté et inflige des dégâts de feu