Sorts de Magicien / Ensorceleur

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de niveau 0 (tour)								*nbr : ____ DD : ____*
____ ❑	INV	**Aspersion acide**	vg	simple	courte	instant	projectile	-	GdJ	orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
____ ❑	NEC	**Destruction de morts-vivants**	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	1d6 points de dégâts à un mort vivant.
____ ❑	DIV	**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.
____ ❑	DIV	**Détection du poison**	vg	simple	courte	instant	cube 1,5m	-	GdJ	détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
____ ❑	NEC	**Fatigue**	vgm	simple	contact	1 round/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	attaque de contact fatigant la cible.
____ ❑	ENC	**Hébétement**	vgm	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	fait perdre 1 action à un humanoïde de 4DV ou moins.
____ ❑	EVO	**Illumination**	v	simple	courte	instant	rayon	vig+RM	GdJ	éboulit la cible (+1 aux jets d'attaque).
____ ❑	DIV	**Lecture de la magie**	vgf	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	permet de lire parchemins et livres de sorts.
____ ❑	EVO	**Lumière**	vm	simple	contact	10 min/niv	objet	-	GdJ	fait briller un objet comme une torche.
____ ❑	EVO	**Lumières dansantes**	vg	simple	moyenne	1 minute	4 lumières	-	GdJ	crée torches et autres lueurs.
____ ❑	TRA	**Manipulation à distance**	vg	simple	courte	conc	objet	-	GdJ	télékinésie limitée (2,5 kg max).
____ ❑	TRA	**Message**	vgf	simple	moyenne	10 min/niv	1 créat/niv	-	GdJ	conversation à distance.
____ ❑	TRA	**Ouverture/fermeture**	vgf	simple	courte	instant	objet	vol+RM	GdJ	ouvre ou ferne portes, fenêtres ou objets.
____ ❑	UNI	**Prestidigitation**	vg	simple	3 m	1 heure	spé	-	GdJ	tours de passe-passe.
____ ❑	EVO	**Rayon de givre**	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	rayon infligeant 1d3 points de dégâts.
____ ❑	TRA	**Réparation**	vg	simple	3 m	instant	objet	vol+RM	GdJ	répare sommairement un objet.
____ ❑	TRA	**Réparation de dégâts superficiels**	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	CP	répare 1 point de dégâts à une créature artificielle.
____ ❑	ABJ	**Résistance**	vgm	simple	contact	1 min	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +1 aux jets de sauvegarde.
____ ❑	UNI	**Signature magique**	vg	simple	0	permanent	rune	-	GdJ	inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
____ ❑	ILL	**Son imaginaire**	vgm	simple	courte	1 round/niv	sons	vol	GdJ	sons illusoires.
____ ❑										
____ ❑										
____ ❑										
____ ❑										
____ ❑										
____ ❑										

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Premier niveau								*nbr : ____ DD : ____*
____	❑ TRA	**Agrandissement**	vgm	1 round	courte	1 min/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	double la taille d'un humanoïde
____	❑ ABJ	**Alarme**	vgf	simple	courte	2 h/niv	r=6m	-	GdJ	protège une zone pendant 2h/niveau
____	❑ TRA	**Arme magique**	vgm	simple	contact	1min/niv	arme	-	GdJ	confère un bonus de +1 à une arme
____	❑ INV	**Armure de mage**	vgf	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol	GdJ	confère un bonus d'armure de +4
____	❑ DIV	**Attaque du tireur d'élite**	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance
____	❑ ILL	**Aura magique de Nystul**	vgf	simple	contact	1 jour/niv	1 créat/niv	-	GdJ	crée une fausse aura magique
____	❑ ABJ	**Bouclier**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques
____	❑ INV	**Brume de dissimulation**	vg	simple	6 m	1 min/niv	r=6m	-	GdJ	le PJ est entouré de brouillard
____	❑ ENC	**Charme-personne**	vg	simple	courte	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	la cible devient l'ami du PJ
____	❑ DIV	**Compréhension des langages**	vgm	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés
____	❑ NEC	**Contact glacial**	vg	simple	contact	instant	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de force possible
____	❑ INV	**Convocation de monstres I**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	1 créature	-	GdJ	appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ
____	❑ TRA	**Corde animée**	vg	simple	moyenne	1 round/niv	corde	-	GdJ	une corde bouge sur ordre du PJ
____	❑ ILL	**Couleurs dansantes**	vgm	simple	4,50 m	instant	cône	vol+RM	GdJ	assome, aveugle et/ou étourdit les créatures affectées
____	❑ DIV	**Coup au but**	vf	simple	personnelle	spé	personnel	-	GdJ	confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque
____	❑ DIV	**Coup critique**	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	pendant 1 round, le personnage gagne +1d6 au dégâts, +4 aux jets d'attaque pour confimer les coups critiques, zone de critique doublée
____	❑ EVO	**Décharge électrique**	vg	simple	contact	permanent	1 créature	RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv (max 5d6)
____	❑ ILL	**Déguisement**	vg	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	modifie l'apparence du PJ
____	❑ DIV	**Détection des morts-vivants**	vgm	simple	18m	1 min/niv +C	cône	-	GdJ	révèle les morts-vivants à moins de 18 m
____	❑ DIV	**Détection des passages secrets**	vg	simple	18 m	1 min/niv +C	cône	-	GdJ	révèle les passages secrets à 18m ou moins
____	❑ DIV	**Discern bloodline**	vgm	simple	courte	conc	1 créat/rd	vol+RM	RoD	connaissance de la race d'une créature par niveau
____	❑ EVO	**Disque flottant de Tenser**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	disque	-	GdJ	disque horizontal de 90 cmm de diamètre portant 50kg/niv
____	❑ ENC	**Distraction d'assaillant**	vgm	rapide	courte	1 round	1 créature	vol+RM	CA	une créature est prise au dépourvu pendant 1 round
____	❑ TRA	**Effacement**	vg	simple	courte	instant	2 pages	spé	GdJ	efface un texte, même magique
____	❑ ABJ	**Endurance aux énergies Destructives**	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	protège des environnements chauds ou froids
____	❑ DIV	**Esprit de l'archer**	vgm	immédiat	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CA	le personnage contrôle les case proches avec son arc et tire sans provoquer d'attaques d'opportunité
____	❑ DIV	**Feinte intuitive**	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	confère +10 au prochain test de bluff destiné à feinter au combat
____	❑ TRA	**Feuille morte**	v	rapide	courte	1 round/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	ralentit la chute
____	❑ DIV	**Fléau du golem**	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures artificielles pendant 1 rd
____	❑ DIV	**Fouille instantanée**	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	permet d'effectuer un test de fouille à+2 en tant qu'action libre
____	❑ NEC	**Frayeur**	vg	simple	courte	1d4 round	1 créature	vol+RM	GdJ	une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds
____	❑ ILL	**Friendly face**	vs	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	RoD	+5 en diplomatie et en renseignements
____	❑ INV	**Graisse**	vgm	simple	courte	1 round/niv	car 3m	-	GdJ	rend glissant un objet ou une zone (3m de côté)
____	❑ ENC	**Hypnose**	vg	1 round	courte	2d4 rounds	r=4,5m	vol+RM	GdJ	fascine 2d4 DV de créatures
____	❑ DIV	**Identification**	vgm	1 heure	contact	instant	objet	-	GdJ	révèle les propriétés d'un objet magique
____	❑ ILL	**Image silencieuse**	vgf	simple	longue	conc	illusion	vol	GdJ	illusion visuelle mineure
____	❑ DIV	**Locate city**	v	1 round	15 km/niv	instant	r=15km/niv	-	RoD	trouve la ville la plus proche
____	❑ DIV	**Main de maître**	vf	rapide	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CA	le personnage sait manier une arme ou utiliser un bouclier pendant 1 min/niv
____	❑ EVO	**Mains brûlantes**	vg	simple	4,5m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d4 points de dégâts de feu / niveau (max 5d4)
____	❑ INV	**Monture**	vgm	1 round	courte	2 h/niv	monture	-	GdJ	appelle un cheval pendant 2h/niveau
____	❑ TRA	**Mouvement accéléré**	vgm	rapide	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CA	le sujet utilise les compétences déplacement silencieux, équilibre ou escalade à sa vitesse normale sans malus
____	❑ INV	**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)
____	❑ TRA	**Poing de pierre**	vgm	simple	contact	1 round/niv	spé	-	CP	confère +6 en For et une attaque naturelle de coup
____	❑ EVO	**Projectile magique**	vg	simple	moyenne	instant	5 créat max	RM	GdJ	1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du 1er (max 5)
____	❑ ABJ	**Protection contre la Loi**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
____	❑ ABJ	**Protection contre le Bien**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
____	❑ ABJ	**Protection contre le Chaos**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
____	❑ ABJ	**Protection contre le Mal**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
____	❑ TRA	**Rapetissement**	vgm	1 round	courte	1 min/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	réduit la taille d'un humanoïde
____	❑ NEC	**Rayon affaiblissant**	vg	simple	courte	1 min/niv	rayon	RM	GdJ	la cible perd 1d6 points de foce +1/2niveaux
____	❑ TRA	**Réparation de dégâts légers**	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	CP	répare 1d8 point de dégâts +1/niv (max+5) à une créature artificielle
____	❑ TRA	**Repli expéditif**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	augmente la vitesse de déplacement de 9m
____	❑ TRA	**Repli expéditif rapide**	v	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	la vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round
____	❑ TRA	**Saut**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère un bonus aux tests de saut
____	❑ DIV	**Scholar's touch**	vgmf	simple	personnelle	conc	1 livre/round	-	RoD	permet de lire à livre en le feuilletant
____	❑ DIV	**Serrurier instantané**	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	permet d'effectuer un test de désamorçage/sabotage ou de crochetage à+2 en tant qu'action libre
____	❑ INV	**Serviteur invisible**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	serviteur	-	GdJ	force invisible obéissant au PJ
____	❑ ENC	**Sommeil**	vgm	1 round	moyenne	1 min/niv	r=3m	vol+RM	GdJ	endort 2d4 DV de créatures
____	❑ DIV	**Tir assisté**	v	simple	personnelle	1 round	personnel	-	CA	le personnage ignore les malus dus à la distance pour ses attaques à distance pendant 1 round
____	❑ ILL	**Ventriloquie**	vf	simple	courte	1 min/niv	sons	vol	GdJ	permet de parler à distance pendant 1 minute / niv
____	❑ ABJ	**Verrouillage**	v	simple	moyenne	1 min/niv	porte	-	GdJ	bloque une porte
____	❑ TRA	**Vision nocturne**	vm	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	CP	voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage
____	❑ NEC	**Volte-face**	vgf	simple	courte	1 round/niv	arme	vol+RM	CP	une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Second niveau								*nbr : ____ DD : ____*
____ ❑	TRA	**Amélioration de familier**	vg	simple	courte	conc+1rd/niv	familier	vig+RM	CM	le familier du PJ devient plus puissant
____ ❑	TRA	**Arme sonique**	v	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	vol+RM	CA	l'arme touchée inflige +1d6 points de dégâts de son à chaque coup
____ ❑	ILL	**Assaillants imaginaires**	vg	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	CP	des créatures de cauchemar frappent la cible, infligeant une perte temporaire de 4 points de Sag et Dex
____ ❑	TRA	**Attaque spectrale**	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	les attaques du sujet sont résolues comme des attaques de contact pendant 1 round
____ ❑	NEC	**Baiser de la goule**	vgm	simple	contact	1d6+2 rd	1 créature	vig+RM	GdJ	paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséeux
____ ❑	ILL	**Bouche magique**	vgm	simple	courte	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	délivre un message quand on la déclenche
____ ❑	EVO	**Bourrasque**	vg	simple	18 m	1 round	spé	vig+RM	GdJ	emporte ou renverse les créatures de taille modeste
____ ❑	NEC	**Caresse des tourments**	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	CA	inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau + dégâts d'attaque sournoise
____ ❑	NEC	**Cécité/surdité**	v	simple	moyenne	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	rend la cible sourde ou aveugle
____ ❑	EVO	**City lights**	vgm	simple	18 m	instant	r=18m	vig+RM	RoD	absorbe la source lumineuse la plus proche pour relâcher un éclair aveuglant
____ ❑	NEC	**Contrôle mineur des morts-vivants**	vgm	simple	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	les morts-vivants obéissent au PJ
____ ❑	INV	**Convocation de monstres II**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____ ❑	TRA	**Corde enchantée**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	corde	-	GdJ	8 créatures peuvent se cacher dans un espace extraplanaire
____ ❑	TRA	**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
____ ❑	TRA	**Déblocage**	v	simple	moyenne	instant	1 porte	-	GdJ	ouvre les portes fermées, même par magie
____ ❑	DIV	**Détection de l'invisibilité**	vgm	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	révèle créatures et objets invisibles
____ ❑	DIV	**Détection de pensées**	vgf	simple	18 m	1 min/niv +C	cône	vol	GdJ	permet "d'écouter" les pensées superficielles
____ ❑	ILL	**Détection faussée**	vg	simple	courte	1 heure/niv	1 créature	vol	GdJ	abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet)
____ ❑	ABJ	**Dissimulation d'objets**	vgm	simple	contact	8 h	1 objet	vol+RM	GdJ	dissimule un objet à la scrutation
____ ❑	NEC	**Effroi**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créat/3 niv	-	GdJ	panique les créatures ayant moins de 6 DV
____ ❑	TRA	**Endurance de l'ours**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Constitution pendant 1 min/niveau
____ ❑	DIV	**Equilibre intuitif**	vgm	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CA	+4 aux tests d'équilibre
____ ❑	EVO	**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
____ ❑	EVO	**Flamme éternelle**	vgm	simple	contact	permanent	flamme	-	GdJ	torche permanente ne dégageant aucune chaleur
____ ❑	INV	**Flèche acide de Melf**	vgmf	simple	longue	1 rd+1/3niv	flèche	-	GdJ	attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round +1 /3 niv
____ ❑	ILL	**Flou**	v	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	chaque attaque a 20% de chances de rater la cible
____ ❑	TRA	**Force du taureau**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Force pendant 1 min/niveau
____ ❑	ENC	**Fou rire de Tasha**	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	la cible perd ses actions pendant 1 round/niv
____ ❑	EVO	**Fracassement**	vgm	simple	courte	instant	r=1,5m	vol+RM	GdJ	endommage objets ou créatures cristallines
____ ❑	TRA	**Grâce féline**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Dextérité pendant 1 min/niveau
____ ❑	ENC	**Hébétement de monstre**	vgm	simple	moyenne	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	une créature vivante de 6DV ou moins perd sa prochaine action
____ ❑	ILL	**Hypnolame**	v	rapide	personnelle	1 round/niv	personnel	spé	CA	les attaques au corps à corps du lanceur hébètent son adversaire
____ ❑	ENC	**Idiotie**	vg	simple	contact	10 min/niv	1 créature	RM	GdJ	le sujet perd 1d6 points de sagesse, d'intelligence et de charisme
____ ❑	ILL	**Image imparfaite**	vgf	simple	longue	concent+2 rd	illusion	vol	GdJ	comme *image silencieuse,* plus sons limités
____ ❑	ILL	**Image miroir**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3niv, max 8)
____ ❑	DIV	**Intuition auditive**	vgm	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	CA	+4 aux tests de perception auditive, de perception aveugle ou de vision aveugle
____ ❑	ILL	**Invisibilité**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	sujet invisible pendant 1 min/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque
____ ❑	TRA	**Lame tourbillonnante**	vgf	simple	18 m	instant	ligne 18m	-	CP	une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18m de long
____ ❑	INV	**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
____ ❑	TRA	**Lévitation**	vgf	simple	courte	1 min/niv	1 créature	-	GdJ	la cible monte ou descend au gré du PJ
____ ❑	DIV	**Localisation d'objet**	vgf	simple	longue	1 min/niv	r=120m	-	GdJ	indique la direction de l'objet cherché
____ ❑	ILL	**Lueurs hypnotiques**	vgm	simple	moyenne	conc+2 rd	r=3m	vol+RM	GdJ	fascine (2d4+niveau) DV de créatures
____ ❑	NEC	**Mains spectrales**	vg	simple	moyenne	1 min/niv	main	-	GdJ	main désincarnée portant des attaques de contact
____ ❑	TRA	**Modification d'apparence**	vg	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	permet d'adopter la forme d'une créature
____ ❑	ILL	**Mur de ténèbres**	vgm	simple	moyenne	conc+1 rd/niv	mur 12m	vol+RM	CP	une barrière d'ombre obscurcit la vision et empêche tout passage
____ ❑	TRA	**Nage**	vgm	1 round	moyenne	10 min/niv	1 créature	RM	CP	le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de déplacement
____ ❑	INV	**Nappe de brouillard**	vg	simple	moyenne	10 min/niv	r=9m	-	GdJ	brume gênant la visibilité
____ ❑	INV	**Nuée grouillante**	vgm	1 round	courte	conc+2 rd	nuée	-	GdJ	convoque une nuée de chauve-souris, rats ou araignées
____ ❑	TRA	**Odorat**	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	RM	CD	confère le pouvoir spécial d'odorat
____ ❑	INV	**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)
____ ❑	TRA	**Pattes d'araignée**	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	permet de grimper aux murs
____ ❑	ILL	**Piège de Léomund**	vgm	simple	contact	permanent	objet	-	GdJ	confère l'impression qu'un objet est piégé
____ ❑	UNI	**Poche à familier**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	vêtement	-	CP	un vêtement ou contenant abrite le familier dans un espace extradimensionnel
____ ❑	TRA	**Poigne tellurienne**	vgm	simple	courte	2 rd/niv	bras	RM	CP	un bras de terre agrippe les adversaires
____ ❑	ABJ	**Posture enchantelame**	vf	rapide	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CA	+2 aux jets d'attaque et de dégâts si attaque à outrance, RM 5+niv si posture défensive, RD 5/magie si défense totale
____ ❑	INV	**Poussière scintillante**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=3m	vol	GdJ	aveugle, révèle la position des créatures invisibles
____ ❑	ABJ	**Protection contre les projectiles**	vgf	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	protège contre la plupart des attaques à distance
____ ❑	ENC	**Proud arrogance**	vgm	simple	moyenne	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	RoD	+4 aux jets de sauvegarde contre les charmes, la confusion et la peur
____ ❑	TRA	**Pyrotechnie**	vgm	simple	longue	1d4+1 rd	feu	vol+RM	GdJ	transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante
____ ❑	ENC	**Rage aveugle**	vgf	simple	courte	1 round/niv	1 créature	vol+RM	CA	la cible attaque physiquement le lanceur de sort
____ ❑	EVO	**Rayon ardent**	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4niveaus (max 3)
____ ❑	TRA	**Réparation de dégâts modérés**	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	CP	répare 2d8 point de dégâts +1/niv (max+10) à une créature artificielle
____ ❑	ABJ	**Résistance aux énergies destructives**	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque
____ ❑	TRA	**Returning weapon**	v	rapide	contact	1 round/niv	arme	-	RoW	une arme de jet retourne dans la main de son lanceur
____ ❑	TRA	**Ruse du renard**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Intelligence pendant 1 min/niveau
____ ❑	TRA	**Sagesse du hibou**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Sagesse pendant 1 min/niveau
____ ❑	NEC	**Simulacre de vie**	vgm	simple	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	confère 1d10 pv temporaires, +1/niv (max 10)
____ ❑	EVO	**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
____ ❑	TRA	**Splendeur de l'aigle**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +4 en Charisme pendant 1 min/niveau
____ ❑	EVO	**Ténèbres**	vm	simple	contact	10 min/niv	objet	-	GdJ	obscurité surnaturelle sur 6m de rayon
____ ❑	INV	**Toile d'araignée**	vgm	simple	moyenne	10 min/niv	r=6m	réf	GdJ	toiles gluantes dans un rayon de 6 m
____ ❑	TRA	**Vent de murmures**	vg	simple	1,5 km/niv	1 heure/niv	r=3m	-	GdJ	transmet un court message à 1,5km de distance/niveau
____ ❑	ABJ	**Verrou du mage**	vgm	simple	contact	permanent	porte	-	GdJ	ferme une serrure (porte, coffre) par magie
____ ❑	TRA	**Vision dans le noir**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	RM	GdJ	permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité
____ ❑	TRA	**Vol rapide**	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	confère une vitesse de déplacement en vol de 18m pendant 1 round
____ ❑										

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Troisième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ EVO	**Abri de Léomund**	vgm	simple	6 m	2h/niv	r=6m	-	GdJ	crée un abri pour 10 créatures
____	❑ TRA	**Affûtage**	vg	simple	courte	10 min/niv	arme	vol+RM	GdJ	double la zone de critique d'une arme
____	❑ UNI	**Amélioration de familier II**	vg	simple	contact	1 heure/niv	familer	RM	CP	le familier du mage reçoit un bonus de +2 aux sauvegardes, jets de combat et CA
____	❑ ABJ	**Antidétection**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	protège contre la scrutation et les divinations
____	❑ TRA	**Arme magique suprême**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	arme	vol	GdJ	confère un bonus de +1 / 4 niveaux à une arme (max +5)
____	❑ ILL	**Arme spectrale**	vg	rapide	personnelle	1 round/niv	personnel	vol+RM	CA	utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact
____	❑ INV	**Armure de mage suprême**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol	CP	confère au sujet un bonus d'armure de +6
____	❑ NEC	**Baiser du vampire**	vg	simple	contact	instant	1 créature	RM	GdJ	1d6 points de dégâts / 2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ
____	❑ EVO	**Boule de feu**	vgm	simple	longue	instant	r=6m	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de feu / niveau sur 6 m de rayon
____	❑ ABJ	**Cercle magique contre la Loi**	vgm	simple	contact	10 min/niv	r=3m	vol	GdJ	comme *protection contre la loi* mais avec un rayon de 3m et une durée de 10min/niveau
____	❑ ABJ	**Cercle magique contre le Bien**	vgm	simple	contact	10 min/niv	r=3m	vol	GdJ	comme *protection contre le bien* mais avec un rayon de 3m et une durée de 10min/niveau
____	❑ ABJ	**Cercle magique contre le Chaos**	vgm	simple	contact	10 min/niv	r=3m	vol	GdJ	comme *protection contre le chaos,* mais avec un rayon de 3m et une durée de 10min/niveau
____	❑ ABJ	**Cercle magique contre le Mal**	vgm	simple	contact	10 min/niv	r=3m	vol	GdJ	comme *protection contre le mal* mais avec un rayon de 3m et une durée de 10min/niveau
____	❑ INV	**Chandelle du cadavre**	gm	simple	courte	1 min/niv	main	-	CP	une main et une bougie spectrales diffusent de la lumière et affectent les créatures intangibles
____	❑ DIV	**Clairaudience/claivoyance**	vgf	10 min	longue	1 min/niv	capteur	-	GdJ	permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 min/niv
____	❑ TRA	**Clignotement**	vg	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	GdJ	le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round / niveau
____	❑ INV	**Convocation de monstres III**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ INV	**Coursier fantôme**	vg	10 min	0	1 heure/niv	1 créature	-	GdJ	crée un cheval magique pour 1h/niveau
____	❑ ILL	**Déplacement**	vm	simple	contact	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	chaque attaque à 50% de chances de rater la cible
____	❑ DIV	**Détection des métamorphes**	vgm	1 round	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CP	perce à jour les créatures métamorphes
____	❑ ABJ	**Dissipation de la magie**	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	annule sorts et effets magiques
____	❑ DIV	**Don des langues**	vm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vol	GdJ	permet de parler toutes les langues
____	❑ EVO	**Eclair**	vgm	simple	36 m	instant	ligne	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv
____	❑ EVO	**Eclair résonnant**	vg	simple	18 m	instant	ligne 18m	réf+RM	CP	de l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max 10d4)
____	❑ ILL	**Entrave d'ombre**	vgm	simple	courte	1 round/niv	r=3m	vol+RM	CP	des rubans d'ombre hébètent et enchevêtrent les créatures dans un rayonnement de 3 m de rayon
____	❑ TRA	**Etat gazeux**	gm	simple	contact	2 min/niv	1 créature	-	GdJ	le sujet devient intangible et peut voler lentement
____	❑ INV	**Flèches enflammées**	vgm	simple	courte	10 min/niv	50 proj	-	GdJ	les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu
____	❑ ENC	**Héroïsme**	vg	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence
____	❑ ILL	**Image accomplie**	vgf	simple	longue	conc+3 rd	illusion	vol	GdJ	comme *image silencieuse,* plus sons, odeurs et température
____	❑ NEC	**Immobilisation de morts-vivants**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	3 créatures	vol+RM	GdJ	stoppe les morts-vivants pendant 1 round / niveau
____	❑ ENC	**Immobilisation de personne**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau
____	❑ TRA	**Lenteur**	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 créat/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
____	❑ DIV	**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
____	❑ INV	**Liens d'acier**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créature	réf	CP	des bandes de métal immobilisent ou enchevêtrent la cible pendant 1 round/niv
____	❑ EVO	**Lumière du jour**	vg	simple	contact	10 min/niv	objet	-	GdJ	vive lumière sur 18m de rayon
____	❑ EVO	**Mur de vent**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	car 3m/niv	RM	GdJ	détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste
____	❑ INV	**Nuage nauséabond**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=6m	vig	GdJ	vapeurs nocives, 1 round / niveau
____	❑ INV	**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)
____	❑ TRA	**Page secrète**	vgm	10 min	contact	permanent	page	-	GdJ	modifie une page pour cacher son contenu
____	❑ ILL	**Phantom guardians**	vgm	simple	moyenne	1 heure/niv	1 illu/niveau	vol	RoD	crée l'illusion d'un groupe de gardes
____	❑ TRA	**Poigne de terre**	vgm	simple	courte	1 round/niv	bras	RM	CP	un bras de terre et de roche agrippe les adversaires
____	❑ NEC	**Préservation des morts**	vgm	simple	contact	1 jour/niv	cadavre	vol+RM	GdJ	préserve un cadavre
____	❑ ABJ	**Protection contre les énergies destructives**	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi
____	❑ ENC	**Rage**	vg	simple	moyenne	conc+1 rd/niv	1 créat/3niv	RM	GdJ	confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de volonté, -2 à la CA
____	❑ TRA	**Rapidité**	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	une créature / niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de réflexes
____	❑ NEC	**Rayon d'épuisement**	vgm	simple	courte	1 min/niv	rayon	vig+RM	GdJ	un rayon épuise la cible
____	❑ TRA	**Réduction d'objet**	vg	simple	contact	1 jour/niv	objet	vol+RM	GdJ	réduit un objet (1/16ème de sa taille initiale)
____	❑ TRA	**Réparation de dégâts importants**	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	CP	répare 3d8 point de dégâts +1/niv (max+15) à une créature artificielle
____	❑ TRA	**Respiration aquatique**	vgm	simple	contact	2 h/niv	créatures	vol+RM	GdJ	permet de respirer sous l'eau
____	❑ ABJ	**Runes explosives**	vg	simple	contact	permanent	objet	RM	GdJ	6d6 points de dégâts à qui les lit
____	❑ INV	**Sceau du serpent**	vgm	10 min	contact	permanent	livre	réf	GdJ	crée un symbole immobilisant le lecteur
____	❑ ABJ	**Signe de scellement**	vgm	1 round	courte	permanent	porte	réf	CP	un sceau magique protège une porte ou un coffre, infligeant 1d4 points de dégâts/niv (max10d4) si on l'ouvre
____	❑ ENC	**Sommeil profond**	vgm	1 round	courte	1 min/niv	r=3m	vol+RM	GdJ	endort 10 DV de créatures
____	❑ ILL	**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
____	❑ ENC	**Suggestion**	vm	simple	courte	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ
____	❑ INV	**Tempête de neige**	vgm	simple	longue	1 round/niv	cyl r12x6	-	GdJ	réduit la visibilité et gêne les déplacements
____	❑ ILL	**Texte illusoire**	vgm	1 min	contact	1 jour/niv	objet	vol+RM	GdJ	seul le sujet parvient à le déchiffrer
____	❑ DIV	**Vision magique**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	le PJ voit les auras magiques
____	❑ TRA	**Vol**	vgf	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	le sujet vole à une vitesse de 18m/round
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Quatrième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ TRA	**Aerial alacrity**	v	rapide	personnelle	1 min/niv	personnel	-	RoW	+ 9m de vitesse de vol ; +1 à la CA et aux jets de réflexes en vol ; la manœuvrabilité augmente d'un cran
____	❑ TRA	**Agrandissement de groupe**	vgm	1 round	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	aggrandit plusieurs créatures
____	❑ ABJ	**Ancre dimensionnelle**	vg	simple	moyenne	1 min/niv	rayon	RM	GdJ	empêche tout déplacement extradimensionnel
____	❑ NEC	**Animation des morts**	vgm	simple	contact	instant	cadavres	-	GdJ	crée squelettes et zombis morts-vivants
____	❑ ILL	**Assassin imaginaire**	vg	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts
____	❑ TRA	**Bâton d'enchevêtrement**	vf	rapide	contact	1 round/niv	bâton	-	CA	un bâton gagne la capacité étreinte et peut serrer un adversaire capturé
____	❑ EVO	**Bouclier de feu**	vgm	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	GdJ	brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid
____	❑ INV	**Brouillard dense**	vgm	simple	moyenne	1 min/niv	r=9m	-	GdJ	réduit la visibilité et gêne les déplacements
____	❑ ENC	**Charme-monstre**	vg	simple	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	le monstre croit être l'allié du PJ
____	❑ ENC	**Confusion**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau
____	❑ NEC	**Contagion**	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	infecte la cible
____	❑ INV	**Convocation de monstres IV**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ ILL	**Convocation d'ombres**	vg	simple	spé	spé	spé	vol+RM	GdJ	reproduit les invocations de 3ème niveau ou moins ; 20% sont réelles
____	❑ INV	**Création mineure**	vgm	1 min	0	1 heure/niv	30dm²/niv	-	GdJ	crée un objet en tissu ou en bois
____	❑ EVO	**Cri**	v	simple	9 m	instant	cône	vig+RM	GdJ	assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son
____	❑ ABJ	**Délivrance des malédictions**	vg	simple	courte	instant	4 créatures	vol+RM	GdJ	libère des malédictions
____	❑ ENC	**Désespoir foudroyant**	vgm	simple	9 m	1 min/niv	cône	vol+RM	GdJ	les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence
____	❑ DIV	**Détection de la scrutation**	vgm	simple	12 m	24 heures	r=12m	-	GdJ	détecte l'espionnage magique
____	❑ NEC	**Dévastation**	vg	simple	courte	1 round/niv	1 créature	vig+RM	CD	paralysée de douleur, la cible est sans défense
____	❑ ABJ	**Ecran de dissipation d'Otiluke**	vgm	simple	courte	1 min/niv	mur 3m/niv	-	CP	*dissipation de la magie*, à cible sur les créatures et les objets non portés ; +10 max au test de niveau
____	❑ UNI	**Endurcicement du familier**	vg	simple	contact	1 heure/niv	familer	RM	CP	le familier du mage gagne 2d8 points de vie temporaires, +2 en armure, 25% de chances d'éviter les dégâts critiques
____	❑ TRA	**Enduring flight**	v	1 round	personnelle	spé	personnel	-	RoW	possibilité de porter une charge moyenne à pleine vitesse de vol ; la durée max de vol est doublé
____	❑ NEC	**Energie négative**	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	la cible gagne 1d4 niveaux négatifs
____	❑ INV	**Explosion de flammes**	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf	CP	cône de feu de 18m de long (1d6) points de dégâts/niv
____	❑ TRA	**Façonnage de la pierre**	vgm	simple	contact	instant	objet	-	GdJ	permet de modeler la pierre
____	❑ ABJ	**Globe d'invulnérabilité partielle**	vgm	simple	3 m	1 round/niv	r=3m	-	GdJ	bloque les sorts de 3ème niveau ou moins
____	❑ ILL	**Invisibilité suprême**	vg	simple	contact	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque
____	❑ DIV	**Localisation de créature**	vgm	simple	longue	10 min/niv	r=120m	-	GdJ	indique la direction d'une créature connue
____	❑ ILL	**Lueur d'arc en ciel**	vgmf	simple	moyenne	conc+1rd/niv	r=6m	vol+RM	GdJ	fascine jusqu'à 24 DV de créatures
____	❑ DIV	**Malchance**	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 créature	vol+RM	CP	la cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niv et conserve le moins bon résultat
____	❑ NEC	**Malédiction**	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	-6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50% de perdre chaque action
____	❑ TRA	**Mémorisation de Rary**	vgmf	10 min	personnelle	instant	personnel	-	GdJ	permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer
____	❑ TRA	**Métamorphose**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	-	GdJ	change la forme du sujet
____	❑ ENC	**Mission**	v	1 round	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins
____	❑ EVO	**Mur de feu**	vgm	simple	moyenne	conc+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
____	❑ EVO	**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
____	❑ ILL	**Mur illusoire**	vg	simple	courte	permanent	3mx3mx30cm	vol	GdJ	mur, plancher ou plafond illusoire
____	❑ DIV	**Œil du mage**	vgm	10 min	illimitée	1 min/niv	capteur	-	GdJ	œil invisible avançant à 9 m / round
____	❑ INV	**Orbe d'acide**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre
____	❑ INV	**Orbe de feu**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébétement
____	❑ INV	**Orbe de force**	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts /niveau
____	❑ INV	**Orbe de froid**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement
____	❑ INV	**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)
____	❑ INV	**Orbe de son**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement
____	❑ INV	**Orbe d'électricité**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement
____	❑ ABJ	**Peau de pierre**	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	ignore 10 points de dégâts par attaque
____	❑ ABJ	**Piège à feu**	vgm	10 min	contact	permanent	objet	réf+RM	GdJ	l'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts +1/niveau
____	❑ INV	**Porte dimensionnelle**	v	simple	longue	instant	créatures	vol+RM	GdJ	téléporte le PJ sur une courte distance
____	❑ TRA	**Rapetissement de groupe**	vgm	1 round	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	réduit la taille des plusieurs créatures
____	❑ EVO	**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
____	❑ INV	**Refuge de Léomund**	vgmf	10 min	courte	2 h/niv	structure	-	GdJ	crée une solide maisonnette
____	❑ TRA	**Réparation de dégâts critiques**	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	CP	répare 4d8 point de dégâts +1/niv (max+20) à une créature artificielle
____	❑ ABJ	**Résistance aux énergies destructives de groupe**	vgm	simple	courte	10 min/niv	1 créat/niv	vig+RM	CP	les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive
____	❑ NEC	**Sang bouillonnant**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créature	vig+RM	CP	la cible subit 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu par round
____	❑ DIV	**Scrutation**	vgmf	1 h	spé	1 min/niv	capteur	vol+RM	GdJ	permet d'espionner le sujet à distance
____	❑ EVO	**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
____	❑ EVO	**Sphère d'isolement d'Otiluke**	vgm	simple	courte	1 min/niv	r=30cm/niv	réf+RM	GdJ	un globe de force emprisonne ou protège le sujet
____	❑ ABJ	**Téléportation anticipée**	vgf	1 round	contact	1 heure/niv	r=1,5m	-	CP	prédit et retarde de 1 round l'arrivée de créatures qui se téléportent
____	❑ EVO	**Tempête de grêle**	vgm	simple	longue	1 round	cyl r6x12	RM	GdJ	5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12m de diamètre
____	❑ INV	**Tentacules noirs d'Evard**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=6m	-	GdJ	tentacules attaquant les créatures dans un rayon de 6 m
____	❑ ILL	**Terrain hallucinatoire**	vgm	10 min	longue	2 h/niv	cube 9m	vol	GdJ	transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, …)
____	❑ NEC	**Terreur**	vgm	simple	9 m	1 round/niv	cône	vol+RM	GdJ	les sujets fuient pendant 1 round/niveau
____	❑ DIV	**Test de résistance**	vg	rapide	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CP	bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la RM d'une créature
____	❑ INV	**Unseen servant, Mass**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	1 serv/niv	-	RoD	comme *serviteur invisible*, mais crée 1 serviteur/niveau
____	❑ TRA	**Vision dans le noir de groupe**	vgm	simple	3 m	1 heure/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
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Cinquième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ ABJ	**Annulation d'enchantement**	vg	1 min	courte	instant	1 créat/niv	-	GdJ	libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification
____	❑ INV	**Arc de foudre**	vgm	simple	courte	instant	ligne	réf	CP	crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 de dégâts/niveau)
____	❑ EVO	**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
____	❑ INV	**Brouillard gelant**	gm	simple	moyenne	1 min/niv	r=6m	-	CP	un brouillard ralentit les créatures, réduit la vision et gêne les déplacements
____	❑ ENC	**Brume mentale**	vg	simple	moyenne	30 min	r=6m	vol+RM	GdJ	malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de volonté
____	❑ INV	**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
____	❑ ILL	**Cauchemar**	vg	10 min	illimitée	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv
____	❑ ENC	**Charm person, Mass**	vg	simple	courte	1 heure/niv	r=4,5m	vol+RM	RoD	comme *charme-personne*, mais affecte les personnes dans un rayon de 9 m
____	❑ INV	**Chien de garde de Mordenkainen**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	chien	-	GdJ	chien spectral capable de combattre
____	❑ TRA	**Clignotement supérieur**	vg	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CD	comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle
____	❑ TRA	**Clignotement suprême**	vg	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CP	clignotement contrôlé conférant des défenses pendant 1 round/niveau
____	❑ INV	**Coffre secret de Léomund**	vgf	10 min	spé	60 jours	coffre	-	GdJ	coffre caché dans le plan éthéré
____	❑ EVO	**Communication à distance**	vgm	10 min	spé	1 round	1 créature	-	GdJ	transmet un court message n'importe où
____	❑ ABJ	**Concentration accrue**	g	rapide	personnelle	20 min/niv	personnel	-	CP	bonus de +10 aux tests de concentration d'un sort préalablement lancé
____	❑ EVO	**Cône de froid**	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de froid / niveau
____	❑ DIV	**Contact avec les plans**	v	10 min	personnelle	conc	personnel	-	GdJ	permet d'interroger une entité extraplanaire
____	❑ INV	**Contrat**	vg	10 min	courte	instant	1 créature	vol	GdJ	force un élémentaire ou un extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ
____	❑ ABJ	**Contrecoup réciproque**	vgm	simple	moyenne	instant	1 créature	vol	CP	une créature ou un objet subit 1d6 points de dégâts/niveau de sort l'affectant (25d6 max)
____	❑ INV	**Convocation de monstres V**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ INV	**Création majeure**	vgm	10 min	courte	1 heure/niv	30dm²/niv	-	GdJ	comme *création mineure*, plus pierre et métal
____	❑ TRA	**Croissance animale**	vg	simple	moyenne	1 min/niv	r=9m	vig+RM	GdJ	double la taille de 1 animal / 2 niveaux
____	❑ ENC	**Débilité**	vgm	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	l'Intelligence et le Charisme de la cible tombe à 1
____	❑ ENC	**Domination**	vg	1 round	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	permet de contrôler un humanoïde par télépathie
____	❑ EVO	**Epée de malchance**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	lame	RM	CP	une lame d'énergie attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et un malu aux sauvegarde
____	❑ EVO	**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
____	❑ TRA	**Fabrication**	vgm	spé	courte	instant	0,3 m3/niv	-	GdJ	transforme les matières premières en produit fini
____	❑ INV	**Factotums**	cgm	simple	courte	1 heure/niv	serviteurs	-	CP	crée 2d6 *serviteurs invisibles*, +1/niveau (+15 max)
____	❑ ILL	**Faux-semblants**	vg	simple	courte	12 h	1 créat/2 niv	vol+RM	GdJ	modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux
____	❑ NEC	**Flétrissement végétal**	vgm	simple	contact	instant	1 plante	vig+RM	GdJ	flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale
____	❑ ILL	**Forme d'ombre**	vgm	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CA	+4 en discrétion, déplacement silencieux et évasion ; gain d'un camouflage
____	❑ ILL	**Image prédéterminée**	vgf	simple	longue	1 min/niv	illusion	vol	GdJ	comme *image accomplie*, mais sans concentration
____	❑ ENC	**Immobilisation de monstre**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	immobilise n'importe quelle créature
____	❑ ILL	**Leurre**	vgm	simple	contact	1 heure/niv	r=12m	-	GdJ	illusion abusant la scrutation magique
____	❑ DIV	**Lien télépathique de Rary**	vgm	simple	courte	10 min/niv	1 créat/3niv	-	GdJ	permet de communiquer mentalement
____	❑ INV	**Loge cachée de Léomund**	vgf	10 min	courte	24 heures	structure	-	CP	crée une solide demeure camouflée dans son environnement
____	❑ ILL	**Magie des ombres**	vg	simple	spé	spé	spé	vol+RM	GdJ	reproduit les évocations de 4ème niveau ou moins ; 20% sont réelles
____	❑ EVO	**Main interposée de Bigby**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	main	RM	GdJ	abri contre un adversaire
____	❑ TRA	**Métamorphose funeste**	vg	simple	courte	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	transforme le sujet en animal inoffensif
____	❑ ILL	**Mirage**	vg	simple	longue	conc+1h/niv	cube 6m/niv	vol	GdJ	comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles
____	❑ EVO	**Mur de force**	vgm	simple	courte	1 round/niv	car 3m/niv	-	GdJ	mur immunisé contre les dégâts
____	❑ INV	**Mur de pierre**	vgm	simple	moyenne	instant	car 1,5m/niv	spé	GdJ	crée un mur qui peut être façonné
____	❑ NEC	**Mur d'esprit**	vgm	simple	15 m	1 min/niv	mur 3m/niv	-	CP	un mur d'esprits sème la panique, inflige 1d10 points de dégâts si on le touche et peut ocnférer des niveaux négatifs
____	❑ DIV	**Œil indiscret**	vgm	1 min	1,5 km	1 heure/niv	10 yeux	-	GdJ	1d4 yeux flottants, +1/niveau, servent d'éclaireurs
____	❑ INV	**Orbe de son mineur**	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niv (5d8 max)
____	❑ TRA	**Passe-muraille**	vgm	simple	courte	1 heure/niv	ouverture	-	GdJ	permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre
____	❑ UNI	**Permanence**	vgx	2 rounds	spé	permanent	spé	-	GdJ	rend certains sorts permanents ; coûte des xp
____	❑ NEC	**Possession**	vgf	simple	moyenne	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	permet de s'emparer du corps d'un autre
____	❑ ABJ	**Protection duale**	vgm	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CP	+4 aux tests d'art de la magie ; contresort au prix d'une action immédiate
____	❑ EVO	**Rayon prismatique**	vg	simple	moyenne	instant	rayon	RM	CP	un rayon de lumière aveugle la cible plus effet aléatoire
____	❑ ABJ	**Refus**	vgm	simple	moyenne	1 heure/niv	2x 3m/niv	vol+RM	CP	les lanceurs de sorts et créatures pourvues de pouvoirs magiques ne peuvent pénétrer dans la zone
____	❑ ABJ	**Renvoi**	vgm	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	force une créature à repartir dans son plan d'origine
____	❑ ABJ	**Sanctuaire de Mordenkainen**	vgm	10 min	courte	24 heures	cube 9m/niv	-	GdJ	empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures
____	❑ ILL	**Shadow guardians**	vgm	simple	moyenne	1 heure/niv	1 illu/niveau	vol	RoD	crée l'illusion d'un groupe de guerriers d'ombres
____	❑ ILL	**Songe**	vg	1 min	illimitée	spé	1 créature	RM	GdJ	envoie un message à un dormeur
____	❑ EVO	**Souffle de dragon**	vgm	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CD	le mage choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle
____	❑ INV	**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
____	❑ NEC	**Symbole de douleur**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vig+RM	GdJ	la rune inflige de terribles douleurs
____	❑ ENC	**Symbole de sommeil**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vol+RM	GdJ	la rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique
____	❑ TRA	**Télékinésie**	vg	simple	longue	conc	spé	vol+RM	GdJ	permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, des lancer des objets
____	❑ INV	**Téléportation**	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niv
____	❑ TRA	**Transformation en tueur des ombres**	vgm	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	CA	+4 en dextérité, +3 de chance à la CA, +5 de chance aux tests de réflexes, +3d6 en attaque sournoise et esquive totale
____	❑ TRA	**Transmutation de la boue en pierre**	vgm	simple	moyenne	permanent	2x cb 3m/niv	spé	GdJ	affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau
____	❑ TRA	**Transmutation de la pierre en boue**	vgm	simple	moyenne	permanent	2x cb 3m/niv	spé	GdJ	affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau
____	❑ NEC	**Vagues de fatigue**	vg	simple	9 m	instant	cône	RM	GdJ	plusieurs cibles sont fatiguées
____	❑ TRA	**Vol de groupe**	vg	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	CP	1 créature/niveau vole à la VD de 18m
____	❑ TRA	**Vol supérieur**	vg	simple	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	le PJ vole à 12m/niveau et fait du "footing" sur de longues distances
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Sixième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ DIV	**Analyse d'enchantement**	vgf	simple	courte	1 round/niv	1 créature	-/vol	GdJ	révèle les propriétés magiques
____	❑ NEC	**Annihilation de morts-vivants**	vgm	simple	moyenne	instant	r=12m	vol	GdJ	détruit 1d4 DV de morts-vivants / niveau
____	❑ INV	**Brume acide**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=6m	-	GdJ	brouillard infligeant des dégats d'acide
____	❑ NEC	**Cercle de mort**	vgm	simple	moyenne	instant	r=12m	vig+RM	GdJ	tue 1d4 DV de créatures / niveau
____	❑ ABJ	**Champ de force**	vgf	simple	3 m/niv	1 round/niv	r=3m/niv	vol+RM	GdJ	nul ne peut approcher du PJ
____	❑ INV	**Contrat intermédiaire**	vg	10 min	courte	instant	3 créatures	vol	GdJ	comme contrat, mais jusqu'à 12 DV
____	❑ TRA	**Contrôle de l'eau**	vgm	simple	longue	10 min/niv	(3 m/niv)²	-	GdJ	abaisse ou élève le niveau de l'eau
____	❑ INV	**Convocation de monstres VI**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ NEC	**Création de morts-vivants**	vgm	1 heure	courte	instant	cadavre	-	GdJ	goule, blême, momie ou mohrg
____	❑ ABJ	**Défense magique**	vgmf	30 min	spé	2 h/niv	20 m²/niv	spé	GdJ	plusieurs effets magiques protègent une zone
____	❑ TRA	**Désintégration**	vgm	simple	moyenne	instant	rayon	vig+RM	GdJ	fait disparaître un objet ou une créature
____	❑ ABJ	**Dissipation suprême**	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20
____	❑ ILL	**Double illusoire**	g	simple	courte	conc+3 rd	spé	-	GdJ	rend le PJ invisible et crée son double illusoire
____	❑ EVO	**Eclair multiple**	vgf	simple	longue	instant	niv+1 créat	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts / niveau ; 1 éclair secondaire / niveau inflige demi dégâts
____	❑ TRA	**Endurance de l'ours de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ DIV	**Exploration des pensées**	vg	1 min	courte	conc	1 créature	vig+RM	CD	lit les souvenirs du sujet ; une question/round
____	❑ EVO	**Feux purificateurs**	vgm	simple	contact	1 round/niv	1 créature	réf+RM	CD	la cible prend feu et devient une arme dangeureuse
____	❑ NEC	**Flèche d'os**	vgm	10 min	contact	8 heures	arme	vig+RM	CP	un projectile ou une arme de jet gagne un bonus de +4, la cible subit 3d6 points de dégâts, +1/niv (max +15) ou périt
____	❑ TRA	**Force du taureau de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *force du taureau*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ ILL	**Fosse illusoire**	vg	1 round	moyenne	conc+1 rd/niv	cube 3m/niv	vol+RM	CP	les créatures situées dans la zone sont étourdies ou renversées et croient tomber
____	❑ TRA	**Glissement de terrain**	vgm	spé	longue	instant	car 225m	-	GdJ	fait apparaître tranchées ou collines
____	❑ ABJ	**Globe d'invulnérabilité renforcé**	vgm	simple	3 m	1 round/niv	r=3m	-	GdJ	comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4ème niveau
____	❑ TRA	**Grâce féline de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ ENC	**Héroïsme supême**	vg	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunise contre la terreur ; pv temporaires
____	❑ ILL	**Image permanente**	vgf	simple	longue	permanent	illusion	vol	GdJ	comprend aspects visuels, sonores et olfactifs
____	❑ ILL	**Image programmée**	vgf	simple	longue	permanent	illusion	vol	GdJ	comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition
____	❑ TRA	**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
____	❑ EVO	**Main impérieuse de Bigby**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	main	RM	GdJ	main repoussant les adversaires
____	❑ TRA	**Mante marine**	vgf	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	CA	le PJ gagne *flou*, liberté *de mouvement* et *respiration aquatique* quand il est dans l'eau
____	❑ NEC	**Mauvais œil**	vg	simple	courte	1 rd/3niv	1 créat/rd	vig+RM	GdJ	cible paniquée, fiévreuse et comateuse
____	❑ TRA	**Métamorphose diabolique**	vgm	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CP	prend la forme et les pouvoirs d'une créature fiélon, d'un démon ou d'un diable
____	❑ INV	**Mur de fer**	vgm	simple	moyenne	instant	car 1,5m/niv	-	GdJ	30 points de résistance / 4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires
____	❑ DIV	**Mythes et légendes**	vgmf	spé	personnelle	spé	personnel	-	GdJ	révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet
____	❑ ENC	**Périmètre d'immobilisation**	vgm	1 round	moyenne	1 heure/niv	r=3m	vol+RM	CP	des humanoïdes sont paralysés selon les conditions spécifiées
____	❑ TRA	**Pétrification**	vgm	simple	moyenne	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	transforme la cible en statue
____	❑ EVO	**Prévoyance**	vgmf	10 min	personnelle	1 jour/niv	personnel	-	GdJ	déclenche un autre sort sous condition
____	❑ ENC	**Quête**	v	10 min	courte	1 jour/niv	1 créature	-	GdJ	comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature
____	❑ TRA	**Remémoration de Mordenkainen**	vg	simple	personnelle	instant	personnel	-	GdJ	permet de se rappeler d'un sort de 5ème niveau ou moins
____	❑ TRA	**Ruse du renard de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ TRA	**Sagesse du hibou de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ ABJ	**Signe de scellement suprême**	vgm	10 min	courte	permanent	porte	réf	CP	un sceau magique protège une porte ou un coffre, infligeant 1d6 points de dégâts/niv (max20d6) si on l'ouvre
____	❑ EVO	**Sphère glaciale d'Otiluke**	vgf	simple	longue	instant	spé	réf+RM	GdJ	gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid
____	❑ TRA	**Splendeur de l'aigle de groupe**	vgm	simple	courte	1 min/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet / niveau
____	❑ TRA	**Subversion planaire**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=6m	vig+RM	CD	réduit la RD et la RM de la cible
____	❑ ENC	**Suggestion de groupe**	vm	simple	moyenne	1 heure/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau
____	❑ ENC	**Symbole de persuasion**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vol+RM	GdJ	la rune charme les créatures proches
____	❑ NEC	**Symbole de terreur**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vol+RM	GdJ	la rune frappe de panique les créatures proches
____	❑ UNI	**Transfert de sorts au familier**	vg	simple	contact	1 heure/niv	familer	vol+RM	CP	le mage transfère sorts et facultés de lanceur de sorts à son familier
____	❑ TRA	**Transformation de Tenser**	vgm	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	GdJ	le PJ gagne des bonus de combat
____	❑ TRA	**Transmutation de la pierre en chair**	vgm	simple	moyenne	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	ramène une statue pétrifiée à la vie
____	❑ ILL	**Traversée des ombres**	vg	simple	contact	1 heure/niv	1 créat/niv	vol+RM	GdJ	permet de voyager plus rapidement
____	❑ DIV	**Vision lucide**	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	permet de voir les choses telles qu'elles sont
____	❑ ILL	**Voile**	vg	simple	longue	conc+1h/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	change l'aspect d'un groupe de créatures
____	❑ ABJ	**Zone d'antimagie**	vgm	simple	3 m	10 min/niv	r=3m	-	GdJ	réprime toute magie à moins de 3 m
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									
____	❑									

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Septième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ ENC	**Aliénation mentale**	vg	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	la cible souffre en permanence de *confusion*
____	❑ ABJ	**Bannissement**	vgf	simple	courte	instant	r=4,5m	vol+RM	GdJ	bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaire
____	❑ EVO	**Bouclier cacophonique**	vg	simple	3 m	1 min/niv	r=3m	vig+RM	CA	un bouclier bloque les sons, inflige 1d6+1/ niveau points de dégâts de son et étourdit les créatures qui le traversent
____	❑ EVO	**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
____	❑ EVO	**Cage de force**	vgm	simple	courte	2 h/niv	cube 3/6m	-	GdJ	cube de force emprisonnant qui se toruve à l'intérieur
____	❑ INV	**Changement de plan**	vgf	simple	contact	instant	8 créatures	vol+RM	GdJ	permet de changer de plan (8 sujets max)
____	❑ NEC	**Contrôle des morts-vivants**	vgm	simple	courte	1 min/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	les morts-vivants n'attaquent pas le PJ
____	❑ TRA	**Contrôle du climat**	vg	10 min	3 km	4d12 h	r=3km	-	GdJ	modifie le climat local
____	❑ INV	**Convocation de monstres VII**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ ILL	**Convocation d'ombres suprême**	vg	simple	spé	spé	spé	vol+RM	GdJ	comme *convocation d'ombres*, mais multiples sujets
____	❑ ABJ	**Dissimulation suprême**	vgm	simple	contact	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	rend le sujet invisible, même à la scrutation
____	❑ NEC	**Doigt de mort**	vg	simple	courte	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	tue la cible
____	❑ ABJ	**Ecran de dissipation suprême d'Otiluke**	vgm	simple	courte	1 min/niv	mur 3m/niv	-	CP	*dissipation de la magie*, à cible sur les créatures et les objets non portés ; +20 max au test de niveau
____	❑ EVO	**Epée de Mordenkainen**	vgf	simple	courte	1 round/niv	épée	RM	GdJ	lame d'énergie flottante
____	❑ NEC	**Epée des ténèbres**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	lame	RM	CP	une lame d'énergie négative attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et confère 1 niv négatif
____	❑ TRA	**Forme éthérée**	vg	simple	personnelle	1 round/niv	personnel	-	GdJ	le PJ passe dans le plan éthéré pour 1 round / niveau
____	❑ TRA	**Forme fantomatique**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	CP	le mage adopte une forme intangible ; gagne certains traits et bonus
____	❑ ENC	**Immobilisation de personne de groupe**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	comme *immobillisation de personne*, mais dans un rayon de 9 m
____	❑ ABJ	**Immunité contre les énergies destructives**	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	RM	CP	le sujet et son équipement sont immunisés et sont équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type d'énergie destructive
____	❑ TRA	**Inversion de la gravité**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	cube 3m/2niv	-	GdJ	objets et créatures tombent vers le haut
____	❑ ILL	**Invisibilité de groupe**	vgm	simple	longue	1 min/niv	r=27m	vol+RM	GdJ	comme *invisibilité*, mais multiples sujets
____	❑ INV	**Invocation instantanée de Drawmij**	vgm	simple	spé	permanent	objet	-	GdJ	l'objet préparé apparaît dans les mains du PJ
____	❑ INV	**Manoir somptueux de Mordenkainen**	vgf	simple	courte	2 h/niv	manoir	-	GdJ	demeure extraordimensionnelle
____	❑ ENC	**Mot de pouvoir aveuglant**	v	simple	courte	spé	1 créature	RM	GdJ	aveugle jusqu'à 200 pv de créatures
____	❑ EVO	**Poigne de Bigby**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	main	RM	GdJ	main géante qui abrite, pousse ou agrippe
____	❑ EVO	**Poing d'émeraude enflammée**	vg	simple	contact	1 round/niv	créatures	RM	CP	attaque de contact infligeant 3d6 points de dégâts de feu +1/niv (max +20) ; la cible peut être engloutie par les flammes
____	❑ INV	**Porte de phase**	v	simple	0	1 utili/2 niv	ouverture	-	GdJ	passage invisible au travers du bois ou de la pierre
____	❑ ILL	**Projection d'image**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	1 sosie	vol	GdJ	double illusoire pouvant parler et lancer des sorts
____	❑ EVO	**Rayons prismatiques**	vg	simple	18 m	instant	cône	RM	GdJ	rayon d'énergie à effets variés
____	❑ ABJ	**Renvoi des sorts**	vgm	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur
____	❑ DIV	**Scrutation suprême**	vg	simple	spé	1 heure/niv	capteur	vol+RM	GdJ	comme *scrutation*, mais plus rapide et plus long
____	❑ ILL	**Simulacre**	vgmx	12 h	0	instant	double	-	GdJ	crée un double partiellement réel du sujet
____	❑ UNI	**Souhait limité**	vgx	simple	spé	spé	spé	spé	GdJ	modifie la réalité dans une certaine mesure
____	❑ TRA	**Statue**	vgm	1 round	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	le sujet peut se statufier à volonté
____	❑ NEC	**Symbole de faiblesse**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vig+RM	GdJ	la rune affaiblit les créatures proches
____	❑ ENC	**Symbole d'étourdissement**	vgm	11 min	0	spé	symbole	vol+RM	GdJ	la rune étourdit les créatures proches
____	❑ INV	**Téléportation d'objet**	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	comme *téléportation*, mais sur un objet
____	❑ INV	**Téléportation suprême**	v	simple	contact	instant	créatures	vol+RM	GdJ	comme *téléportation*, mais sans limite de portée et sans risque d'erreur
____	❑ NEC	**Vagues d'épuisement**	vg	simple	18 m	instant	cône	RM	GdJ	plusieurs cibles sont épuisées
____	❑ DIV	**Vision magique suprême**	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	comme *vision magique*, mais révèleégalement les effets magiques sur les créatures et les objets
____	❑ DIV	**Vision mystique**	vgmx	simple	personnelle	spé	personnel	-	GdJ	comme *mythes et légendes*, mais plus rapide
____	❑									
____	❑									
____	❑								

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Huitième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ TRA	**Animation suspendue**	vgm	simple	contact	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	met la cible en état de stase
____	❑ ENC	**Attirance**	vgm	1 heure	courte	2 h/niv	1 lieu	vol+RM	GdJ	objet ou lieu attire certaines créatures
____	❑ ENC	**Aversion**	vgm	1 heure	courte	2 h/niv	1 lieu	vol+RM	GdJ	objet ou lieu repousse certaines créatures
____	❑ TRA	**Bestow curse, greater**	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	RoD	comme *malédiction*, mais les pénalités sont plus importantes
____	❑ ENC	**Charme-monstre de groupe**	v	simple	courte	1 jour/niv	r=9m	vol+RM	GdJ	comme *charme-personne*, mais sur 9m de rayon
____	❑ NEC	**Clone**	vgmf	10 min	0	instant	clone	-	GdJ	double s'éveillant à la mort de l'original
____	❑ NEC	**Cœur de pierre**	vgfx	1 heure	personnelle	1 an	personnel	-	CP	le mage échange son cœur contre une pierre pour gagner une RD et une résistance aux énergies destructives pendant 1 an
____	❑ INV	**Contrat suprême**	vg	10 min	courte	instant	3créatures	vol	GdJ	comme *contrat*, mais jusqu'à 18 DV
____	❑ INV	**Convocation de monstres VIII**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ TRA	**Corps de fer**	vgm	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	le corps du PJ se transforme en fer vivant
____	❑ NEC	**Création de morts-vivants dominant**	vgm	1 heure	courte	instant	cadavre	-	GdJ	ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur
____	❑ EVO	**Cri suprême**	vgf	simple	18 m	instant	cône	vig+RM	GdJ	cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abime les objets
____	❑ ENC	**Danse irrésistible d'Otto**	v	simple	contact	1d4+1 rd	1 créature	-	GdJ	force le sujet à danser
____	❑ INV	**Dédale**	vg	simple	courte	spé	1 créature	-	GdJ	enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel
____	❑ TRA	**Dépeçage**	vgm	simple	courte	4 rounds	1 créature	vig+RM	CP	douleur et traumatisme infligent 2d6 points de dégâts, plus un affaiblissement de Con et Cha pendant 4 rounds max
____	❑ ILL	**Ecran**	vg	10 min	courte	24 heures	cube 9m	-	GdJ	empêche de voir dans une zone, même par scrutation
____	❑ ENC	**Entrave**	vgm	1 min	courte	spé	1 créature	vol+RM	GdJ	diverses possibilités pour emprisonner une créature
____	❑ ABJ	**Esprit impénétrable**	vg	simple	courte	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation
____	❑ EVO	**Explosion de lumière**	vgm	simple	longue	instant	r=24m	réf+RM	GdJ	aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts
____	❑ NEC	**Feu noir**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	rayon	vol+RM	CP	la cible est engloutie par des flammes noires, subit un affaiblissement temporaire de Con et est nauséause ; peut se propager
____	❑ NEC	**Flétrissure**	vgm	simple	longue	instant	r=9m	vig+RM	GdJ	1d6 points de dégâts / niveau dans un rayon de 9m
____	❑ DIV	**Localisation suprême**	vgm	10 min	illimitée	instant	1 créature	-	GdJ	localise précisément une créature ou un objet
____	❑ ILL	**Magie des ombres suprême**	vg	simple	spé	spé	spé	vol+RM	GdJ	comme *magie des ombres*, mais jusqu'au 7ème niveau ; 60% sont réelles
____	❑ TRA	**Malédiction suprême**	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	CD	comme *malédiction*, mais malus plus importants
____	❑ TRA	**Métamorphose universelle**	vgm	simple	courte	spé	1 créature	vol+RM	GdJ	transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre
____	❑ DIV	**Moment de prescience**	vg	simple	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde
____	❑ ENC	**Mot de pouvoir étourdissant**	v	simple	courte	spé	1 créature	RM	GdJ	étourdit une créature de 150 pv ou moins
____	❑ ILL	**Motif scintillant**	vgm	simple	courte	conc+2 rd	r=6m	RM	GdJ	les couleurs frappent de *confusion*, d'étourdissement ou d'inconscience
____	❑ ABJ	**Mur prismatique**	vg	simple	courte	10 min/niv	mur 1,2m/niv	spé	GdJ	mur à effets magiques variés
____	❑ INV	**Nuage incendiaire**	vg	simple	moyenne	1 round/niv	r=6m	réf	GdJ	nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu / round
____	❑ DIV	**Œil indiscret suprême**	vgm	1 min	1,5 km	1 heure/niv	10 yeux	-	GdJ	comme *œil indiscret*, plus *vision lucide*
____	❑ EVO	**Poing de Bigby**	vgf	simple	moyenne	1 round/niv	main	RM	GdJ	main géante qui abrite, pousse ou attaque
____	❑ ABJ	**Protection contre les sorts**	vgmf	simple	contact	10 min/niv	1 créat/4 niv	vol+RM	GdJ	confère un bonus de résistance de +8
____	❑ EVO	**Rayon polaire**	vgf	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid / niveau
____	❑ INV	**Séquestration**	vgm(f)	simple	courte	permanent	1 créature	RM	GdJ	emprisonne la cible dans une gemme
____	❑ EVO	**Sphère téléguidée d'Otiluke**	vgm	simple	courte	1 min/niv	r=30cm/niv	réf+RM	GdJ	comme *sphère d'isolement d'Otiluke*, mais le PJ la déplace par télékinésie
____	❑ ENC	**Symbole d'aliénation mentale**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vol+RM	GdJ	la rune frappe les créatures proches de démence
____	❑ NEC	**Symbole de mort**	vgm	10 min	0	spé	symbole	vig+RM	GdJ	la rune tue les créatures proches
____	❑ ABJ	**Téléportation anticipée suprême**	vgf	10 min	contact	24 heures	r=1,5m	-	CP	prédit et retarde de 3 rounds l'arrivée de créatures qui se téléportent
____	❑ ABJ	**Verrou dimensionnel**	vg	simple	moyenne	1 jour/niv	r=6m	RM	GdJ	téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour / niveau
____	❑									
____	❑									
____	❑								

	sch	nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
		Sorts de Neuvième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ ABJ	**Absorption**	vg	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	CP	le mage absorbe l'énergie magique de sorts à cible pour alimenter ses propres sorts
____	❑ NEC	**Absorption d'énergie**	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	la cible gagne 2d4 niveaux négatifs
____	❑ ENC	**Amnésie programmée**	vgm	10 min	courte	permanent	1 créature	vol+RM	CP	détruit, altère ou remplace les souvenirs de la cible
____	❑ TRA	**Arrêt du temps**	v	simple	personnelle	1d4+1 rd	personnel	-	GdJ	seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds
____	❑ NEC	**Capture d'âme**	vgf	simple	courte	permanent	cadavre	vol	GdJ	retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection
____	❑ INV	**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
____	❑ TRA	**Changement de forme**	vgf	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	le PJ peut se transformer à l'envie (1 fois / round)
____	❑ INV	**Convocation de monolithe élémentaire**	vgm	1 round	moyenne	conc/1 rd/niv	monolithe	-	CP	appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage
____	❑ INV	**Convocation de monstres IX**	vgf	1 round	courte	1 round/niv	r=9m	-	GdJ	appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ
____	❑ ABJ	**Délivrance**	vg	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	libère la cible d'un *emprisonnement*
____	❑ ABJ	**Disjonction de Mordenkainen**	v	simple	courte	instant	r=12m	vol	GdJ	dissipe la magie et les propriétés des objets magiques
____	❑ ABJ	**Dissipation voleuse**	vg	simple	moyenne	instant	spé	spé	CP	vole un effet magique en cas de dissipation à cible
____	❑ ENC	**Domination universelle**	vg	1 round	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	comme *domination*, mais sur n'importe qui
____	❑ ABJ	**Emprisonnement**	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	emprisonne la cible au centre de la Terre
____	❑ ILL	**Ennemi subconscient**	vg	simple	moyenne	instant	r=9m	vol+RM	GdJ	comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde
____	❑ ENC	**Immobilisation de monstre de groupe**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	comme *immobilisation de monstre*, mais sur 9 m de rayon
____	❑ ILL	**Invisibilité supérieure**	vg	10 min	contact	1 min/niv	1 créature	vol	CP	le sujet est invisible (vue, odorat et ouïe) pendant 1 min/niv et peut attaquer
____	❑ EVO	**Main broyeuse de Bigby**	vgmf	simple	moyenne	1 round/niv	main	RM	GdJ	main géante qui abrite, pousse ou attaque
____	❑ ENC	**Mot de pouvoir mortel**	v	simple	courte	instant	1 créature	RM	GdJ	tue un adversaire doté de 100 pv ou moins
____	❑ EVO	**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
____	❑ TRA	**Passage dans l'éther**	vg	simple	contact	1 min/niv	1 créat/3 niv+1	RM	GdJ	emmène plusieurs créatures dans le plan éthéré
____	❑ NEC	**Plainte d'outre-tombe**	v	simple	courte	instant	1 créat/niv	vig+RM	GdJ	tue 1 créature / niveau
____	❑ INV	**Portail**	vgx	simple	moyenne	instant	spé	-	GdJ	relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité
____	❑ DIV	**Prémonition**	vgm	simple	contact	10 min/niv	spé	vol+RM	GdJ	"sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger
____	❑ NEC	**Projection astrale**	vgm	30 min	contact	spé	1 créat/2 niv	RM	GdJ	emmène le PJ et ses compagnons dans le plan astral
____	❑ ILL	**Reflets d'ombre**	vg	simple	spé	spé	spé	vol+RM	GdJ	comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 8ème niveau et à 80% réel
____	❑ INV	**Refuge**	vgm	simple	contact	permanent	objet	-	GdJ	enchante un objet pour ramner son possesseur jusqu'au PJ
____	❑ ABJ	**Rupture d'entraves**	vgmf	1 round	54 m	instant	r=54m	-	CD	libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent
____	❑ UNI	**Souhait**	vx	simple	spé	spé	spé	spé	GdJ	comme *souhait limité*, mais en plus puissant
____	❑ INV	**Sphère de destruction ultime**	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	sphère	vig+RM	CP	une sphère noire se déplace de 9m/round et désintègre au moyen d'attaques de contact à distance
____	❑ ABJ	**Sphère prismatique**	v	simple	courte	10 min/niv	r=3m	spé	GdJ	comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés
____	❑ TRA	**Transmutation de la pierre en lave**	vg	simple	moyenne	instant	cube 3m	réf	CP	transforme 1 cube de 3m de côté et inflige des dégâts de feu
____	❑ DIV	**Vision du passé**	vgm	1 heure	personnelle	instant	r=18m	-	CA	le personnage voit dans le passé
____	❑									
____	❑									
____	❑								