

# Sorts de Prêtre

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<b>Sorts de niveau 0 (Oraisons)</b>									
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Assistance divine</b>	vg	simple	contact	1 minute	1 créature	vol+RM	GdJ	+1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Blessure superficielle</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Création d'eau (création) [eau]</b>	vgm	simple	15 m	1 minute / niv	rayon 15m	RM	GdJ	Crée 8 litres d'eau pure / niveau.
	<input type="checkbox"/> UNI <b>Détection de la magie</b>	vg	simple	18 m	conc. 1min/niv	cône	-	GdJ	Détecte sorts et objets magiques à 18m à la ronde.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection du poison</b>	vg	simple	courte	instant	1 créature	-	GdJ	Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Lecture de la magie</b>	vgf	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Lumière [lumière]</b>	vd	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Fait briller un objet comme une torche.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Purification de nourriture et d'eau</b>	vg	simple	3 m	instant	30 dm <sup>3</sup>	vol+RM	GdJ	Purifie 30 dm <sup>3</sup> / niveau de nourriture et d'eau.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Réparation</b>	vg	simple	courte	instant	1 objet	vol+RM	GdJ	Répare sommairement un objet.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Résistance</b>	vgd	simple	contact	1 minute	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +1 aux jets de sauvegarde.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Soins superficiels (guérison)</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1 pv à la cible.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Stimulant</b>	vgd	simple	contact	1 minute	1 créature	vig+RM	GdJ	Confère 1 pv temporaire à la cible.
<b>Sorts de Premier niveau</b>									
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Anathème [mental, terreur]</b>	vgd	simple	moyenne	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Arme magique</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 arme	vol+RM	GdJ	Confère un bonus de +1 à une arme.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Auréole de lumière [lumière]</b>	vgd	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CD	Le prêtre s'entoure de lumière jusqu'à ce qu'il la relâche sous forme d'attaque infligeant 1d8 points de dégâts +1/ niveau.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Bénédictio (coercition) [mental]</b>	vgd	simple	15 m	1 min / niv	rayon 15m	RM	GdJ	Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Bénédictio de l'eau [bien]</b>	vgm	1 minute	contact	instant	1 flasque	vol+RM	GdJ	Crée de l'eau bénite.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Blessure légère</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max +5).
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Bouclier de la foi</b>	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Bouclier entropique</b>	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Les attaques à distance ont 20% de chances de rater le PJ.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Brume de dissimulation (création)</b>	vg	simple	6 m	1 min / niv	rayon 6m	-	GdJ	Le PJ est entouré de brouillard.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Compréhension des langages</b>	vgd	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Convocation de monstres I (convocation)</b>	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1 créature	-	GdJ	Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection de la Loi</b>	vgd	simple	18 m	conc. 1 min/niv	cône	-	GdJ	Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection des morts-vivants</b>	vgd	simple	18 m	conc ; 1min/niv	cône	-	GdJ	Révèle les morts-vivants à moins de 18m.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection du Bien</b>	vgd	simple	18 m	conc. 1 min/niv	cône	-	GdJ	Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection du Chaos</b>	vgd	simple	18 m	conc. 1 min/niv	cône	-	GdJ	Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection du Mal</b>	vgd	simple	18 m	conc. 1 min/niv	cône	-	GdJ	Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Endurance aux énergies destructives</b>	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège des environnements chauds ou froids.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Faveur divine</b>	vgd	simple	personnelle	1 minute	personnel	-	GdJ	Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Frayeur [mental, terreur]</b>	vg	simple	courte	1d4 rounds/1 rd	1 créature	vol+RM	GdJ	Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Imprecation (coercition) [mental, terreur]</b>	vgd	simple	15 m	1 min / niv	rayon 15m	vol+RM	GdJ	Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Injonction (coercition) [langage, mental]</b>	v	simple	courte	1 round	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Invisibilité pour les morts-vivants</b>	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature/niv	vol+RM	GdJ	Les morts-vivants ne voient pas le sujet (1/niveau).
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Malédiction de l'eau [mal]</b>	vgm	1 minute	contact	instant	1 flasque	vol+RM	GdJ	Crée de l'eau maudite.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Mauvais augure</b>	vf	1 round	personnelle	instant	personnel	-	CD	Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Omen of Peril</b>	vf	1 round	personnelle	instant	personnel	-	RoD	Vous savez à quel point le futur sera dangereux.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Perception de la mort [mal]</b>	vg	simple	9 m	10 min / niv	cône	-	GdJ	Révèle l'état de santé des créatures à 9m à la ronde.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Pierre magique</b>	vgd	simple	contact	30 min / util	3 cailloux	vol+RM	GdJ	3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Protection contre la Loi [chaos]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Protection contre le Bien [mal]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Protection contre le Chaos [loi]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Protection contre le Mal [bien]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Regain d'assurance</b>	vg	simple	courte	10 minutes	1 créat + 1/4 niv	vol+RM	GdJ	+4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Résurgence</b>	vgd	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	CD	Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Sanctuaire</b>	vgd	simple	contact	1 round / niv	1 créature	vol	GdJ	Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Scholar's touch</b>	vgmf	simple	personnelle	concentration	1 livre/round	-	RoD	permet de lire à livre en le feuilletant
	<input type="checkbox"/> INV <b>Soins légers (guérison)</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +5).
	<input type="checkbox"/> INV <b>Vigueur mineure (guérison)</b>	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	La cible recouvre 1 pv/round (max 15 rounds).
<b>Sorts de Second niveau</b>									
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Aide (coercition) [mental]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	RM	GdJ	+1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1 / niveau (max +10).
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Alignement indétectable</b>	vg	simple	courte	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Masque l'alignement pendant 24 heures.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Apaisement des émotions [mental]</b>	vgd	simple	moyenne	concent-1r/niv	rayon 6m	vol+RM	GdJ	Calme des créatures.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Arme alignée [alignement]</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 arme	vol+RM	GdJ	Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Arme spirituelle [force]</b>	vgd	simple	moyenne	1 min / niv	1 arme	vol+RM	GdJ	Arme magique attaquant elle-même.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Augure</b>	vgmf	1 minute	personnelle	instant	personnel	-	GdJ	Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Blessure modérée</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max +10).
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Cacophonie [son]</b>	vgd	simple	courte	instant	rayon 3m	vig+RM	GdJ	1d8 points de dommages de son, étourdissement possible.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Consécration [bien]</b>	vgmd	simple	courte	2 heures / niv	rayon 6m	-	GdJ	Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Convocation de monstres II (convocation)</b>	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
	<input type="checkbox"/> INV <b>Délivrance de la paralysie (guérison)</b>	vg	simple	proche	instant	4 créat ds 9m	vol+RM	GdJ	Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
	<input type="checkbox"/> DIV <b>Détection des pièges</b>	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ repère les pièges comme un roublard.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Discours captivant (charme) [langage, mental, son]</b>	vg	1 round	moyenne	1 heure	créatures	vol+RM	GdJ	Captive à 30 (+3 / niveau) à la ronde.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Endurance de l'ours</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Con pendant 1 minute / niveau.
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Force du taureau</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en For pendant 1 minute / niveau.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Fracassement [son]</b>	vgd	simple	courte	instant	rayon 1,5m	var	GdJ	Endommage objets ou créatures cristallines.
	<input type="checkbox"/> ENC <b>Immobilisation de personne (coercition) [mental]</b>	vgd	simple	moyenne	1 round / niv	1 humanoïde	vol+RM	GdJ	Immobilise une personne pendant 1 round / niveau.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Insignia of Alarm</b>	vgf	simple	longue	instant	insignes	RM	RoD	alerte les porteurs d'un insigne spécial
	<input type="checkbox"/> TRA <b>Malédiction de la malchance</b>	vgd	simple	moyenne	1 min / niv	1 créature	vol+RM	CD	Le sujet subit un malus -3 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Mise à mort [mal, mort]</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
	<input type="checkbox"/> NEC <b>Préservation des morts</b>	vgd	simple	contact	1 jour / niv	1 cadavre	vol+RM	GdJ	Préserve un cadavre.
	<input type="checkbox"/> EVO <b>Profanation [mal]</b>	vgmd	simple	courte	2 heures / niv	rayon 6m	RM	GdJ	Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
	<input type="checkbox"/> ABJ <b>Protection d'autrui</b>	vgf	simple	courte	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le PJ subit ½ dégâts à la place du sujet.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
☐ INV	<b>Ralentissement de poison</b> (guérison)	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Neutralise le poison pendant 1 heure / niveau.
☐ DIV	<b>Rapport</b>	vg	simple	contact	1 heure / niv	1 créature/3 niv	vol+RM	GdJ	Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
☐ TRA	<b>Réparation intégrale</b>	vg	simple	courte	instant	1 objet	vol+RM	GdJ	Répare totalement un objet.
☐ ABJ	<b>Résistance aux énergies destructives</b>	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points / attaque.
☐ INV	<b>Restauration partielle</b> (guérison)	vg	3 rounds	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
☐ TRA	<b>Ronces</b>	vgm	simple	contact	1 round / niv	1 arme en bois	-	CD	Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1/niv points de dégâts (max +10).
☐ TRA	<b>Sagesse du hibou</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Sag pendant 1 minute / niveau.
☐ ILL	<b>Silence</b> (hallucination)	vg	simple	longue	1 min / niv	rayon 6m	vol+RM	GdJ	Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
☐ INV	<b>Soins modérés</b> (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 pv au sujet, +1 / sujet (max +10).
☐ TRA	<b>Splendeur de l'aigle</b>	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Cha pendant 1 minute / niveau.
☐ TRA	<b>Stone Fist</b>	vsd	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	RoS	Les poings du prêtre se transforment en pierre et ses attaques à mains nues infligent des dégâts importants.
☐ EVO	<b>Ténèbres</b> [obscurité]	vd	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Obscurité surmaternelle sur 6m de rayon.
☐ ENC	<b>Vague de tristesse</b> [mal, mental]	gm	simple	courte	1 round / niv	cône	vol+RM	CD	Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.
☐ INV	<b>Vengeance divine</b> (convocation)	vgd	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	CD	Un châtiment divin inflige 1d6 points de dégâts / 2 niveaux de lanceur (5d6 max).
☐ ENC	<b>Zone de vérité</b> (coercition) [mental]	vgd	simple	courte	1 min / niv	rayon 6m	vol+RM	GdJ	Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.
<b>Sorts de Troisième niveau</b>									<b>nbr : _____ DD : _____</b>
☐ NEC	<b>Animation des morts</b> [mal]	vgm	simple	contact	instant	2 DV / niv	-	GdJ	Crée squelettes et zombis morts-vivants.
☐ INV	<b>Anneau de lames</b> (création)	vgm	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CP	Lames entourant le prêtre, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niv).
☐ TRA	<b>Barbelures</b>	vgm	simple	contact	1 heure / niv	1 arme en bois	-	CD	Comme <i>ronces</i> , mais bonus de +2 et zone de critique doublée.
☐ NEC	<b>Blessure grave</b>	vg	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige 3d8 points de dégâts, +1/niveau (max +15).
☐ NEC	<b>Cécité / surdité</b>	v	Simple	moyenne	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	Rend la cible aveugle ou sourde.
☐ ABJ	<b>Cercle magique contre la Loi</b> [chaos]	vgd	simple	contact	10 min / niv	rayon 3m	vol	GdJ	Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes / niveau.
☐ ABJ	<b>Cercle magique contre le Bien</b> [mal]	vgd	simple	contact	10 min / niv	rayon 3m	vol	GdJ	Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes / niveau.
☐ ABJ	<b>Cercle magique contre le Chaos</b> [loi]	vgd	simple	contact	10 min / niv	rayon 3m	vol	GdJ	Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes / niveau.
☐ ABJ	<b>Cercle magique contre le Mal</b> [bien]	vgd	simple	contact	10 min / niv	rayon 3m	vol	GdJ	Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes / niveau.
☐ DIV	<b>Chaîne de témoins</b>	vg	simple	contact	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	CD	Le prêtre charge un capteur magique d'infiltrer une zone.
☐ NEC	<b>Communication avec les morts</b> [lang.]	vgd	10 min	3 m	1 min / niv	1 cadavre	vol	GdJ	Un cadavre répond à une question / 2 niveaux.
☐ NEC	<b>Contagion</b> [mal]	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Infecte la cible.
☐ INV	<b>Convocation de monstres III</b> (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
☐ INV	<b>Création de nourriture et d'eau</b> (création)	vg	10 min	courte	24 heures	spécial	-	GdJ	Nourrit 3 humains ou 1 cheval / niveau.
☐ NEC	<b>Delay Death</b>	vsd	simple	contact	1 round / niv	1 créature	-	RoD	Le sujet ne meurt par la perte de points de vie.
☐ ABJ	<b>Délivrance des malédictions</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Libère des malédictions.
☐ ABJ	<b>Dissimulation d'objet</b>	vgd	simple	contact	8 heures	1 objet	vol+RM	GdJ	Dissimule un objet à la scrutation.
☐ ABJ	<b>Dissipation de la magie</b>	vg	simple	moyenne	instant	1 cible / ray 6m	-	GdJ	Annule sorts et effets magiques.
☐ TRA	<b>Façonnage de la pierre</b> [terre]	vgd	simple	contact	instant	1 objet	-	GdJ	Permet de modeler la pierre.
☐ EVO	<b>Flamme éternelle</b> [lumière]	vgm	simple	contact	permanent	1 objet	-	GdJ	Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
☐ EVO	<b>Flammes de la foi</b>	vgm	simple	contact	1 round / niv	1 arme	-	CD	Confère à une arme la propriété spéciale de <i>feu intense</i> .
☐ TRA	<b>Fusion dans la pierre</b> [terre]	vgd	simple	personnelle	10 min / niv	personnel	-	GdJ	Permet d'entrer dans la pierre.
☐ ABJ	<b>Glyphe de garde</b>	vgm	10 min	contact	permanent	1 objet	spé	GdJ	Inscription affectant ceux qui la touchent.
☐ INV	<b>Guérison de la cécité/surdité</b> (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Soigne la cécité ou la surdité.
☐ INV	<b>Guérison des maladies</b> (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Guérit tous les maux du sujet.
☐ ENC	<b>Insignia of Blessing</b> (coercition) [mental]	vgf	simple	longue	1 min / niv	insignes	RM	RoD	les porteurs de l'insigne gagne un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde contre la peur
☐ INV	<b>Insignia of healing</b> (guérison)	vgf	simple	longue	instant	insignes	-	RoD	Les porteurs d'un insigne spécial sont soignés d'1d8+1/niv points de dégâts.
☐ ABJ	<b>Insignia of Warding</b>	vgf	simple	longue	1 min / niv	insignes	vol+RM	RoD	les porteurs de l'insigne gagne un bonus de +1 à l'AC et à leurs jets de vigueur
☐ DIV	<b>Lien télépathique mineur</b> [mental]	vg	simple	9 m	10 min / niv	r=9m	-	CD	Comme <i>lien télépathique de Rary</i> , mais entre le prêtre et une autre créature.
☐ DIV	<b>Localisation d'objet</b>	vgd	simple	longue	1 min / niv	cercle	-	GdJ	Indique la direction de l'objet cherché.
☐ EVO	<b>Lumière brûlante</b>	vg	simple	moyenne	instant	rayon	RM	GdJ	1d8 points de dégâts / 2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
☐ EVO	<b>Lumière du jour</b> [lumière]	vg	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Vive lumière sur 18m de rayon.
☐ EVO	<b>Main du berger</b>	vgd	simple	7,5 km	1 heure / niv	main spectrale	-	GdJ	Guide le sujet jusqu'au PJ.
☐ NEC	<b>Malédiction</b>	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	-6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences, ou 50% de chances de perdre chaque action.
☐ TRA	<b>Marche sur l'onde</b> [eau]	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Permet de marcher sur l'eau.
☐ EVO	<b>Mur de vent</b> [air]	vgd	simple	moyenne	1 round / niv	mur 3m/niv	RM	GdJ	Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
☐ EVO	<b>Négation de l'invisibilité</b>	vg	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	GdJ	Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m / niveau.
☐ TRA	<b>Panoplie magique</b>	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 armure	vol+RM	GdJ	Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1 / 4 niveaux.
☐ DIV	<b>Précision bénie</b>	vg	simple	18m	concentration	r 18m	vol	CD	Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.
☐ ENC	<b>Prière</b> (coercition) [mental]	vgd	simple	12 m	1 round / niv	rayon 12m	RM	GdJ	+1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
☐ ABJ	<b>Protection contre les énergies destructives</b>	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Absorbe 12 points de dégâts / niveau infligés par le type d'énergie choisi.
☐ ABJ	<b>Résistance aux énergies destructives de groupe</b>	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.
☐ TRA	<b>Respiration aquatique</b>	vgd	simple	contact	2 heures / niv	créatures	vol+RM	GdJ	Permet de respirer sous l'eau.
☐ INV	<b>Soins importants</b> (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 3d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +15).
☐ EVO	<b>Ténèbres profondes</b> [obscurité]	vd	simple	contact	1 jour / niv	1 objet	-	GdJ	Ténèbres surmaternelles sur 18 m de rayon.
☐ TRA	<b>Toile de ronces</b>	vgd	simple	moyenne	1 min / niv	rayon 6m	réf	CD	Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.
☐ INV	<b>Vigueur</b> (guérison)	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais 2pv/round (25 rounds max).
☐ INV	<b>Vigueur mineure de groupe</b> (guérison)	vg	simple	6 m	10 rd+1rd/niv	1 créat / 2niv	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max).
☐ TRA	<b>Visage divin mineur</b> [bien ou mal]	vgd	simple	perso	1 round / niv	perso	-	CD	Le prêtre gagne +4 en charisme et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<b>Sorts de Quatrième niveau</b>									<b>nbr : _____ DD : _____</b>
INV	Allié d'outreplan (appel) [variable]	vgdx	10 min	courte	instant	1 créature	-	GdJ	Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.
ABJ	Ancre dimensionnelle	vg	simple	moyenne	1 min / niv	rayon	-	GdJ	Empêche tout déplacement extradimensionnel.
TRA	Arme de la divinité	vd	simple	contact	1 round / niv	1 arme	-	CD	L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
TRA	Arme magique suprême	vgd	simple	courte	1 heure / niv	1 arme	vol+RM	GdJ	Confère un bonus de +1 / 4 niveaux à une arme (max +5).
NEC	Blessure critique	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige 4d8 points de dégâts, +1 / niveau (max +20).
ILL	Brume sombre (mirage)	vgd	simple	24 m	1 round / niv	8 cube de 3m	vol+RM	CD	Un brouillard noir obscurcit la vision et hébète les créatures qui s'y trouvent.
EVO	Communication à distance	vgd	10 min	spécial	1 round	1 créature	-	GdJ	Envoie un message quelle que soit la distance.
TRA	Contrôle de l'eau [eau]	vgd	simple	longue	10 min / niv	3 m x 3m / niv	-	GdJ	Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
INV	Convocation de monstres IV (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire(s) luttant pour le PJ.
INV	Déclamation (création)	vgd	simple	18 m	1 round / niv	rayon 18 m	RM	CD	Les alliés du prêtre gagnent un bonus à l'attaque et aux sauvegarde et ses ennemis subissent un malus.
DIV	Détection du mensonge	vgd	simple	courte	concentration	1 créature / niv	vol	GdJ	Révèle les mensonges délibérés.
DIV	Divination	vgm	10 min	personnelle	instant	personnel	-	GdJ	Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
DIV	Don des langues	Vd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol	GdJ	Permet de parler toutes les langues.
TRA	Dust to dust	vgd	simple	courte	instant	rayon	vig+RM	RoW	Désintègre les morts-vivants par une attaque de rayon.
NEC	Empoisonnement	vgd	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
TRA	Griffes bestiales	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Les mains du prêtre deviennent des armes tranchantes naturelles.
ABJ	Immunité contre les sorts	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Immunitise le sujet contre 1 sort / 4 niveaux.
ABJ	Liberté de mouvement	vgmd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible bouge normalement malgré les entraves.
EVO	Maelström d'énergie destructive [1 énergie]	vg	simple	0	instant	rayon 6m	réf+RM	CD	Une explosion d'énergie destructive blesse les créatures courtes.
TRA	Marche dans les airs [air]	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	RM	GdJ	Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
INV	Neutralisation du poison (guérison)	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend le poison inoffensif.
DIV	Perception du climat	vgmd	1 heure	0	instant	r.1,5km+1,5/niv	-	CD	Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.
NEC	Protection contre la mort	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège contre les sorts de mort.
EVO	Puissance divine	vgd	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv / niveau.
DIV	Rapport suprême	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créature/3 niv	vol+RM	CM	Comme rapport, mais permet de lancer des sorts via le lien.
ABJ	Renvoi	vgd	simple	courte	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
ABJ	Répulsif	vgd	simple	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
INV	Restauration (guérison)	vgm	3 rounds	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend niveau et points de caractéristique perdus.
ABJ	Résurgence de groupe	vgd	simple	courte	instant	1 cr / niv	vol+RM	CD	Comme résurgence, mais affecte plusieurs cibles.
INV	Retour macabre (guérison)	vgd	simple	contact	1 min / niv	corps	RM	CD	Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute / niveau.
EVO	Rudolement [son]	v	simple	3 m	instant	rayon 3 m	vig+RM	CD	Une intimidation verbale inflige surdité ou dégâts aux ennemis pourvus d'un alignement différent.
INV	Soins intensifs (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 4d8 points de vie au sujet, +1 / niveau (max +20).
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
EVO	Transfert de sorts	vgd	10 min	contact	permanent	1 créature	vol+RM	GdJ	Transfère des sorts du PJ au sujet.
TRA	Vermine géante	vgd	simple	courte	1 min / niv	3 créatures	RM	GdJ	Transforme les insectes en vermine géante.
<b>Sorts de Cinquième niveau</b>									<b>nbr : _____ DD : _____</b>
TRA	Agilité divine	vg	simple	contact	1 round / niv	1 créature	-	CD	Le prêtre augmente les jets de <i>Réflexes</i> , la <i>Dextérité</i> et la <i>rapidité</i> du sujet.
ABJ	Annulation d'enchantement	vg	1 min	courte	instant	1 créature / niv	-	GdJ	Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
TRA	Arme destructrice	vg	simple	contact	1 round / niv	1 arme	vol+RM	GdJ	Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.
NEC	Blessure légère de groupe	vg	simple	contact	instant	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +25).
INV	Changement de plan (téléportation)	vgf	simple	contact	instant	8 créatures max	vol+RM	GdJ	Permet de changer de plan (8 sujets max).
EVO	Colonne de feu [feu]	vgd	simple	moyenne	instant	cyl. 3m x 12	réf+RM	GdJ	Feu divin (1d6 points de dégâts / niveau).
DIV	Communion	vgmdx	10 min	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question / niveau.
INV	Convocation de monstres V (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire(s) luttant pour le PJ.
TRA	Earth Hammer	v	rapide	contact	1 round / niv	1 arme	-	RoS	Les dégâts de l'arme s'améliorent d'un cran.
NEC	Exécution [mort]	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Attaque de contact tuant la cible.
INV	Fléau d'insectes (convocation)	vgd	1 round	longue	1 min / niv	1 nuée	-	GdJ	Nuée de criquets attaquant des créatures.
TRA	Force du colosse	vgd	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
ENC	Injonction suprême (coercition) [langage, mental]	v	simple	courte	1 round / niv	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Comme injonction, mais affecte 1 sujet / niveau.
NEC	Marque de la justice	vgd	10 min	contact	permanent	1 créature	RM	GdJ	Définit une condition maudissant la cible.
INV	Mur de pierre (création) [terre]	vgd	simple	moyenne	instant	mur 1,5m/niv	-	GdJ	Crée un mur qui peut être façonné.
EVO	Pacte de vigueur	vgdx	10 min	contact	permanent	1 créature	-	CD	Le prêtre gagne automatiquement des bonus au combat quand ses points de vie sont réduits de moitié.
ABJ	Pénitence	vgmfd x	1 heure	contact	instant	1 créature	RM	GdJ	Permet au sujet d'expié ses fautes.
INV	Rappel à la vie (guérison)	vgmd	1 min	contact	instant	1 créature	RM	GdJ	Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour / niveau max.
EVO	Rayonnement incandescent [feu, lumière]	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.
ABJ	Rejet de la Loi [chaos]	vgd	simple	contact	1 round / niv	spécial	spécial	GdJ	Bonus de +4 contre les attaques.
ABJ	Rejet du Bien [mal]	vgd	simple	contact	1 round / niv	spécial	spécial	GdJ	Bonus de +4 contre les attaques.
ABJ	Rejet du Chaos [loi]	vgd	simple	contact	1 round / niv	spécial	spécial	GdJ	Bonus de +4 contre les attaques.
ABJ	Rejet du Mal [bien]	vgd	simple	contact	1 round / niv	spécial	spécial	GdJ	Bonus de +4 contre les attaques.
ABJ	Résistance à la magie	vgd	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet gagne une RM de 12, +1 / niveau.
EVO	Sanctification [bien]	vgmd	24 heures	contact	instant	rayon 12m	spécial	GdJ	Rend un site sacré.
EVO	Sanctification maléfique [mal]	vgm	24 heures	contact	instant	rayon 12m	spécial	GdJ	Rend un site maudit.
DIV	Scrutation (scrutation)	vgfd	1 heure	spécial	1 min / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Permet d'espionner le sujet à distance.
INV	Soins légers de groupe (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +25).
EVO	Souffle du dragon [bien ou mal]	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CD	Le prêtre choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.
TRA	Subversion planaire	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	r=6m	vig+RM	CD	Réduit la RD et la RM de la cible.
NEC	Symbole de douleur [mal]	vgm	10 min	0 m	spécial	1 symbole	vig+RM	GdJ	La rune inflige de terribles douleurs.
ENC	Symbole de sommeil (coercition) [mental]	vgm	10 min	0 m	spécial	1 symbole	vol+RM	GdJ	La rune plonge les créatures proches dans sommeil catatonique.
INV	Vigueur suprême (guérison)	vg	simple	contact	10 rd+1rd/niv	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais 4 pv/round (max 35 rounds).
DIV	Vision lucide	vgm	simple	contact	1 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<b>Sorts de Sixième niveau</b>									<b>nbr : ____ DD : ____</b>
☐ INV	<b>Allié majeur d'outreplan</b> (appel) [var]	vgdx	10 min	courte	instant	1 créature	-	GdJ	Comme <i>allié d'outreplan</i> , mais jusqu'à 12 DV.
☐ TRA	<b>Animation d'objets</b>	vg	simple	moyenne	1 round / niv	1 objet / niv	-	GdJ	Les objets attaquent les adversaires du PJ.
☐ ABJ	<b>Bannissement</b>	vgf	simple	courte	instant	r=4,5m	vol+RM	GdJ	Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
☐ EVO	<b>Barrière de lames</b> [force]	vg	simple	moyenne	1 min / niv	mur / anneau	réf+RM	GdJ	Lames infligeant 1d6 points de dégâts / niveau.
☐ NEC	<b>Blessure modérée de groupe</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +30).
☐ INV	<b>Cercle de vigueur</b> (guérison)	vg	simple	6 m	10 rd+1rd/niv	1 créat / 2niv	vol+RM	CD	Comme <i>vigueur mineure</i> , mais affecte plusieurs cibles. 40 rounds max, guérison accéléré 3.
☐ INV	<b>Chute de comète</b> (création)	vgd	simple	moyenne	instant	200 kg	réf	CD	Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.
☐ INV	<b>Convocation de monstres VI</b> (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
☐ ABJ	<b>Coquille antvie</b>	vgd	1 round	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
☐ NEC	<b>Création de mort-vivant</b> [mal]	vgm	1 heure	courte	instant	cadavre	-	GdJ	Goule, blême, momie ou mohrg.
☐ ABJ	<b>Dissipation suprême</b>	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20.
☐ TRA	<b>Endurance de l'ours de groupe</b>	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>endurance de l'ours</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐ INV	<b>Festin des héros</b> (création)	vgf	10 min	courte	1 h + 12 h	festin	-	GdJ	Nourriture pour 1 personne / niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
☐ TRA	<b>Force de taureau de groupe</b>	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>force du taureau</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐ ABJ	<b>Glyphe de garde suprême</b>	vgm	10 min	contact	permanent	1 objet	spé	GdJ	Comme <i>glyphe de garde</i> , mais avec un sort de niveau 6 ou des dégâts de 10d8.
☐ INV	<b>Guérison suprême</b> (guérison)	vg	simple	contact	instant	1 créature	-	GdJ	Soigne 10 points de vie / niveau, les maladies et les troubles mentaux.
☐ ABJ	<b>Immunité contre les énergies destructives</b>	vg	simple	contact	24 heures	1 créature	RM	CP	Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type d'énergie destructive.
☐ ABJ	<b>Interdiction</b>	vgmd	6 rounds	moyenne	permanent	cube 18 m	spé	GdJ	Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
☐ NEC	<b>Mise à mal</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Inflige 10 points de dégâts / niveau.
☐ INV	<b>Mot de rappel</b> (téléportation)	v	simple	illimitée	instant	personnel	-	GdJ	Téléporte le PJ à l'endroit choisi à l'avance.
☐ DIV	<b>Orientation</b>	vgf	3 rounds	pers/contact	10 min / niv	pers/1 créat	-	GdJ	Indique comment se rendre à l'endroit désiré.
☐ EVO	<b>Pacte du zéléte</b>	vgdx	10 min	contact	permanente	1 créature	-	CD	Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.
☐ ENC	<b>Quête</b> (coercition) [langage, mental]	v	10 min	courte	1 jour / niv	1 créature	-	GdJ	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
☐ TRA	<b>Sagesse du hibou de groupe</b>	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>sagesse du hibou</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐ INV	<b>Soins modérés de groupe</b> (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +30).
☐ TRA	<b>Splendeur de l'aigle de groupe</b>	vgm	simple	courte	1 min / niv	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Comme <i>sagesse du hibou</i> , mais affecte 1 sujet / niveau.
☐ ENC	<b>Symbole de persuasion</b> (coercition) [mental]	vgm	10 min	0	spécial	symbole	vol+RM	GdJ	La rune charme les créatures proches.
☐ NEC	<b>Symbole de terreur</b> [mental, terreur]	vgm	10 min	0	spécial	symbole	vol+RM	GdJ	La rune frappe de panique les créatures proches.
☐ TRA	<b>Vent divin</b> [air]	vgd	simple	contact	1 heure / niv	1 créat / 3 niv	-	GdJ	Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
☐ TRA	<b>Visage divin</b> [bien ou mal]	vgd	simple	perso	1 round / niv	perso	-	CD	Comme <i>visage divin mineur</i> , mais le prêtre acquiert des particularités de céleste ou de fiélon.
<b>Sorts de Septième niveau</b>									<b>nbr : ____ DD : ____</b>
☐ TRA	<b>Bestow Curse, greater</b>	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	RoD	Comme <i>malédiction</i> , mais les pénalités sont plus importantes.
☐ EVO	<b>Blasphème</b> [mal, son]	v	simple	9 m	instant	rayon 9 m	spé	GdJ	Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
☐ NEC	<b>Blessure grave de groupe</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max + 35).
☐ ABJ	<b>Champ de force</b>	vgf	simple	3 m/niv	1 round / niv	r=3m/niv	vol+RM	GdJ	Nul ne peut approcher du prêtre.
☐ TRA	<b>Contrôle du climat</b>	vg	10 min	3 km	4d12 h	r=3km	-	GdJ	Modifie le climat local.
☐ INV	<b>Convocation de monstres VII</b> (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
☐ EVO	<b>Décret</b> [loi, son]	v	simple	12 m	instant	rayon 12 m	spé	GdJ	Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
☐ NEC	<b>Dépérissement</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	CP	Une attaque de contact inflige point de dégâts de For et de Con temporaire/2 niv.
☐ NEC	<b>Destruction</b> [mort]	vgf	simple	courte	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Tue la cible et détruit son corps.
☐ TRA	<b>Forme éthérée</b>	vg	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Le PJ passe dans le plan éthéré pour 1 round / niveau.
☐ ENC	<b>Fureur vertueuse des fidèles</b> (coercition) [mental]	vgd	simple	9 m	1 round / niv	rayon 9 m	RM	CD	Les alliés du prêtre gagnent des bonus, surtout s'il vénère son dieu.
☐ TRA	<b>Malédiction suprême</b>	vg	simple	contact	permanent	1 créature	vol+RM	CD	Comme <i>malédiction</i> , mais malus plus importants.
☐ INV	<b>Pacte de regain</b> (guérison)	vgdx	10 min	contact	permanent	1 créature	-	CD	Le sujet est automatiquement soigné si son état remplit certaines conditions.
☐ EVO	<b>Parole du Chaos</b> [chaos, son]	v	simple	12 m	instant	rayon 12 m	spé	GdJ	Tue, cause la confusion, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
☐ EVO	<b>Parole sacrée</b> [bien, son]	v	simple	12 m	instant	rayon 12 m	spé	GdJ	Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
☐ TRA	<b>Refuge</b> [téléportation]	vgm	simple	contact	permanent	objet	-	GdJ	Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
☐ INV	<b>Régénération</b> (guérison)	vgd	3 rounds	contact	instant	1 créature	-	GdJ	Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8+1 /niv (max +35) points de vie.
☐ ABJ	<b>Résistance à la magie de groupe</b>	vgd	simple	courte	1 round / niv	1 créat / niv	-	CD	Comme <i>résistance à la magie</i> , mais affecte plusieurs cibles.
☐ INV	<b>Restauration suprême</b> (guérison)	vgx	10 min	contact	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Comme <i>restauration</i> , mais rend tous les niveaux et points de carac perdus.
☐ INV	<b>Résurrection</b> (guérison)	vgmd	10 min	contact	instant	1 créature	RM	GdJ	Ramène un mort à la vie.
☐ INV	<b>Scrutation suprême</b> (scrutation)	vg	simple	spé	1 heure / niv	capteur	vol+RM	GdJ	Comme <i>scrutation</i> , mais plus rapide et plus long.
☐ INV	<b>Soins importants de groupe</b> (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 3d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +35).
☐ ENC	<b>Symbole d'étourdissement</b> (coercition) [mental]	vgm	11 min	0	spécial	symbole	vol+RM	GdJ	La rune étourdit les créatures proches.
☐ NEC	<b>Symbole de faiblesse</b>	vgm	10 min	0	spécial	symbole	vig+RM	GdJ	La rune affaiblit les créatures proches.
☐ INV	<b>Vague de limon</b> (convocation)	vgm	simple	courte	1 round / niv	r=4,5 m	réf	CD	Crée une étendue de limon vert de 4,5 mètre de rayon.

sch	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<b>Sorts de Huitième niveau</b>									<b>nbr : ____ DD : ____</b>
<input type="checkbox"/>	INV <b>Allié suprême d'outreplan</b> (appel) [var]	vgdx	10 min	courte	instant	1 créature	-	GdJ	Comme <i>allié d'outreplan</i> , mais jusqu'à 18 DV.
<input type="checkbox"/>	DIV <b>Araignée mentale</b> [mental]	vgmd	1 round	longue	1 min / niv	8 créatures	vol+RM	CD	Espionne les pensées de huit créatures maximum.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Aura maudite</b> [mal]	vgf	simple	6 m	1 round / niv	1 créat / niv	spé	GdJ	+4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Aura sacrée</b> [bien]	vgf	simple	6 m	1 round / niv	1 créat / niv	spé	GdJ	+4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Blessure critique de groupe</b>	vg	simple	contact	instant	1 créature / niv	vol+RM	GdJ	Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +40).
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Bouclier de la Loi</b> [loi]	vgf	simple	6 m	1 round / niv	1 créat / niv	spé	GdJ	+4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Chaos.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Convocation de monstres VIII</b> (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Création de mort-vivant dominant</b> [mal]	vgm	1 heure	courte	instant	cadavre	-	GdJ	Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Immunité contre les sorts suprême</b>	vgd	simple	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Comme <i>immunité contre les sorts</i> , mais jusqu'au 8 <sup>ème</sup> niveau.
<input type="checkbox"/>	TRA <b>Lame de lumière</b>	v	simple	courte	1 min / niv	arme	vol+RM	CP	Une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure.
<input type="checkbox"/>	DIV <b>Localisation suprême</b>	vgm	10 min	illimitée	instant	1 créature	-	GdJ	Localise précisément une créature ou un objet.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Manteau du Chaos</b> [chaos]	vgf	simple	6 m	1 round / niv	1 créat / niv	spé	GdJ	+4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Pacte mortel</b> [mal]	vgmdx	10 min	contact	permanent	1 créature	-	CD	Un dieu rappelle automatiquement le personnage à la vie.
<input type="checkbox"/>	TRA <b>Rage tempête</b> [électricité]	vgd	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CD	Le prêtre vole et ses yeux lancent des éclairs.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Soins intensifs de groupe</b> (guérison)	vg	simple	courte	instant	1 créat / niv	vol+RM	GdJ	Rend 4d8 points de vie à de nombreuses créatures, +1 / niveau (max +40).
<input type="checkbox"/>	ENC <b>Symbole d'aliénation mentale</b> (coercition) [mental]	vgm	10 min	0	spécial	symbole	vol+RM	GdJ	La rune frappe les créatures proches de démenç.
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Symbole de mort</b> [mort]	vgm	10 min	0	spécial	symbole	vig+RM	GdJ	La rune tue les créatures proches.
<input type="checkbox"/>	EVO <b>Tempête de feu</b> [feu]	vg	1 round	moyenne	instant	2x cb 3m/niv	réf+RM	GdJ	Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
<input type="checkbox"/>	EVO <b>Tremblement de terre</b> [terre]	vgm	simple	longue	1 round	rayon 24 m	spé	GdJ	Secousse sismique dans un rayon de 1.50m/niveau.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Verrou dimensionnel</b>	vg	simple	moyenne	1 jour / niv	r=6m	RM	GdJ	Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour / niveau.
<input type="checkbox"/>	ABJ <b>Zone d'antimagie</b>	vgm	simple	3 m	10 min / niv	r=3m	-	GdJ	Réprime toute magie à moins de 3 m.
<b>Sorts de Neuvième niveau</b>									<b>nbr : ____ DD : ____</b>
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Absorption d'énergie</b>	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Capture d'âme</b>	vgf	simple	courte	permanent	cadavre	vol	GdJ	Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Convocation de monolithe élémentaire</b> (convocation)	vgm	1 rd	moyenne	conc. 1rd/niv	monolithe	-	CP	Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le prêtre.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Convocation de monstres IX</b> (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round / niv	1+ créature(s)	-	GdJ	Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Guérison suprême de groupe</b> (guérison)	vg	simple	courte	instant	rayon 4,5 m	-	GdJ	Comme <i>guérison suprême</i> , mais sur plusieurs sujets.
<input type="checkbox"/>	EVO <b>Implosion</b>	vg	simple	courte	concentration	1 créat / round	vig+RM	GdJ	Tue une créature par round.
<input type="checkbox"/>	EVO <b>Miracle</b>	vgx	simple	spécial	spécial	spécial	spécial	GdJ	Interçède auprès d'un dieu.
<input type="checkbox"/>	TRA <b>Passage dans l'éther</b>	vg	simple	contact	1 min / niv	1 créat/3 niv+1	RM	GdJ	Emmène plusieurs créatures dans le plan éthéré.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Portail</b> (appel ou création)	vgx	simple	moyenne	instant	spé	-	GdJ	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité
<input type="checkbox"/>	NEC <b>Projection astrale</b>	vgm	30 min	contact	spécial	1 créat/2 niv	RM	GdJ	Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan astral.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Résurrection suprême</b> (guérison)	vgmd	10 min	contact	instant	1 créature	RM	GdJ	Comme <i>résurrection</i> , sans avoir besoin du corps.
<input type="checkbox"/>	INV <b>Tempête vengeresse</b> (convocation)	vg	1 round	longue	conc (10 rds)	nuage r=108m	spécial	GdJ	Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
<input type="checkbox"/>	TRA <b>Visage divin suprême</b> [bien ou mal]	vgd	simple	perso	1 round / niv	perso	-	CD	Comme <i>visage divin mineur</i> , mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

HoH

HoH

HoH

HoH

HoH