

Sorts de Tourmenteur

nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de Premier niveau								nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/> Alarme	vgf	simple	courte	2 h/niv	r=6m	-	GdJ	Protège une zone pendant 2h/niveau.
<input type="checkbox"/> Alignement indétectable	vg	simple	courte	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Masque l'alignement pendant 24 heures.
<input type="checkbox"/> Arme magique	vgm	simple	contact	1min/niv	arme	-	GdJ	Confère un bonus de +1 à une arme.
<input type="checkbox"/> Attaque spectrale	vg	rapide	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Les attaques du sujet sont résolues comme des attaques de contact pendant 1 round.
<input type="checkbox"/> Aura magique de Nystul	vgf	simple	contact	1 jour/niv	1 créat/niv	-	GdJ	Crée une fausse aura magique.
<input type="checkbox"/> Bouclier entropique	vg	as	personnelle	1 minute/niv	personnel	-	GdJ	Les attaques à distance ont 20% de chances de rater le PJ.
<input type="checkbox"/> Charme-personne (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible devient l'ami du PJ.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Fou rire de Tasha (coercition) [mental]	vgm	simple	courte	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible perd ses actions pendant 1 round/niv.
<input type="checkbox"/> Frayeur [mental, terreur]	vg	simple	courte	1d4 round	1 créature	vol+RM	GdJ	Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
<input type="checkbox"/> Identification	vgm	1 heure	contact	instant	objet	-	GdJ	Révèle les propriétés d'un objet magique.
<input type="checkbox"/> Lecture de la magie	vgf	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
<input type="checkbox"/> Lumière	vm	simple	contact	10 min/niv	objet	-	GdJ	Fait briller un objet comme une torche.
<input type="checkbox"/> Menace imaginaire (fantasme) [mental]	vg	simple	courte	1 round / niv	1 créature	vol+RM	CM	Le sujet pense qu'il est pris au dépourvu.
<input type="checkbox"/> Monture (convocation)	vgm	1 round	courte	2 h/niv	monture	-	GdJ	Appelle un cheval pendant 2h/niveau.
<input type="checkbox"/> Prestidigitation	vg	simple	3 m	1 heure	spé	-	GdJ	Tours de passe-passe.
<input type="checkbox"/> Protection contre la Loi [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 élémentaires et Extérieurs.
<input type="checkbox"/> Protection contre le Bien [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 élémentaires et Extérieurs.
<input type="checkbox"/> Protection contre le Chaos [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 élémentaires et Extérieurs.
<input type="checkbox"/> Protection contre le Mal [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 élémentaires et Extérieurs.
<input type="checkbox"/> Repli expéditif	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	Augmente la vitesse de déplacement de 9m.
<input type="checkbox"/> Serviteur invisible (création)	vgm	simple	courte	1 heure/niv	serviteur	-	GdJ	Force invisible obéissant au PJ.
<input type="checkbox"/> Signature magique	vg	simple	0	permanent	rune	-	GdJ	Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
<input type="checkbox"/> Sommeil (coercition) [mental]	vgm	1 round	moyenne	1 min/niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Endort 2d4 DV de créatures.
<input type="checkbox"/> Volte-face	vgf	simple	courte	1 round/niv	arme	vol+RM	CP	Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.
Sorts de Second niveau								nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/> Assaillants imaginaires (fantasme) [mental, terreur]	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.
<input type="checkbox"/> Cécité/surdité	v	simple	moyenne	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	Rend la cible sourde ou aveugle.
<input type="checkbox"/> Détection de l'invisibilité	vgm	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	Révèle créatures et objets invisibles.
<input type="checkbox"/> Discours captivant [langage, mental, son]	vg	1 round	moyenne	1 heure	créatures	vol+RM	GdJ	Captive à 30 (+3 / niveau) à la ronde.
<input type="checkbox"/> Force du taureau	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Force pendant 1 min/niveau.
<input type="checkbox"/> Idiotie (coercition) [mental]	vg	simple	contact	10 min/niv	1 créature	RM	GdJ	Le sujet perd 1d6 points de sagesse, d'intelligence et de charisme.
<input type="checkbox"/> Image miroir (chimère)	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3niv, max 8).
<input type="checkbox"/> Invisibilité (hallucination)	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Sujet invisible pendant 1 min/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Modification d'apparence	vg	simple	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	Permet d'adopter la forme d'une créature.
<input type="checkbox"/> Nuée grouillante (convocation)	vgm	1 round	courte	conc+2 rd	nuée	-	GdJ	Convoque une nuée de chauve-souris, rats ou araignées.
<input type="checkbox"/> Pattes d'araignée	vgm	simple	contact	10 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de grimper aux murs.
<input type="checkbox"/> Poussière scintillante (création)	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=3m	vol	GdJ	Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
<input type="checkbox"/> Protection contre les projectiles	vgf	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège contre la plupart des attaques à distance.
<input type="checkbox"/> Pyrotechnie	vgm	simple	longue	1d4+1 rd	feu	vol+RM	GdJ	Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
<input type="checkbox"/> Rage (coercition) [mental]	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.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Simulacre de vie	vgm	simple	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	Confère 1d10 pv temporaires, +1/niv (max 10).
<input type="checkbox"/> Splendeur de l'aigle	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Charisme pendant 1 min/niveau.
<input type="checkbox"/> Ténèbres [obscurité]	vm	simple	contact	10 min/niv	objet	-	GdJ	Obscurité surnaturelle sur 6m de rayon.
Sorts de Troisième niveau								nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/> Antidétection	vgm	simple	contact	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège contre la scrutation et les divinations.
<input type="checkbox"/> Arme magique suprême	vgm	simple	courte	1 heure/niv	arme	vol	GdJ	Confère un bonus de +1 / 4 niveaux à une arme (max +5).
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Charme-monstre (charme) [mental]	vg	simple	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le monstre croit être l'allié du PJ.
<input type="checkbox"/> Confusion (coercition) [mental]	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	r=4,5m	vol+RM	GdJ	Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
<input type="checkbox"/> Coursier fantôme (création)	vg	10 min	0	1 heure/niv	1 créature	-	GdJ	Crée un cheval magique pour 1h/niveau.
<input type="checkbox"/> Dissipation de la magie	vg	simple	moyenne	instant	1 cible	-	GdJ	Annule sorts et effets magiques.
<input type="checkbox"/> Empoisonnement	vgd	simple	contact	instantané	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Molosse funeste (ombre)	vg	simple	courte	1 min / niv	1 illusion	-	CM	Crée un gardien d'ombre.
<input type="checkbox"/> Mur de vent [air]	vgm	simple	moyenne	1 round/niv	car 3m/niv	RM	GdJ	Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Sommeil profond (coercition) [mental]	vgm	1 round	courte	1 min/niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Endort 10 DV de créatures.
<input type="checkbox"/> Sphère d'invisibilité (hallucination)	vgm	simple	contact	1 min/niv	r=3m	vol+RM	GdJ	Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.
<input type="checkbox"/> Vision magique	vg	simple	personnelle	1 min/niv	personnel	-	GdJ	Le PJ voit les auras magiques.

nom	cp	incant	portée	durée	cible	JS	src	effet
Sorts de Quatrième niveau								nbr : _____ DD : _____
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Assassin imaginaire (fantasme) [mental, terreur]	vg	simple	moyenne	instant	1 créature	vol+RM	GdJ	Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
<input type="checkbox"/> Brouillard dense (création)	vgm	simple	moyenne	1 min/niv	r=9m	-	GdJ	Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
<input type="checkbox"/> Communication à distance	vgm	10 min	spé	1 round	1 créature	-	GdJ	Transmet un court message n'importe où.
<input type="checkbox"/> Contact avec les plans	v	10 min	personnelle	conc	personnel	-	GdJ	Permet d'interroger une entité extraplanaire.
<input type="checkbox"/> Détection de la scrutation	vgm	simple	12 m	24 heures	r=12m	-	GdJ	Détecte l'espionnage magique.
<input type="checkbox"/> Domination (coercition) [mental]	vg	1 round	courte	1 jour/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
<input type="checkbox"/> Energie négative	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
<input type="checkbox"/> Invisibilité suprême (hallucination)	vg	simple	contact	1 round/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque.
<input type="checkbox"/> Lame maudite	v	simple	contact	1 min / niv	1 arme	-	CM	Les dégâts de l'arme ne peuvent guérir sans <i>délivrance des malédictions</i> .
<input type="checkbox"/> 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.
<input type="checkbox"/> Métamorphose	vgm	simple	contact	1 min/niv	1 créature	-	GdJ	Change la forme du sujet.
<input type="checkbox"/> Métamorphose funeste	vg	simple	courte	permanent	1 créature	vig+RM	GdJ	Transforme le sujet en animal inoffensif.
<input type="checkbox"/> Porte dimensionnelle (téléportation)	v	simple	longue	instant	créatures	vol+RM	GdJ	Téléporte le PJ sur une courte distance.
<input type="checkbox"/> Scrutation (scrutation)	vgmf	1 h	spé	1 min/niv	capteur	vol+RM	GdJ	Permet d'espionner le sujet à distance.
<input type="checkbox"/> Terreur [mental, terreur]	vgm	simple	9 m	1 round/niv	cône	vol+RM	GdJ	Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
<input type="checkbox"/> 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.