

Sorts de prêtre

Niveau 0

Assistance divine

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Créature touchée

Portée Contact **Durée** 1 min ou activation

JS Volonté, annule **RM** Oui

Bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Blessure superficielle

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Nécromancie

Comp. V, G **Cible** Créature touchée

Portée Contact **Durée** instantanée

JS Volonté, annule **RM** oui

Fait perdre 1 point de vie à la cible

Création d'eau

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation (création)
[eau]

Comp. V, G **Cible** Récipient ou zone

Portée Courte (7.5m +
1.5/2 niv) **Durée** instantanée

JS Aucun **RM** non

Crée jusqu'à 8L d'eau par niveau de lanceur

Détection de la magie

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Universel

Comp. V, G **Cible** cône

Portée 18m **Durée** Concentration, max 1
min / niv

JS aucun **RM** non

Détecte les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

Premier round : présence ou absence d'auras magiques.
Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura.

Détection du poison

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Cible** 1 créature, 1 objet ou
un cube de 1.5m
d'arête

Portée Courte (7.5m +
1.5/2 niv) **Durée** instantanée

JS aucun **RM** non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé avec un test de Sagesse (DD 20) et Artisanat (alchimie). Les deux tests peuvent être effectués

Lecture de la magie

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, F **Cible** Le jeteur de sort

Portée personnelle **Durée** 10min / niveau

JS aucun **RM** non

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). Ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Lecture de la magie permet d'identifier un glyphe de garde sur un test d'Art de la magie (DD 13), un glyphe de garde divin (Art de la magie, DD 16) et un symbole (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort).

On peut user de permanence sur un sort de lecture de la magie.

Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Lumière

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Évocation [lumière]

Comp. V, M/FD **Cible** Objet touché

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS aucun **RM** non

Hors ténèbres magiques, l'objet éclaire jusqu'à 6 m

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

Purification de nourriture et d'eau

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 30 dm³/niveau

Portée 3 m **Durée** Instantanée

JS Volonté, annule **RM** Oui (objet)
(objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Annule les malédictions. Sans effets sur les potions et monstres.

Réparation

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 objet pesant jusqu'à
500g

Portée 3 m **Durée** instantanée

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif, objet)

Répare les dégâts superficiels (mais pas les déformations) sur les objets non magiques. Ressoude 1 cassure sur les objets en métal, totalement sur les autres.

Résistance

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, M/FD **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 minute

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif)

Bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de *permanence* sur un sort de résistance.

Composante matérielle profane : une cape miniature.

Soins superficiels

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation (guérison)

Comp. V, G **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** instantanée

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Guérit 1 point de dégât ou inflige 1 point de dégât aux morts-vivants

Stimulant

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** Créature touchée

Portée Contact **Durée** 1 minute

JS Vigueur, annule **RM** Oui (inoffensif)

Donne 1 pv temporaire

*Niveau 1***Anathème**

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple École

Comp. Cible

Portée Durée

JS RM

Arme magique

Source

Incant. École

Comp. Cible

Portée Durée

JS RM

Auréole de lumière

Source

Incant. École

Comp. Cible

Portée Durée

JS RM

Bénédiction

Source

Incant. École

Comp. Cible

Portée Durée

JS RM

Imprécation

Source

Incant. École

Comp. Cible

Portée Durée

JS RM

*Niveau 2**Niveau 3**Niveau 4**Niveau 5**Niveau 6**Niveau 7**Niveau 8**Niveau 9*