

---

**SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN**


---

**Sorts du niveau 0 (tours de magie).**

**Conservation d'organe (ci).** Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition.

**Destruction de mort-vivant (mj).** 1d6 pts de dégâts à un mort-vivant.

**Détection de la magie (mj).** Détecte effets et objets magiques à 20m à la ronde.

**Détection du poison (mj).** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

**Hébétement (mj).** Fait perdre 1 action à la cible.

**Illumination (mj).** Aveugle la cible (-1 action).

**Langue mordue (ci).** Le sujet subit un malus de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 1 round.

**Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

**Lumière (mj).** Fait briller un objet comme une torche.

**Lumières dansantes (mj).** Crée torches ou autres lueurs illusives.

**Manipulation à distance (mj).** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

**Noir (ci).** Empêche la lumière normale d'éclairer.

**Ouverture/fermeture (mj).** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

**Prestidigitation (mj).** Tours de passe-passe.

**Rayon de givre (mj).** Rayon infligeant 1d3 pts de dégâts.

**Regard déstabilisant (ci).** Le sujet est victime d'un malus de -1 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds.

**Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.

**Réparation de dégâts superficiels (es).** "Guérit" 1 pt de dégâts subis par une créature artificielle.

**Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Signature magique (mj).** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

**Son imaginaire (mj).** Sons illusives.

**Sorts du 1<sup>er</sup> niveau.**

**Agrandissement (mj).** Augmente la taille de 10 %/niv (max. +50 %).

**Alarme (mj).** Protège une zone pendant 2 h/niv

**Arme magique (mj).** Confère un bonus de +1 à une arme.

**Armure de mage (mj).** Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.

**Aura indétectable de Nystul (mj).** Masque l'aura d'un objet magique.

**Aura magique de Nystul (mj).** Crée une fausse aura magique.

**Balise planaire (mp).** Une à six personnes connaissent toujours la direction du portail visé.

**Bouclier (mj).** Disque invisible; abri partiel, immunise contre projectile magique.

**Brume de dissimulation (mj).** Le PJ est entouré de brouillard.

**Changement d'apparence (mj).** Modifie l'aspect du PJ.

**Charme-personne (mj).** La cible devient l'ami du PJ.

**Compréhension des langues (mj).** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

**Contact glacial (mj).** 1 attaque/niv ; 1d6 pts de dégâts, perte de 1 pt de Force possible.

**Convocation de monstres I (mj).** Appelle un Extérieur luttant pour le PJ.

**Corde animée (mj).** Une corde bouge sur ordre du PJ.

**Couleurs dansantes (mj).** Assomme, aveugle ou étourdit 1d6 créatures.

**Coup au but (mj).** Confère +20 au prochain jet d'attaque.

**Décharge électrique (mj).** 1d8pts de dégâts, +1/niv. (électricité).

**Détection des morts-vivants (mj).** Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.

**Détection des passages secrets (mj).** Révèle les passages secrets à moins de 20 m.

**Disque flottant de Tenser (mj).** Disque horizontal de 1 m de diamètre portant 50 kg/niv

**Effacement (mj).** Efface un texte, même magique.

**Endurance aux énergies destructives (mj).** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.

**Extrait de drogue (ci).** Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

**Feuille morte (mj).** Ralentit la chute.

**Frayeur (mj).** La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.

**Graisse (mj).** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

**Hypnose (mj).** Fascine 2d4 DV de créatures.

**Identification (mj).** Révèle une propriété d'un objet magique.

**Image silencieuse (mj).** Illusion visuelle mineure.

**Langue de lianes (ci).** Le lanceur de sorts crache des lianes qui exécutent des attaques de lutte.

**Lumière obscure (ci).** Crée une zone de 1,50 m de rayon où tous peuvent se voir sans lumière.

**Mains brûlantes (mj).** 1d4pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).

**Message (mj).** Conversation à distance.

**Monture (mj).** Appelle un cheval pendant 2 h/niv.

**Mutation aberrante (ci).** Le sujet devient une aberration.

**Noir sac (ci).** Crée un sac extradimensionnel d'instruments de torture.

**Orbe acide mineur (es).** . Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus à l'acide ; +1 orbe/deux niv au dessus du 1er (max. +5).

**Orbe de feu mineur (es).** Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au feu; +1 orbe/deux niv. au-dessus du 1er (max. +5).

**Orbe du froid mineur (es).** Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au froid; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

**Orbe électrique mineur (es).** Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus à l'électricité; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

**Orbe sonique mineur (es).** Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au son ; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

**Pattes d'araignée (mj).** Permet de grimper aux murs.

**Projectile magique (mj).** 1d4+1 pts de dégâts, 1 projectile/2 niv au-delà du niveau 1 (max. 5).

**Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal (mj).** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

**Rapetissement (mj).** Réduit la taille de 10 %/niv. (max. 50 %).

**Rayon affaiblissant (mj).** La cible perd 1d6 pts de For, +1/2 niv.

**Rayon d'énergie négative (es).** Attaque de contact à distance, 1d6 pts de dégâts (énergie négative), +1d6/deux niv. au-dessus du 1er (max. 5d6).

**Rémission (ci).** Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.

**Réparation de dégâts légers (es).** "Guérit" 1d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +5).

**Repli expéditif (mj).** Double la vitesse de déplacement.

**Résistance aux drogues (ci).** Le sujet est immunisé contre la dépendance.

**Rictus de la mort (ci).** Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre.

**Saut (mj).** Confère un bonus de +30 aux jets de saut.

**Serviteur invisible (mj).** Force invisible obéissant au PJ.

**Sillage des fiélons (ci).** Crée une traînée qui force les Extérieurs maléfiques à la suivre.

**Sommeil (mj).** Endort 2d4 DV de créatures.

**Stupeur (ci).** Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

**Talent sacrificiel (ci).** Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion). effectués lors d'un sacrifice.

**Transfert de blessure (ci).** Le lanceur de sorts transfère 1 pt de dégâts reçu/niv à une autre créature.

**Triche (ci).** Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.

**Ventriiloquie (mj).** Permet de parler à distance pendant 1 mn/niv.

**Verrouillage (mj).** . Bloque une porte.

## Sorts du 2<sup>e</sup> niveau.

**Alarme de portail (mp).** Fait retentir une sonnerie audible ou mental lorsqu'une créature franchit le portail.

**Baiser de la goule (mj).** Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante (malus de -2 à proximité).

**Bouche magique (mj).** Délivre un message quand on la déclenche.

**Bras long de Graz'zt (ci).** La main du lanceur de sorts se détache de son bras et vole pour effectuer des attaques de lutte.

**Cadeau suggéré (ci).** La créature donne ce qu'elle tient au lanceur de sorts.

**Cécité/surdité (mj).** Rend la cible aveugle ou sourde.

**Convocation de monstres II (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Corde enchantée (mj).** 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extra-dimensionnel.

**Corps solaire (mn).** Flamme et lumière s'étendent sur 1,50 m autour du lanceur de sorts.

**Danse destructrice (ci).** Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.

**Déblocage (mj).** Ouvre les portes fermées, même par magie.

**Déguisement du mort-vivant (es).** Change l'apparence d'une créature morte-vivante.

**Dépendance (ci).** Le sujet devient dépendant à une drogue.

**Détection de l'invisibilité (mj).** Révèle créatures et objets invisibles.

**Détection de pensées (mj).** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.

**Détection faussée (mj).** Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

**Dissimulation d'objet (mj).** Dissimule un objet aux divinations.

**Effroi (mj).** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV (5 m de rayon).

**Endurance (mj).** Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.

**Essoufflement (ci).** Le sujet se retrouve épuisé.

**Fausse vitalité (es).** Octroie 1d10 pts de vie temporaires, +1/niveau (max.+10)

**Filtre (es).** Le sujet devient résistant aux substances toxiques inhalées.

**Flamme éternelle (mj).** Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

**Flèche acide de Melf (mj).** Attaque de contact à distance ; 2d4 pts de dégâts pendant 1 rd + 1 rd/3 niv.

**Flegme (es).** Le sujet résiste à la peur, à la coercition et aux effets de type moral.

**Flétrissement (ci).** Le sujet subit 1d4 pts de dégâts par niv.

**Flou (mj).** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

**Force de taureau (mj).** Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.

**Fou rire de Tasha (mj).** La cible perd ses actions pendant 1d3 rds.

**Fracassement (mj).** Endommage objets ou créatures cristallines.

**Gardeciel (ci).** Le sujet bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs d'Extérieurs bons.

**Grâce féline (mj).** Confère 1d4+1 pts de Dex pendant 1 h/niv.

**Image imparfaite (mj).** Comme image silencieuse, plus sons limités.

**Image miroir (mj).** Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1/3 niv, max. 8).

**Invisibilité (mj).** Sujet invisible pendant 10 mn/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.

**Lente assimilation (ci).** Le jeteur de sorts absorbe la santé et les moyens de subsistance d'un sujet sans défense.

**Lévitiation (mj).** La cible monte ou descend au gré du PJ.

**Localisation d'objet (mj).** Indique la direction de l'objet cherché.

**Lueurs hypnotiques (mj).** Fascine 2d4 DV/niv de créatures.

**Lumière du jour (mj).** Vive lumière sur 20 m de rayon.

**Main spectrale (mj).** Main désincarnée portant des attaques de contact.

**Masochisme (ci).** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts que le jeteur de sorts reçoit, il gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**Membres chancelants (ci).** La vitesse du sujet est limitée à 1,50 m ou il lui est impossible d'utiliser des objets et de lancer des sorts à composante gestuelle.

**Modification d'apparence (mj).** Version plus puissante de changement d'apparence.

**Montée d'adrénaline (mn).** Confère un bonus de +4 en For aux créatures invoquées du personnage.

**Nappe de brouillard (mj).** Brume gênant la visibilité.

**Nuée grouillante (mj).** Convoque une nuée de créatures belliqueuses.

**Obédience du mort-vivant (es).** Une créature morte-vivante obéit aux ordres du jeteur de sorts et ne l'attaque pas.

**Piège de Léomund (mj).** Confère l'impression qu'un objet est piégé.

**Poche à familier (es).** Crée un refuge pour le familier du lanceur dans une autre dimension.

**Poussière scintillante (mj).** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

**Protection contre les projectiles (mj).** Immunise contre la plupart des attaques à distance.

**Pyrotechnie (mj).** Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.

**Réparation de dégâts modérés (es).** « Guérit » 2d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +10).

**Résistance aux énergies destructives (mj).** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

**Ruse du renard (es).** Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur d'Int pendant 1 h/niv.

**Sadisme (ci).** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**Sagesse de la chouette (es).** Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Sag pendant 1 h/niv.

**Sombre trait.** Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv et étourdit 1 round.

**Sphère de feu (mj).** Roule au sol, 2d6 pts de dégâts, dure 1 rd/niv.

**Splendeur de l'aigle (es).** Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Char pendant 1 h/niv.

**Strangulation (es).** Le sujet subit 1d4 pts de dégâts chaque rd alors que des mains apparaissent autour de son cou.

**Ténèbres (mj).** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

**Toile d'araignée (mj).** Toiles gluantes dans un cube de 3 m d'arête/niv.

**Trait de glace (es).** Attaque à distance, 1d8 pts de dégâts et 2 pts d'affaiblissement à la Dex dus au froid.

**Vent de murmures (mj).** Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

**Verrou du mage (mj).** Ferme une serrure (porte, coffre), par magie.

**Vision dans le noir (mj).** Permet de voir à 20m sans la moindre luminosité.

**Voile anti-regard (es).** Le sujet a 50 % de chances d'éviter les attaques de type regard.

## Sorts du 3<sup>e</sup> niveau.

**Abri de Léomund (mj).** Crée un abri pour 10 créatures.

**Affûtage (mj).** Double les chances de porter un coup critique.

**Alarme améliorée (mp).** Comme Alarme mais prévient aussi du passage de plans adjacents.

**Amélioration de familier (es).** Le familier du personnage acquiert un modificateur de +2 à ses jets de sauvegarde et d'attaque, et à sa CA pendant 1 h/niv.

**Analyse de portail (mp).** Donne divers informations sur le portail.

**Antidétection (mj).** Protège contre la scrutation et les divinations.

**Aperçu de la vérité (ci).** Le lanceur de sorts obtient une réponse à une question du genre oui/non.

**Arme magique supérieure (mj).** Confère un bonus de +1/3 niv à une arme (+5 max.).

**Baiser du vampire (mj).** 1d6 pts de dégâts/2 niv, récupérés sous forme de pv par le PJ.

**Boule de feu (mj).** 1d6 pts de dégâts/niv. (feu), 6 m de rayon.

**Bourrasque (mj).** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

**Cache d'ombre (mp).** Permet de dissimuler de petits objets sur le plan de l'Ombre.

**Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal (mj).** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

**Chandelle du cadavre (es).** Une main et une chandelle intangibles révèlent les créatures et les objets cachés.

**Clairaudience/clairvoyance (mj).** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.

**Clignotement (mj).** Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 rd/niv.

**Convocation de monstres III (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Coursier fantôme (mj).** Crée un cheval magique pour 1 h/niv.

**Cruelle désillusion (ci).** Berne pendant 1 round le sujet, qui subit ensuite un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**Délivrance des malédictions (mj).** Libère des malédictions.

**Déplacement (mj).** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

**Dissipation de la magie (mj).** Annule sorts et effets magiques.

**Don des langues (mj).** Permet de parler toutes les langues.

**Eclair (mj).** 1d6 pts de dégâts/niv. (électricité).

**Etat gazeux (mj).** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

**Flaches enflammées (mj).** Permet de tirer des projectiles enflammés (dégâts supplémentaires) ou des traits de feu (4d6 chacun).

**Geôle (mp).** Crée une prison translucide autour d'une créature situé sur le plan Ethéré.

**Image accomplie (mj).** Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

**Immobilisation de morts-vivants (mj).** Stoppe les morts-vivants pendant 1 rd/niv.

**Immobilisation de personne (mj).** Immobilise une personne pendant 1 rd/niv.

**Lance maléfique (ci).** Crée une lance +2 qui inflige des dégâts maléfiques.

**Langue serpentine (ci).** Le jeteur de sorts crache 1 vipère de taille TP/4 niv

**Lenteur (mj).** 1 cible/niv n'a droit qu'à une action partielle, -2 à la CA, au jet d'attaque.

**Lueur noire (dd-d).**

**Malédiction de la carapace putride (ci).** Le sujet est inconscient pendant 1d10 minutes.

**Mort simulée (es).** Une créature vivante volontaire apparaît morte.

**Mot de terreur (ci).** Diminution permanente de 1d3 pts de Cha pour la cible.

**Mur de chaînes (ci).** Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv.

**Mur de vent (mj).** Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.

**Noyade (ci).** Le sujet commence à se noyer et subit 2d6 pts de dégâts.

**Nuage nauséabond (mj).** Vapeurs nocives, 1 rd/niv.

**Œil du diable (ci).** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques jusqu'à 9 m.

**Page secrète (mj).** Modifie une page pour cacher son contenu.

**Préservation des morts (mj).** Préserve un cadavre.

**Protection contre les énergies destructives (mj).** Absorbe 12pts de dégâts/niv infligés par le type d'énergie choisi.

**Rapidité (mj).** Action partielle supplémentaire et +4 à la CA.

**Rayonnement de glace (es).** Des morceaux de glace infligent 1d4 pts de dégâts dus au froid et 1 pt de dégâts d'impact par niv. (max. 10d4 de froid et 10 d'impact).dans un rayon de 9 mètres.

**Rayonnement d'énergie négative (es).** 1d8 pts de dégâts d'énergie négative, +1 par niv. (max. +10), dans un rayon de 6 mètres.

**Réduction d'objet (mj).** Réduit un objet (1/12e de sa taille initiale).

**Regard maléfique (ci).** Le sujet subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**Réparation de dégâts importants (es).** « Guérit » 3d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niv. (Max. +15).

**Résistance aux effets planaires (mp).** La cible est épargnée par les effets naturels d'un plan précis.

**Respiration aquatique (mj).** Permet de respirer sous l'eau.

**Runes explosives (mj).** 6d6 pts de dégâts à qui les lit.

**Sceau du serpent (mj).** Crée un symbole immobilisant le lecteur.

**Sphère d'invisibilité (mj).** Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

**Suggestion (mj).** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

**Tempête de neige (mj).** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

**Texte illusoire (mj).** Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

**Vision profane (es).** Les auras magiques sont désormais perceptibles par le lanceur.

**Visions aliénantes (ci).** Le sujet ne peut entreprendre d'action, et ne peut ensuite guérir naturellement.

**Vol (mj).** Le sujet vole à la vitesse de 30 m/rd.

**Yeux du zombie (ci).** Le jeteur de sorts voit par les yeux d'un zombie.

## Sorts du 4<sup>e</sup> niveau.

**Adaptation planaire (mp).** Habitue une créature visé au plan du personnage.

**Alarme de portail améliorée (mp).** Idem Alarme de portail mais en plus le lanceur voit des images.

**Ancre dimensionnelle (mj).** Empêche tout déplacement extradimensionnel.

**Assassin imaginaire (mj).** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 pts de dégâts.

**Bouclier de feu (mj).** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

**Brouillard dense (mj).** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

**Chaînes dansantes (ci).** Anime une chaîne/niv.

**Charme-monstre (mj).** Le sujet (monstre).croit être l'allié du PJ.

**Confusion (mj).** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.

**Contagion (mj).** Infecte la cible.

**Convocation de monstres IV (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Convocation d'ombres (mj).** Reproduit les invocations du 1e au 3e niveau.

**Création mineure (mj).** Crée un objet en tissu ou en bois.

**Cri (mj).** Assourdit les victimes et leur inflige 2d4 pts de dégâts.

**Détection de la scrutation (mj).** Détecte l'espionnage magique.

**Dévastation (ci).** Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv, puis -2 aux jets d'attaque, de sauvegardes et autres pendant 3d10 minutes.

**Douleur distillée (ci).** Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée.

**Ecran de dissipation d'Otiluke (es).** Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie.

**Emotion (mj).** Fait naître une forte émotion chez le sujet.

**Endurcissement de familier (es).** Le familier du personnage gagne +2 à son armure naturelle et a 25 % de chances d'éviter les coups critiques pendant 1 h/niv.

**Energie négative (mj).** La cible « gagne » 1d4 niv d'énergie négative.

**Force abyssale (ci).** Le lanceur de sorts gagne +2 en For, Con, Dex et RM.

**Globe d'invulnérabilité partielle (mj).** Bloque les sorts du 1er au 3e niveau.

**Invisibilité suprême (mj).** Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

**Localisation de créature (mj).** Indique la direction d'une créature connue.

**Lueur d'arc-en-ciel (mj).** Empêche jusqu'à 24 DV de créatures d'attaquer ou de s'enfuir.

**Malédiction (mj).** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

**Mémorisation de Rary (mj).** Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. Magiciens uniquement.

**Métamorphose (es).** Le PJ change de forme.

**Métamorphose provoquée (es).** Change la forme du sujet.

**Mission (mj).** Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

**Monture éthérée (mp).** Invoque une ou plusieurs montures de proto-matière dans le plan Ethéré.

**Mur de chaînes cinglantes (ci).** Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv qui inflige 3d6 pts de dégâts à ceux qui sont à moins de 1,50 m.

**Mur de feu (mj).** 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m, +1/niv, en cas de traversée.

**Mur de glace (mj).** Mur plan ayant 15 pts de résistance, +1/niv., ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.

**Mur illusoire (mj).** Mur, plancher ou plafond illusoire.

**Œil du mage (mj).** Œil invisible avançant de 10 m/rd.

**Onde d'énergie négative (es).** Vague d'énergie négative qui intimide ou renforce 1d6 DV/niveau (Max. 15 DV).de morts-vivants.

**Orbe acide (es).** Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus à l'acide (max. 15d6).distribués selon la volonté du lanceur.

**Orbe de feu (es).** Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au feu (max. 15d6).distribués selon la volonté du lanceur.

**Orbe de froid (es).** Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au froid (max. 15d6).distribués selon la volonté du lanceur.

**Orbe électrique (es).** Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus à l'électricité (maxi. 15d6).distribués selon la volonté du lanceur.

**Orbe sonique (es).** Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au son (max. 15d6).distribués selon la volonté du lanceur.

**Peau de pierre (mj).** Bloque les attaques physiques.

**Perversion des convocations (ci).** Crée une zone où seules les créatures maléfiques peuvent être convoquées.

**Piège à feu (mj).** L'objet piégé inflige 1d4 pts de dégâts, +1/niv.

**Poison psychique (ci).** Empoisonne ceux qui lancent des sorts mentaux ou de divination sur l'objet, la créature ou la zone.

**Portail aléatoire (mp).** Rend la destination d'un portail interplanétaire aléatoire.

**Porte dimensionnelle (mj).** Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.

**Puissance des enfers (ci).** Le jeteur de sorts gagne +2 à la CA et +1 à sa RD existante.

**Reflot inquisiteur (ci).** Le lanceur de sorts envoie son image à travers un miroir et peut voir et parler par son intermédiaire.

**Refuge de Léomund (mj).** Crée une solide maisonnette.

**Réparation de dégâts critiques (es).** « Guérit » 4d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niv. (Max. +20).

**Résistance de groupe aux énergies destructives (es).** Comme résistance aux énergies destructives, mais sur un sujet/niveau.

**Scrutation (mj).** Permet d'espionner le sujet à distance.

**Sinistre vengeance (ci).** Arrache la main de la cible, lui infligeant 6d6 pts de dégâts, puis la main attaque son ancien propriétaire.

**Sphère d'isolement d'Otiluke (mj).** Globe de force emprisonne ou protège le sujet.

**Tempête de grêle (mj).** 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

**Ténèbres des damnés (ci).** Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts par round.

**Tentacules noirs d'Evard (mj).** 1d4 tentacules, +1/niv, attaquent les créatures au hasard dans un rayon de 5 m.

**Terrain hallucinatoire (mj).** Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

**Terreur (mj).** Les sujets fuient pendant 1 rd/niv.

**Vision dans le noir de groupe (es).** Comme vision dans le noir, mais affecte toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du lanceur.

**Zone de répit (mp).** Crée une zone protégée de toute intrusion interplanétaire.

**Zone de révélation (mp).** Toute les créatures situé dans la zone deviennent visible.

## Sorts du 5<sup>e</sup> niveau.

**Absorbant d'énergie destructrice (es).** Absorbe 1d6 pts de dégâts par niv. (Max. 15d6).d'un type précis d'énergie destructrice.

**Ame enchaînée (ci).** Emprisonne l'âme d'une créature morte dans un talisman depuis lequel le lanceur de sorts peut la questionner.

**Animation des morts (mj).** Crée squelettes et zombies morts-vivants.

**Appel de destrier noir (ci).** Convoque 1 destrier noir.

**Arrêt cardiaque (ci).** Le sujet tombe immédiatement à -8 pv

**Brume mental (mj).** Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

**Brume mortelle (mj).** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté.

**Cauchemar (mj).** Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.

**Chien de garde de Mordenkainen (mj).** Chien spectral capable de combattre.

**Coffre secret de Léomund (mj).** Coffre caché dans le plan Ethéré.

**Communication à distance (mj).** Transmet un message n'importe où.

**Cône de froid (mj).** 1d6 pts de dégâts/niv. (froid).

**Contact avec les plans (mj).** Permet d'interroger une entité extraplanétaire.

**Contrat (mj).** . Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ.

**Convocation de monstres V (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Convocation d'ombres majeure (mj).** Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 4e niveau et à 40 % réel.

**Création majeure (mj).** Comme création mineure, plus pierre et métal.

**Croissance animale (mj).** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.

**Débilité (mj).** L'Intelligence de la cible tombe à 1.

**Déplacement xorn (mp).** Permet de se déplacer au travers de matériaux naturels solides sans laisser ni tunnel ni trace.

**Domination (mj).** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

**Echo de résistance (ci).** Les ennemis doivent réussir deux fois leur jet de résistance à la magie face au lanceur de sorts.

**Fabrication (mj).** Transforme les matières premières en produit fini.

**Façonnage de la pierre (mj).** Permet de modeler la pierre.

**Faux-semblant (mj).** Modifie l'aspect de 1 personne/2 niv.

**Forme fantomatique (es).** Le lanceur devient intangible.

**Horde de dretchs (ci).** Convoque 2d4 dretchs.

**Horde de lémures (ci).** Convoque 2d4 lémures.

**Image prédéterminée (mj).** Comme image accomplie, mais sans concentration.

**Immobilisation de monstre (mj).** Immobilise n'importe quelle créature.

**Leurre (mj).** Illusion abusant la scrutation magique.

**Lien télépathique de Rary (mj).** Permet de communiquer mentalement.

**Magie des ombres (mj).** Reproduit les évocations du 1e au 4e niveau.

**Main interposée de Bigby (mj).** Abri partiel (90 %) contre un adversaire.

**Mante marine (mn).** Confère respiration aquatique, liberté de mouvement et invisibilité dans l'eau.

**Mirage (mj).** Comme terrain hallucinatoire, plus structures artificielles.

**Mur de fer (mj).** 30 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.

**Mur de force (mj).** Mur immunisé contre les dégâts.

**Mur de pierre (mj).** 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.

**Mur de vase (ci).** Créé une barrière de 50 pv/4 niv qui paralyse et inflige 2d6 pts de dégâts à ceux qui la touchent.

**Mur d'esprits (es).** Créé un mur formé d'esprits gémissants qui inspire la terreur; 1d10 pts de dégâts d'énergie négative au contact.

**Œil indiscret (mj).** 1d4 yeux flottants, +1/niv, servant d'éclaireurs.

**Passage d'ombre (mp).** Ouvre un portail à sens unique sur le plan de l'Ombre.

**Passe-muraille (mj).** Permet de traverser un mur de 30 cm d'épaisseur/niv.

**Permanence (mj).** Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

**Possession (mj).** Permet de s'emparer du corps d'un autre.

**Renvoi (mj).** Force une créature à repartir dans son plan natal.

**Sanctuaire secret de Mordenkainen (es).** Empêche quiconque de regarder ou d'effectuer une scrutation sur une zone pendant 24 h.

**Séquestration de possédant (ci).** Un sujet capable de posséder des créatures se retrouve emprisonné dans son corps actuel.

**Songe (mj).** Envoie un message à un dormeur.

**Télékinésie (mj).** Permet de déplacer 12,5 kg/niv à distance.

**Téléportation (mj).** Transporte instantanément le PJ où il veut.

**Transmutation de la boue en pierre (mj).** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.

**Transmutation de la pierre en boue (mj).** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.

**Vol de groupe (es).** Comme vol, mais affecte un sujet à portée par niveau.

## Sorts du 6<sup>e</sup> niveau.

**Analyse d'enchantement (mj).** Révèle les propriétés magiques.

**Appel de bébilith (ci).** Convoque un bébilith pour faire face à un démon.

**Brume acide (mj).** Brouillard infligeant des dégâts (acide).

**Cercle de mort (mj).** Tue 1d4 DV de créatures/niv.

**Champ de force (mj).** Nul ne peut approcher du PJ.

**Contrat intermédiaire (mj).** Force un Extérieur à accomplir une tâche.

**Contrôle de l'eau (mj).** Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.

**Contrôle du climat (mj).** Modifie le climat local.

**Convocation de monstres VI (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Défense magique (mj).** Plusieurs effets magiques protègent une zone.

**Désintégration (mj).** Fait disparaître un objet ou une créature.

**Dissipation suprême (mj).** Comme dissipation de la magie, mais à +20.

**Double illusoire (mj).** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

**Durcissement (dd-d).**

**Eclair multiple (mj).** 1d6 pts de dégâts/niv ; éclairs secondaires.

**Exploration des pensées (gf).** Savoirs et souvenirs de la cible peuvent être sondé au rythme d'1 question par round.

**Furtivité du fiélon (ci).** Le pouvoir de téléportation sans erreur du fiélon est à incantation rapide.

**Glissement de terrain (mj).** Fait apparaître tranchées ou collines.

**Globe d'invulnérabilité renforcée (mj).** Comme globe d'invulnérabilité partielle, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.

**Grande magie des ombres (mj).** Comme magie des ombres, mais jusqu'au 5e niveau.

**Image permanente (mj).** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

**Image programmée (mj).** Comme image accomplie, mais déclenchée par condition.

**Main impérieuse de Bigby (mj).** Main repoussant les adversaires.

**Manifestation forcée (mp).** Oblige une créature située dans un plan adjacent ou coexistant à apparaître dans le plan du lanceur.

**Mauvais œil (mj).** Cible affectée par charme, terreur, fièvre ou sommeil.

**Message trompeur. (ci)** Comme communication à distance, sauf que le lanceur de sorts imite quelqu'un d'autre.

**Mort des morts-vivants (es).** Détruit 1d4 DV/niv. de morts-vivants (Max. 20d4).

**Mythes et légendes (mj).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

**Neutralisation de possédant (ci).** Un sujet capable de posséder des créatures est rendu impuissant.

**Pétrification (mj).** Transforme la cible en statue.

**Piège astral (ci).** Capture une créature astrale et la garde immobilisée.

**Prévoyance (mj).** Déclenche un autre sort sous condition.

**Projection d'image (mj).** Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

**Quête (mj).** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.

**Rapidité de groupe (mj).** Comme rapidité, mais 1 sujet/niv.

**Reflets d'ombre (mj).** Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 5e niveau et à 60 % réel.

**Remémoration de Mordenkainen (mj).** Permet de se rappeler d'un sort du 5e niveau ou moins. Magiciens uniquement.

**Renforcement ectoplasmique (ci).** Un mort-vivant intangible gagne +1 à la CA, +1d8 pv, +1 aux jets d'attaque, +2 à la résistance au renvoi par tranche de 3 niv.

**Scellement de portail (mp).** Scelle de façon permanente un portail.

**Sphère glaciale d'Otiluke (mj).** Gèle l'eau ou inflige des dégâts (froid).

**Suggestion de groupe (mj).** Comme suggestion, mais 1 cible/niv.

**Transfert de sorts au familier (es).** Le personnage transfère des sortilèges à son familier.

**Transformation de Tenser (mj).** Le PJ gagne des bonus au combat.

**Transmutation de la pierre en chair (mj).** Ramène une créature pétrifiée à la vie.

**Vision lucide (mj).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

**Voile (mj).** Change l'aspect d'un groupe de créatures.

**Zone d'antimagie (mj).** Réprime toute magie à moins de 3 m.

## Sorts du 7<sup>e</sup> niveau.

**Aliénation mentale (mj).** La cible souffre en permanence de confusion.

**Bannissement (mj).** Bannit 2 DV/niv de créatures extraplanaires.

**Boule de feu à retardement (mj).** 1d6 pts de dégâts/niv. (feu); l'explosion peut être retardée un max. de 5 rds.

**Cage de force (mj).** Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.

**Changement de plan (mj).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).

**Contrôle des morts-vivants (mj).** Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

**Convocation de monstres VII (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Corps élémentaire (mp).** Le mage se transforme en un type d'élémentaire et en acquière certains pouvoirs.

**Dissimulation suprême (mj).** Rend le sujet invisible, même à la scrutation.

**Doigt de mort (mj).** Tue la cible.

**Ecran de dissipation suprême d'Otiluke (es).** Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie (mais comme une dissipation suprême).

**Épée de Mordenkainen (mj).** Lame d'énergie flottante.

**Forme éthérée (mj).** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 rd/niv.

**Immunité contre une énergie destructive (es).** Le sujet est immunisé contre les dégâts causés par une forme d'énergie destructive.

**Inversion de la gravité (mj).** Objets et créatures tombent vers le haut.

**Invisibilité de groupe (mj).** Comme invisibilité, mais sujets multiples.

**Invocation instantanée de Drawmij (mj).** L'objet préparé apparaît dans la main du Pj.

**Maelström de réalité (mp).** Accroc dans la réalité qui expédie matériaux et créature sur un plan déterminé aléatoirement.

**Manoir somptueux de Mordenkainen (mj).** Demeure extradimensionnelle.

**Mot de pouvoir étourdissant (mj).** Etourdit jusqu'à 150 pv de créatures.

**Mur de tous les yeux. (ci)** Crée une barrière qui paralyse et consume ceux qui la touchent et à travers laquelle le lanceur de sorts peut voir.

**Poigne de Bigby (mj).** Main géante repoussant les adversaires.

**Porte de phase (mj).** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

**Rayons prismatiques (mj).** Rayons magiques à effets variés.

**Regard du tyranoeil (ci).** Un œil du lanceur de sorts acquiert au hasard un des rayons du tyranoeil.

**Renvoi des sorts (mj).** Retourne 1d4+6 niv de sorts à l'envoyeur.

**Scrutation ultime (mj).** Comme scrutation, mais plus loin et plus longtemps.

**Simulacre (mj).** Crée un double partiellement réel du sujet.

**Souhait limité (mj).** Modifie la réalité dans une certaine mesure.

**Statue (mj).** Le sujet peut se statufier à volonté.

**Téléportation de masse (es).** Comme téléportation, mais 1 lanceur peut emporter plus de poids et n'est pas obligé d'accompagner ce qu'il téléporte.

**Téléportation d'objet (mj).** Comme téléportation, mais sur un objet.

**Téléportation sans erreur (mj).** Comme téléportation, sans risque d'erreur.

**Tornade acérée (ci).** Crée une colonne mobile d'un rayon de 1,50 m/niv infligeant 1d8 pts de dégâts/2 niv chaque round.

**Traversée des ombres (mj).** Permet de voyager plus rapidement.

**Vision du fiélon (ci).** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.

**Vision mystique (mj).** Comme mythes et légendes, mais plus rapide.

## Sorts du 8<sup>e</sup> niveau.

**Attrance (mj).** Objet ou lieu attire certaines créatures.

**Aversion (mj).** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

**Charme de groupe (mj).** Comme charme-monstre, mais sur 10 m de rayon.

**Clone (mj).** Double s'éveillant à la mort de l'original.

**Contrat suprême (mj).** Force un Extérieur à accomplir une tâche.

**Convocation de monstres VIII (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Corps de fer (mj).** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

**Danse irrésistible d'Otto (mj).** Force le sujet à danser.

**Dédale (mj).** Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.

**Dépouillement (ci).** Désintègre l'objet de plus grande valeur du sujet.

**Ecran (mj).** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

**Entrave (mj).** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.

**Esprit impénétrable (mj).** Sujet immunisé contre les sorts mentaux.

**Exaction vitale (ci).** Le lanceur de sorts draine 1 pt de caractéristique par round et rajeunit.

**Exigence (mj).** Comme communication à distance, plus suggestion.

**Explosion de lumière (mj).** Aveugle à moins de 3 m, 3d6 pts de dégâts.

**Flétriiture (mj).** 1d8 pts de dégâts/niv dans un rayon de 10 m.

**Hurllement assourdissant (es).** Un hurlement dévastateur inflige 20d6 pts de dégâts soniques ; il étourdit les créatures et endommage les objets.

**Localisation suprême (mj).** Localise précisément une créature ou un objet.

**Malédiction suprême (ci).** Le sujet subit un malus de -6 à deux caractéristiques, un malus de -8 aux jets d'attaque et sauvegarde, ou a 75 % de chances de ne rien faire.

**Manifestation de groupe (mp).** Créatures et objets de plans adjacents sont attiré sur le plan du lanceur.

**Métamorphose universelle (mj).** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

**Mot de pouvoir aveuglant (mj).** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

**Mur prismatique (mj).** Mur à effets magiques variés.

**Nuage incendiaire (mj).** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).

**Passage dans l'éther (mj).** Emmène plusieurs créatures dans le plan Ethéré.

**Poing de Bigby (mj).** Poing géant attaquant les adversaires du PJ.

**Protection contre les sorts (mj).** Confère un bonus de résistance de +8.

**Séquestration (mj).** Emprisonne la cible dans une gemme.

**Sphère téléguidée d'Otiluke (mj).** Comme sphère d'isolement d'Otiluke, mais le PJ la déplace par télékinésie.

**Symbole (mj).** Rune magique à effets variés.

**Tourne-trippes (ci).** Tue le sujet et confère 4d6 pv temporaires et +4 en Force au lanceur de sorts.

**Verrou dimensionnel (es).** La téléportation et les autres formes de voyages dimensionnels sont impossibles pendant jour/niv.

**Voleur imaginaire (ci).** Crée une force invisible qui dérobe à autrui.

## Sorts du 9<sup>e</sup> niveau.

**Absorption (es).** Absorbe les sorts jetés contre le personnage, qui peut utiliser leur énergie pour ses propres sorts.

**Absorption d'énergie (mj).** La cible «gagne» 2d4 niv d'énergie négative.

**Animation suspendue (mj).** Met la cible en état de stase.

**Arrêt du temps (mj).** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

**Capture d'âme (mj).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

**Cercle de téléportation (mj).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

**Changement de forme (mj).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

**Convocation de monstres IX (mj).** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

**Délivrance (mj).** Libère la victime d'un emprisonnement.

**Disjonction de Mordenkainen (mj).** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

**Domination universelle (mj).** Comme domination, mais sur n'importe qui.

**Emprisonnement (mj).** Emprisonne la cible au centre de la Terre.

**Ennemi subconscient (mj).** Comme assassin fantasmatique, mais à 10 m à la ronde.

**Main broyeuse de Bigby (mj).** Main géante infligeant d'importants dégâts.

**Mot de pouvoir mortel (mj).** Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

**Nuée de météores (mj).** 24d6 pts de dégâts (feu), plus explosions.

**Plainte d'outre-tombe (mj).** Tue 1 créature/niv.

**Poing de la cruauté (ci).** Poing infligeant 1d6 pts de dégâts/niv. chaque round.

**Portail (mj).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

**Prémonition (mj).** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

**Prévoyance en chaîne (es).** Comme prévoyance, mais trois sorts (au max.) peuvent être déclenchés.

**Projection astrale (mj).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

**Refuge (mj).** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

**Refuge d'essence vitale (es).** La force vitale du lanceur est enfermée dans un petit réceptacle. Il ne peut être tué tant que ce réceptacle reste intact.

**Rupture d'entraves (gf).** Détruit magiquement tous les sorts qui contraignent, scellent, enferment ou entravent sur 20 m autour du lanceur.

**Souhait (mj).** Comme souhait limité, mais en plus puissant.

**Sphère prismatique (mj).** Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

**Ténèbres ultimes (ci).** Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.

**Violation de l'esprit (ci).** Le lanceur de sorts apprend tout ce que sait le sujet et peut altérer sa mémoire et son savoir.

(ci).Les chapitres interdits  
(dd-d).Dieux et demi-dieux  
(es).Par l'encre et le sang  
(gf).Les gardiens de la foi  
(mj).Manuel des joueurs  
(mn).Les maîtres de la nature  
(mp) Manuel des plans  
(ol).D'ombre et de lumière