
SORTS DE PRETRE

Sorts du niveau 0 (oraison).

- Assistance divine (mj).** +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence.
- Blessure superficielle (mj).** Inflige 1 pt de dégâts à la cible.
- Conservation d'organe (ci).** Garde un organe isolé à (abri de la décomposition pendant 24 heures.
- Création d'eau (mj).** Crée 8 litres d'eau pure/niv.
- Détection de la magie (mj).** Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
- Détection du poison (mj).** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
- 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.
- Noir (ci).** Empêche la lumière normale d'éclairer.
- Purification de nourriture et d'eau (mj).** Purifies 30 dm3/niv de nourriture et d'eau.
- Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.
- Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Soins superficiels (mj).** Rend 1 pv à la cible.
- Stimulant (mj).** Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts du 1^{er} niveau.

- Action aléatoire (mj).** La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
- Anathème (mj).** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres.
- Arme magique (mj).** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Balise planaire (mp).** Une à six personnes connaissent toujours la direction du portail visé.
- Bénédiction (mj).** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Bénédictio de l'eau (mj).** Crée de l'eau bénite.
- Blessure légère (mj).** Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +5).
- Bouclier de la foi (mj).** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
- Bouclier entropique (mj).** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- Brume de dissimulation (mj).** Le PJ est entouré de brouillard.
- Chagrin (ci).** Le sujet est victime d'un malus de-3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.
- Chagrin d'amour (ci).** Le sujet est sans défense pendant 1 round.
- Compréhension des langues (mj).** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- Convocation de monstres I (mj).** Appelle un Extérieur luttant pour le PJ.
- Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal (mj).** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

- Détection des morts-vivants (mj).** Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.
- 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.
- Faveur divine (mj).** Confère un bonus de +1/3 niv. (attaque et dégâts).
- Fièvre furieuse (ci).** Le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque.
- Frayeur (mj).** La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.
- Imprécation (mj).** Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Injonction (mj).** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 rd.
- Invisibilité pour les morts-vivants (mj).** Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niv).
- Langue de Belzébuth (ci).** Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff, Diplomatie et Renseignements.
- Lente assimilation (ci).** Le jeteur de sorts absorbe la santé et les moyens de subsistance d'un sujet sans défense.
- Main-araignée (ci).** La main du lanceur de sorts se transforme en araignée monstrueuse de taille P
- Malédiction de l'eau (mj).** Crée de l'eau maudite.
- Paix du défunt (gf).** Empêche qu'un cadavre devienne un mort-vivant.
- Perception de la mort (mj).** Révèle l'état de santé des créatures à 10 m à la ronde.
- Pierre magique (mj).** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 pts de dégâts.
- 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.
- Regain d'assurance (mj).** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niv).
- Régénération des blessures légères (mn).** La cible recouvre 1 pv/round.
- Rémission (ci).** Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.
- Résistance aux drogues (ci).** Le sujet est immunisé contre la dépendance.
- Sanctuaire (mj).** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- 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.

Sorts du 2^e niveau.

- Aide (mj).** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires.

Alignement indétectable (mj). Masque l'alignement pendant 24h.

Apaisement des émotions (mj). Calme 1d6 sujets/niv.

Arme spirituelle (mj). Arme magique attaquant d'elle-même.

Augure (mj). Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.

Blessure modérée (mj). Inflige 2d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +10).

Cacophonie (mj). 1d8 pts de dégâts (son), étourdissement possible.

Communication avec les animaux (mj). Permet de communiquer avec les animaux.

Consécration (mj). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.

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

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

Délivrance de la paralysie (mj). Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

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

Détection des pièges (mj). Le PJ repère les pièges comme un roublard.

Discours captivant (mj). Captive à 30 m (+ 3 m/niv.) à la ronde.

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

Esquilles (ci). Le sujet subit un affaiblissement temporaire de 1d3 pts de Con.

Essoufflement (ci). Le sujet se retrouve épuisé.

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

Flamme divine (gf). Protège une zone contre les créatures du froid.

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

Fracassement (mj). Endommage objets ou créatures cristallines.

Giclée de couteaux (gf). Un cône de gouttelettes, inflige 1d6 + 1 points de dégâts/niv. (max. +5).

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

Membres arachnéens (ci). Le lanceur de sorts acquiert de longs membres d'araignée qui lui procurent une vitesse de 9 m et il peut se déplacer sur les surfaces verticales.

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.

Messenger animal (mj). Envoie un animal très petit en un lieu donné.

Mise à mort (mj). Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.

Nuage de spores du vrock (ci). Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m subissent 1d8 pts de dégâts et 1d2 pts de plus/round pendant 10 rounds.

Préservation des morts (mj). Préserve un cadavre.

Profanation (mj). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

Protection d'autrui (mj). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

Ralentissement du poison (mj). Neutralise le poison pendant 1 h/niv.

Réparation intégrale (mj). Répare totalement un objet.

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

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

Restauration partielle (mj). Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 pts de caractéristique perdus.

Ronces (gf). Une arme contondante en bois acquiert +1 à l'attaque, +1 point de dégât/niv. (max. +10).

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

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

Silence (mj). Etouffe tout bruit dans un rayon de 5 m.

Soins modérés (mj). Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).

Sombre trait (ci). Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv et étourdit 1 round.

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

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

Vague de tristesse (ci). Toutes les créatures situées dans le cône subissent un malus de -3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

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

Zéphyr divin (gf). Protège une zone contre les créatures du feu.

Zone de vérité (mj). Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts du 3^e niveau.

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

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

Barbelures (gf). Comme ronces, mais le bonus d'attaque est de +2 et dure plus longtemps.

Blessure grave (mj). Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +15).

Bombe du nécromancien (ci). Le mort-vivant visé explose et inflige 1d6 pts de dégâts/2 niv lorsqu'il est frappé ou à une heure précise.

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

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.

Cercle nauséux (ci). Les ennemis ne peuvent faire d'actions ou subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Chaîne de témoins (gf). Votre perception scrutatrice passe d'une créature à une autre par simple contact.

Communication avec les mort (mj). Un cadavre répond à 1 question/2 niv.

Communication avec les plantes (mj). Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Contagion (mj). Infecte la cible.

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

Création de nourriture et d'eau (mj). Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niv.

Délivrance des malédictions (mj). Libère des malédictions.

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

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

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

Ecorcheur (ci). Griffes noires infligeant 1d8 pts de dégâts/niv et coups critiques causant des hémorragies.

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

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

Flammes de la foi (gf). Une arme normale ou de maître est temporairement dotée de la propriété de feu intense.

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

Fusion dans la pierre (mj). Permet d'entrer dans la pierre.

Glyphe de garde (mj). Inscription affectant ceux qui la touchent.

Guérison de la cécité/surdité (mj). Soigne la cécité ou la surdité.

Guérison des maladies (mj). Guérit tous les maux du sujet.

Lame d'os (ci). Transforme un os en arme magique.

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

Lien télépathique mineur (gf). Lien créé avec un sujet à moins de 10 m pendant 10mn/niv.

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

Lumière brûlante (mj). 1d8 pts de dégâts/2 niv ; plus contre les morts-vivants.

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

Main du berger (mj). Guide le sujet jusqu'au PJ.

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

Malédiction de la brute (gf). La For, Dex ou Con sont majorées de +1/niv. (au max.). L'Int et le Cha sont réduits de la même valeur.

Marche sur l'onde (mj). Permet de marcher sur l'eau.

Masochisme (ci). Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts dont le jeteur de sorts est victime, il bénéficie de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Message interplanétaire (mp). Permet d'envoyer un message de 25 mots à une créature ciblée qu'elle que soit le plan ou elle se trouve.

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

Négation de l'invisibilité (mj). Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niv.

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

Panoplie magique (mj). Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niv.

Poigne d'Orcus (ci). Inflige 1d3 pts de dégâts/round et paralyse les ennemis pendant que le lanceur de sorts se concentre.

Précision bénie (gf). Les alliés obtiennent un bonus de moral de +2 à leurs jets d'attaque à distance.

Prière (mj). +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Protection contre l'énergie négative (mj). Empêche les pertes de niveau.

Protection contre l'énergie positive (mp). Confer une protection contre les énergies positive, y compris contre la guérison et la régénération magique.

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

Puits du sourcier (gf). Crée un puits vers de l'eau douce à une distance de 33 m dans le sol

Régénération des blessures modérées (mn) La cible recouvre 2 pv/round.

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

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

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

Sécurité (mp). Donne le plus court chemin pour se mettre à l'abri.

Soins importants (mj). Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).

Ténèbres profondes (mj). Ténèbres surnaturelles sur 20 m de rayon.

Toile de ronces (mn).(gf) Comme enchevêtrement, mais les ronces occasionnent des dégâts à chaque round.

Vapeur d'épées (gf). Comme giclée de couteaux, mais 1d8 de dégâts et max +10.

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

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 4^e niveau.

Allié d'outreplan (mj). Echange de services avec un Extérieur à 8 DV

Ancre dimensionnelle (mj). Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Arme de la divinité (gf). +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial.

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

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

Blessure critique (mj). Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +20).

Busard (gf). Convoque un oiseau de proie intangible qui combat pour vous.

Communication à distance (mj). Envoie un message quelle que soit la distance.

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

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

Déclamation (gf). Vos alliés gagnent +2 ou +3 aux jets d'attaque et de sauvegarde, vos ennemis -2.

Détection du mensonge (mj). Révèle les mensonges délibérés.

Divination (mj). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

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

Empoisonnement (mj). Le sujet perd 1d10 pts de Con, idem 1 mn plus tard.

Endurance inépuisable (gf). Bonus de +4 contre la fatigue et l'affaiblissement, différents bonus liés à l'endurance.

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

Griffes bestiales (gf). Vos mains deviennent des armes tranchantes (1d6).

Griffes du sauvage (ci). Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.

Identification de coupable (ci). Le lanceur de sorts découvre l'identité d'une personne.

Immunité contre les sorts (mj). Immunise le sujet contre 1 sort/4 niv.

Liberté de mouvement (mj). La cible bouge normalement malgré les entraves.

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

Marche dans les airs (mj). Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

Neutralisation du poison (mj). Rend le poison inoffensif.

Perception du climat (gf). Prévoit le temps (naturel).qu'il fera pendant la semaine.

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

Protection contre la mort (mj). Immunise contre les sorts de mort.

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

Puissance divine (mj). Bonus à l'attaque, 18 de Force et +1 pv/niv.

Rapport (mj). Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.

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

Répulsif (mj). Les insectes restent à 3 m du PJ.

Restauration (mj). Rend niveau et pts de caractéristiques perdus.

Rudolement (gf). Inflige la surdité ou des dégâts à vos ennemis, selon leur alignement.

Soins intensifs (mj). Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).

Souffle d'ombre (mp). Débarrasse une zone de tout portail ou point faible séparant le plan de l'Ombre des autres plans et empêche qu'on y accède par des sorts d'ombre.

Souffle éthéré (mp). Crée un petit cyclone dans le plan éthéré.

Tempête divine (gf). Crée un disque d'armes tournoyant qui inflige 1d6 points de dégâts, plus 2 par niveau du prêtre (max +20).

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

Transfert de sorts (mj). Transfère des sorts du PJ au sujet.

Vermine géante (mj). Transforme les insectes en vermine géante.

Sorts du 5^e niveau.

Agilité divine (gf). Le sujet gagne un bonus à ses jets de Réflexes, une Dex de 18 et le don Attaque éclair.

Annulation d'enchantement (mj). Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Arrache-cœur (ci). Le sujet meurt en 1d3 rounds ou subit 3d6 pts de dégâts +1/niv

Cercle de douleur (mj). Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv, à 6 m à la ronde.

Cercle de guérison (mj). Rend 1d8 pv, +1/niv, à 6 m à la ronde.

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

Colonne de feu (mj). Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv).

Communion (mj). Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niv.

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

Déprivation (ci). Le sujet prend l'alignement mauvais.

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

Exécution (mj). Attaque de contact tuant la cible.

Feu crématoire (ci). Consomme un cadavre ou un mort-vivant.

Fléau d'insectes (mj). Nuée d'insectes réduisant la visibilité, infligeant des dégâts et faisant fuir les créatures faibles.

Flétrissure végétale (mn).(gf) Inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale, ou étiole une étendue de 30 m.

Force de l'ours (gf). Un allié/niv. gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niv.

Force du colosse (mj). Accroît la taille du PJ et lui confère +4 en Force.

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

Injonction suprême (mj). Comme injonction, mais affecte 1 sujet/niv.

Marque de la justice (mj). Définit une condition maudissant la cible.

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

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

Pénitence (mj). Permet au sujet d'expié ses fautes.

Rappel à la vie (mj). Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niv max.

Régénération des blessures graves (mn). La cible recouvre 3 pv/round.

Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal (mj). +4 contre les attaques.

Résistance à la magie (mj). Le sujet gagne une RM de 12, +1/niv

Sanctification (mj). Rend un site sacré.

Sanctification maléfique (mj). Rend un site maudit.

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

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

Sorts du 6^e niveau.

Allié majeur d'outreplan (mj). Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 16 DV

Animation d'objet (mj). Les objets attaquent les adversaires du PJ.

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

Barrière de lames (mj). Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.

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

Coquille antivie (mj). Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

Création de mort-vivant (mj). Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.

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

Festin des héros (mj). Nourriture pour 1 personne/niv ; soigne et bénit.

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

Glyphe de garde divin (mj). Comme glyphe de garde, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.

Guérison suprême (mj). Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.

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

Interdiction (mj). Zone interdite aux créatures d'un autre alignement.

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

Mille aiguilles (ci). Des aiguilles perforantes infligent 2d6 pts de dégâts et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Mise à mal (mj). La cible perd tous ses pv sauf 1d4.

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

Mot de rappel (mj). Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

Nuage de l'achaïeraï (ci). Nuage infligeant 2d6 pts de dégâts et confusion.

Orientation (mj). Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

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

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

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

Rappel à la vie d'Extérieur (mp). Ramène un Extérieur d'entre les morts.

Régénération des blessures critiques (mn). La cible recouvre 4 pv/round.

Vent divin (mj). Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Sorts du 7^e niveau.

Blasphème (mj). Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

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

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

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

Décret (mj). Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

Destruction (mj). Tue la cible et détruit son corps.

Emprisonnement d'âme (ci). Séquestre une âme dans un petit objet et la victime subit un affaiblissement temporaire de 1d4 pts de Con/jour.

Fureur vertueuse des fidèles (gf). Comme aide, mais dans un rayon de 10m, les fidèles de votre divinité obtiennent de meilleurs avantages.

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

Misère (ci). Inflige 1d8 pts de dégâts/niv sur un rayon de 6 m et étourdit les ennemis pendant 1d4 rounds.

Parole divine (mj). Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

Parole du Chaos (mj). Tue, déroute (confusion), étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

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

Régénération (mj). Fait repousser les membres tranchés.

Restauration suprême (mj). Comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristiques perdus.

Résurrection (mj). Ramène un mort à la vie.

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

Vague de limon (mn).(gf). Couvre une zone de 5 m de rayon avec du limon vert.

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

Sorts du 8^e niveau.

Allié suprême d'outreplan (mj). Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 24 DV.

Araignée mentale (gf). Espionne les pensées de 8 créatures (au Max)

Aura divine (mj). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.

Aura infernale (mj). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.

Bouclier de la Loi (mj). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.

Chaîne du Chaos (gf). Propage une épidémie d'aliénation mentale qui se transmet par simple contact.

Contamination (ci). Une grande quantité d'eau est empoisonnée.

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

Création de mort-vivant dominant (mj). Momie, spectre, vampire ou fantôme.

Flétrissure (mj). Inflige 1d6/niv à une créature de type plante, ou flétrit la végétation dans un rayon de 33 m.

Genèse de bodak (ci). Transforme un sujet consentant en bodak.

Guérison suprême de groupe (mj). Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

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

Mal contagieux (ci). Le sujet est infecté par une maladie, comme tous ceux qui le touchent.

Manteau du Chaos (mj). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.

Symbole (mj). Rune magique à effets variés.

Tempête de feu (mj). 1d6 pts de dégâts/niv.

Tremblement de terre (mj). Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

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

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

Sorts du 9^e niveau.

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

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

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

Emprise lycanthrope (ci). 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

Implosion (mj). Tue 1 créature/rd.

Miracle (mj). Intercède auprès du dieu.

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

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

Résurrection suprême (mj). Comme résurrection, sans avoir besoin du corps.

Saccage (ci). Détruit les plantes et endommage les objets dans un rayon de 30 m/niv.

Sauvagerie collective (ci). Les créatures situées dans un rayon de 3 m/niv deviennent hostiles et féroces.

Tempête vengeresse (mj). Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

(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