



Annexe

Listes des sorts par classe

Utiliser cette annexe

Choisir au hasard les sorts connus

Vous trouverez dans les pages qui suivent les listes de sorts par classe, assorties de tables aléatoires. Celles-ci sont conçues pour les meneurs qui utilisent la règle du hasard des apprentissages. Elles peuvent également être utilisées pour déterminer le contenu d'un parchemin (cf. **Parchemins**).

Parchemins

Ce paragraphe vous présente le fonctionnement de ces objets magiques qui peuvent être utilisés pour lancer un sort, mais aussi copiés par des magiciens dans leur grimoire. Un parchemin de sort renferme la formule d'un unique sort, rédigé en termes magiques. Si le sort figure parmi votre liste de sorts de classe, vous pouvez au prix d'une action lire le parchemin et lancer le sort sans devoir fournir la moindre composante. Sans cela, le parchemin reste illisible à vos yeux. Jeter le sort par l'intermédiaire d'un parchemin demande le même temps que son incantation normale. Une fois le sort lancé, la formule disparaît de la surface du parchemin et celui-ci s'effrite pour ne laisser qu'un tas de poussière.

Si le sort apparaît dans votre liste de classe, mais qu'il est d'un niveau supérieur à ce que vous pouvez normalement lancer, vous devez effectuer un test de caractéristique basé

sur votre caractéristique magique pour savoir si vous parvenez à le lancer. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. En cas d'échec, le sort s'efface du parchemin sans le moindre autre effet.

Le niveau du sort écrit sur le parchemin détermine les éventuels DD de sauvegarde et bonus d'attaque correspondants, ainsi que la rareté de l'objet, comme indiqué sur la table **Niveau du parchemin de sort**.

Un sort de magicien qui apparaît sur un *parchemin de sort* peut être recopié comme tout sort issu d'un grimoire. Si vous tentez de recopier un sort depuis un parchemin de sort, vous devez effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) assorti d'un DD égal à 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort est effectivement retranscrit dans votre grimoire. Que le test soit réussi ou non, le parchemin de sort est détruit.

Classe du sort sur le parchemin

La table **Classe du sort du parchemin** vous permet de confier au hasard la classe dont est issu le sort dans le parchemin. Rappelez-vous que la plupart des sorts sont communs à plusieurs classes, de sorte qu'il peut être possible pour un sorcier d'utiliser certains parchemins de magicien, et inversement.

Classe du sort du parchemin

Jet de 3d6	3	4 à 6	7 à 10	11 à 12	13 à 14	15 à 16	17	18
Classe	Rôdeur	Druide	Magicien	Prêtre	Barde	Sorcier	Paladin	Ensorcelleur

Niveau du parchemin

La table **Niveau du parchemin de sort** vous permet de tirer aléatoirement le niveau du parchemin découvert, et de connaître par la même occasion le DD de sauvegarde et le bonus d'attaque associé si cela s'applique.

Niveau du parchemin de sort

Jet de d20	1	2 à 5	6 à 9	10 à 13	14 à 15	16	17	18	19	20
Niveau du sort	Mineur	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
Niveau de sort (pour rôdeur et paladin)	1 ^{er}	1 ^{er}	2 ^e	2 ^e	3 ^e	3 ^e	4 ^e	4 ^e	5 ^e	5 ^e
DD de sauvegarde	13	13	13	15	15	17	17	18	18	19
Bonus d'attaque	+5	+5	+5	+7	+7	+9	+9	+10	+10	+11

Sort renfermé dans le parchemin

Les tables suivantes listent les sorts par classe et par niveau, vous permettant de tirer au sort la teneur des parchemins découverts. Elles peuvent aussi être utilisées pour déterminer aléatoirement les sorts obtenus par un personnage dans le cadre de la règle du hasard des apprentissages.

Sorts de barde

Sorts mineurs

Id20	Sorts mineurs de barde	École de magie
1 à 2	<i>Coup au but</i>	Divination
3	<i>Cri de bataille</i>	Évocation
4 à 6	<i>Illusion mineure</i>	Illusion
7	<i>Lumière</i>	Évocation
8 à 9	<i>Lumières dansantes</i>	Évocation
10	<i>Manipulation à distance</i>	Invocation
11 à 12	<i>Message</i>	Transmutation
13 à 15	<i>Prestidigitation</i>	Transmutation
16	<i>Réparation</i>	Transmutation
17 à 18	<i>Sarcasmes venimeux</i>	Enchantement
19 à 20	<i>Vivacité</i>	Transmutation

1^{er} niveau

Id100	Sort de 1 ^{er} niveau de barde	École de magie
1 à 2	<i>Ajustement fatidique</i>	Divination
3 à 4	<i>Amitié avec les animaux</i>	Enchantement
5 à 6	<i>Charme-personne</i>	Enchantement
7 à 8	<i>Communication avec les animaux</i>	Divination
9	<i>Compréhension des langues</i>	Divination
10 à 12	<i>Convergence</i>	Divination
13 à 18	<i>Déguisement</i>	Illusion
19 à 24	<i>Détection de la magie</i>	Divination
25 à 27	<i>Feuille morte</i>	Transmutation
28 à 31	<i>Grand pas</i>	Transmutation
32 à 38	<i>Héroïsme</i>	Enchantement
39 à 40	<i>Identification</i>	Divination
41 à 49	<i>Image silencieuse</i>	Illusion
50 à 52	<i>Imprécation</i>	Enchantement
53 à 59	<i>Lueur féérique</i>	Évocation
60 à 65	<i>Mot de guérison</i>	Évocation
66	<i>Poche de chair</i>	Transmutation
67 à 69	<i>Rire affreux</i>	Enchantement
70 à 72	<i>Serviteur invisible</i>	Invocation
73 à 81	<i>Soins</i>	Évocation
82 à 89	<i>Sommeil</i>	Enchantement
90 à 92	<i>Texte illusoire</i>	Illusion
93 à 100	<i>Vague de tonnerre</i>	Évocation

2^e niveau

Id100	Sort de 2 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 9	<i>Amélioration de caractéristique</i>	Transmutation
10 à 11	<i>Apaisement des émotions</i>	Enchantement
12 à 13	<i>Assaut compulsif</i>	Enchantement
14 à 15	<i>Aura de duplicité</i>	Enchantement
16 à 21	<i>Bouche magique</i>	Illusion
22	<i>Cécité/surdité</i>	Nécromancie
23 à 24	<i>Contact venimeux</i>	Évocation
25 à 27	<i>Déblocage</i>	Transmutation
28 à 36	<i>Détection de l'invisibilité</i>	Divination
37 à 39	<i>Détection de pensées</i>	Divination
40 à 43	<i>Discours captivant</i>	Enchantement
44 à 47	<i>Faille</i>	Transmutation
48 à 51	<i>Fracasement</i>	Évocation
52 à 55	<i>Immobilisation de personne</i>	Enchantement
56 à 59	<i>Invisibilité</i>	Illusion
60 à 61	<i>Localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination
62	<i>Localisation d'objet</i>	Divination
63 à 65	<i>Magie dérobée</i>	Abjuration
66 à 71	<i>Messenger animal</i>	Enchantement
72 à 77	<i>Métal brûlant</i>	Transmutation
78 à 85	<i>Restauration partielle</i>	Abjuration
86 à 93	<i>Silence</i>	Illusion
94 à 97	<i>Suggestion</i>	Enchantement
98 à 100	<i>Zone de vérité</i>	Enchantement



3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 9	<i>Abri minuscule</i>	Évocation
10 à 18	<i>Antidétection</i>	Abjuration
19 à 24	<i>Clairvoyance</i>	Divination
25 à 35	<i>Communication à distance</i>	Évocation
36 à 37	<i>Communication avec les morts</i>	Nécromancie
38 à 39	<i>Communication avec les plantes</i>	Transmutation
40 à 45	<i>Croissance végétale</i>	Transmutation
46 à 58	<i>Dissipation de la magie</i>	Abjuration
59 à 61	<i>Don des langues</i>	Divination
62 à 67	<i>Glyphe de garde</i>	Abjuration
68 à 77	<i>Image accomplie</i>	Illusion
78 à 87	<i>Lueurs hypnotiques</i>	Illusion
88	<i>Malédiction</i>	Nécromancie
89 à 92	<i>Marche silencieuse</i>	Illusion
93 à 97	<i>Nuage nauséabond</i>	Invocation
98	<i>Terreur</i>	Illusion
99 à 100	<i>Tyrannie</i>	Enchantement

5^e niveau

Id100	Sorts de 5 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 11	<i>Animation d'objets</i>	Transmutation
12	<i>Cercle de téléportation</i>	Invocation
13	<i>Coercition planaire</i>	Abjuration
14	<i>Domination de personne</i>	Enchantement
15 à 19	<i>Don de conscience</i>	Transmutation
20 à 28	<i>Double illusoire</i>	Illusion
29 à 36	<i>Faux-semblant</i>	Illusion
37 à 40	<i>Immobilisation de monstre</i>	Enchantement
41 à 42	<i>Modification de mémoire</i>	Enchantement
43	<i>Mythes et légendes</i>	Divination
44 à 46	<i>Ordonnancement</i>	Divination
47	<i>Quête</i>	Enchantement
48 à 56	<i>Rappel à la vie</i>	Nécromancie
57 à 72	<i>Restauration suprême</i>	Abjuration
73 à 78	<i>Scrutation</i>	Divination
79 à 94	<i>Soins de groupe</i>	Évocation
95 à 100	<i>Songe</i>	Illusion

6^e niveau

Id12	Sorts de 6 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 2	<i>Danse irrésistible</i>	Enchantement
3 à 4	<i>Défense magique</i>	Abjuration
5 à 7	<i>Image programmée</i>	Illusion
8	<i>Mauvais œil</i>	Nécromancie
9	<i>Orientation</i>	Divination
10	<i>Suggestion de groupe</i>	Enchantement
11 à 12	<i>Vision lucide</i>	Divination

4^e niveau

Id12	Sorts de 4 ^e niveau de barde	École de magie
1	<i>Compulsion</i>	Enchantement
2	<i>Confusion</i>	Enchantement
3 à 4	<i>Invisibilité suprême</i>	Illusion
5	<i>Liberté de mouvement</i>	Abjuration
6	<i>Localisation de créature</i>	Divination
7	<i>Métamorphose</i>	Transmutation
8	<i>Porte dimensionnelle</i>	Invocation
9	<i>Porteur sain</i>	Nécromancie
10 à 11	<i>Terrain hallucinatoire</i>	Illusion
12	<i>Vision aveugle</i>	Transmutation



7^e niveau

Id20	Sorts de 7 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 2	<i>Cage de force</i>	Évocation
3 à 4	<i>Épée du mage</i>	Évocation
5	<i>Manoir somptueux</i>	Invocation
6 à 10	<i>Mirage</i>	Illusion
11 à 12	<i>Passage dans l'éther</i>	Transmutation
13 à 15	<i>Projection d'image</i>	Illusion
16 à 17	<i>Régénération</i>	Transmutation
18	<i>Résurrection</i>	Nécromancie
19	<i>Symbole</i>	Abjuration
20	<i>Téléportation</i>	Invocation

8^e niveau

Id12	Sorts de 8 ^e niveau de barde	École de magie
1	<i>Aversion/attirance</i>	Enchantement
2 à 4	<i>Bagou</i>	Transmutation
5	<i>Débilité</i>	Enchantement
6	<i>Domination de monstre</i>	Enchantement
7 à 9	<i>Esprit impénétrable</i>	Abjuration
10 à 12	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	Enchantement

9^e niveau

Id6	Sorts de 9 ^e niveau de barde	École de magie
1 à 2	<i>Métamorphose suprême</i>	Transmutation
3	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	Enchantement
4 à 6	<i>Prémonition</i>	Divination

Sorts de druide

Du fait de leur rôle de défenseurs d'Eana, les druides qui se tournent vers le Chancre à force d'utiliser des sorts corrompus connaissent une déchéance plus catastrophique encore que les autres lanceurs de sorts.

Sorts mineurs

Id20	Sorts mineurs de druide	École de magie
1 à 5	Art druidique	Transmutation
6 à 7	Assistance divine	Divination
8 à 9	Flammes	Invocation
10 à 12	Gourdin magique	Transmutation
13 à 15	Jet empoisonné	Invocation
16	Réparation	Transmutation
17 à 20	Résistance	Abjuration

1^{er} niveau

Id100	Sorts de 1 ^{er} niveau de druide	École de magie
1 à 13	Amitié avec les animaux	Enchantement
14 à 24	Baie nourricière	Transmutation
25	Charme-personne	Enchantement
26 à 34	Communication avec les animaux	Divination
35 à 43	Création ou destruction d'eau	Transmutation
44 à 46	Détection de la magie	Divination
47 à 52	Détection du poison et des maladies	Divination
53 à 65	Enchevêtrement	Invocation
66 à 71	Grand pas	Transmutation
72 à 74	Lueur féerique	Évocation
75 à 78	Mot de guérison	Évocation
79 à 86	Nappe de brouillard	Invocation
87 à 89	Purification de nourriture et d'eau	Transmutation
90	Saut	Transmutation
91 à 94	Soins	Évocation
95 à 100	Vague de tonnerre	Évocation

4^e niveau

Id100	Sorts de 4 ^e niveau de druide	École de magie
1	Appendice réactif	Transmutation
2	Confusion	Enchantement
3 à 15	Contrôle de l'eau	Transmutation
16 à 21	Domination d'animal	Enchantement
22 à 37	Façonnage de la pierre	Transmutation
38 à 40	Flétrissement	Nécromancie
41 à 44	Insecte géant	Transmutation
45 à 51	Invocation d'élémentaires mineurs	Invocation
52 à 62	Invocation de fées mineures ou de ravageurs mineurs	Invocation

2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 5	Amélioration de caractéristique	Transmutation
6 à 13	Bourrasque	Évocation
14 à 21	Croissance d'épines	Transmutation
22	Détection des pièges	Divination
23	Immobilisation de personne	Enchantement
24 à 28	Lame de feu	Évocation
29 à 33	Localisation d'animaux ou de plantes	Divination
34 à 35	Localisation d'objet	Divination
36 à 46	Messenger animal	Enchantement
47 à 51	Métal brûlant	Transmutation
52 à 62	Passage sans trace	Abjuration
63 à 73	Peau d'écorce	Transmutation
74 à 85	Protection contre le poison	Abjuration
86 à 91	Restauration partielle	Abjuration
92 à 94	Sphère de feu	Invocation
95 à 100	Vision dans le noir	Transmutation

3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 8	Appel de la foudre	Invocation
9 à 18	Communication avec les plantes	Transmutation
19 à 28	Croissance végétale	Transmutation
29 à 31	Dissipation de la magie	Abjuration
32 à 37	Empire végétal	Invocation
38 à 42	Fusion dans la pierre	Transmutation
43 à 46	Invocation d'animaux	Invocation
47 à 52	Lumière du jour	Évocation
53 à 59	Marche sur l'onde	Transmutation
60 à 68	Mur de vent	Évocation
69 à 77	Protection contre l'énergie	Abjuration
78 à 83	Régression sauvage	Transmutation
84 à 91	Respiration aquatique	Transmutation
92 à 100	Tempête de neige ou de sable	Invocation

63 à 68	Liberté de mouvement	Abjuration
69 à 72	Localisation de créature	Divination
73 à 79	Métamorphose	Transmutation
80 à 84	Mur de feu	Évocation
85 à 89	Peau de pierre	Abjuration
90 à 94	Tempête de grêle	Évocation
95 à 97	Terrain hallucinatoire	Illusion
98 à 100	Vision aveugle	Transmutation

5^e niveau

Id100	Sorts de 5 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 4	<i>Assoupissement</i>	Abjuration
5 à 6	<i>Coercition planaire</i>	Abjuration
7 à 17	<i>Communion avec la nature</i>	Divination
18 à 19	<i>Contagion</i>	Nécromancie
20 à 34	<i>Don de conscience</i>	Transmutation
35 à 42	<i>Fléau d'insectes</i>	Invocation
43 à 54	<i>Invocation d'élémentaire</i>	Invocation
55 à 66	<i>Mur de pierre</i>	Évocation
67 à 72	<i>Quête</i>	Enchantement
73 à 74	<i>Réincarnation</i>	Transmutation
75 à 82	<i>Restauration suprême</i>	Abjuration
83 à 86	<i>Scrutation</i>	Divination
87 à 94	<i>Soins de groupe</i>	Évocation
95 à 100	<i>Voyage par les arbres</i>	Invocation

6^e niveau

Id100	Sorts de 6 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 2	<i>Festin des héros</i>	Invocation
3 à 23	<i>Glissement de terrain</i>	Transmutation
24 à 39	<i>Guérison</i>	Évocation
40 à 50	<i>Invocation de fée ou de ravageur</i>	Invocation
51 à 71	<i>Mur d'épines</i>	Invocation
72 à 77	<i>Orientation</i>	Divination
78 à 88	<i>Rayon de soleil</i>	Évocation
89 à 94	<i>Vent divin</i>	Transmutation
95 à 100	<i>Voie végétale</i>	Invocation

7^e niveau

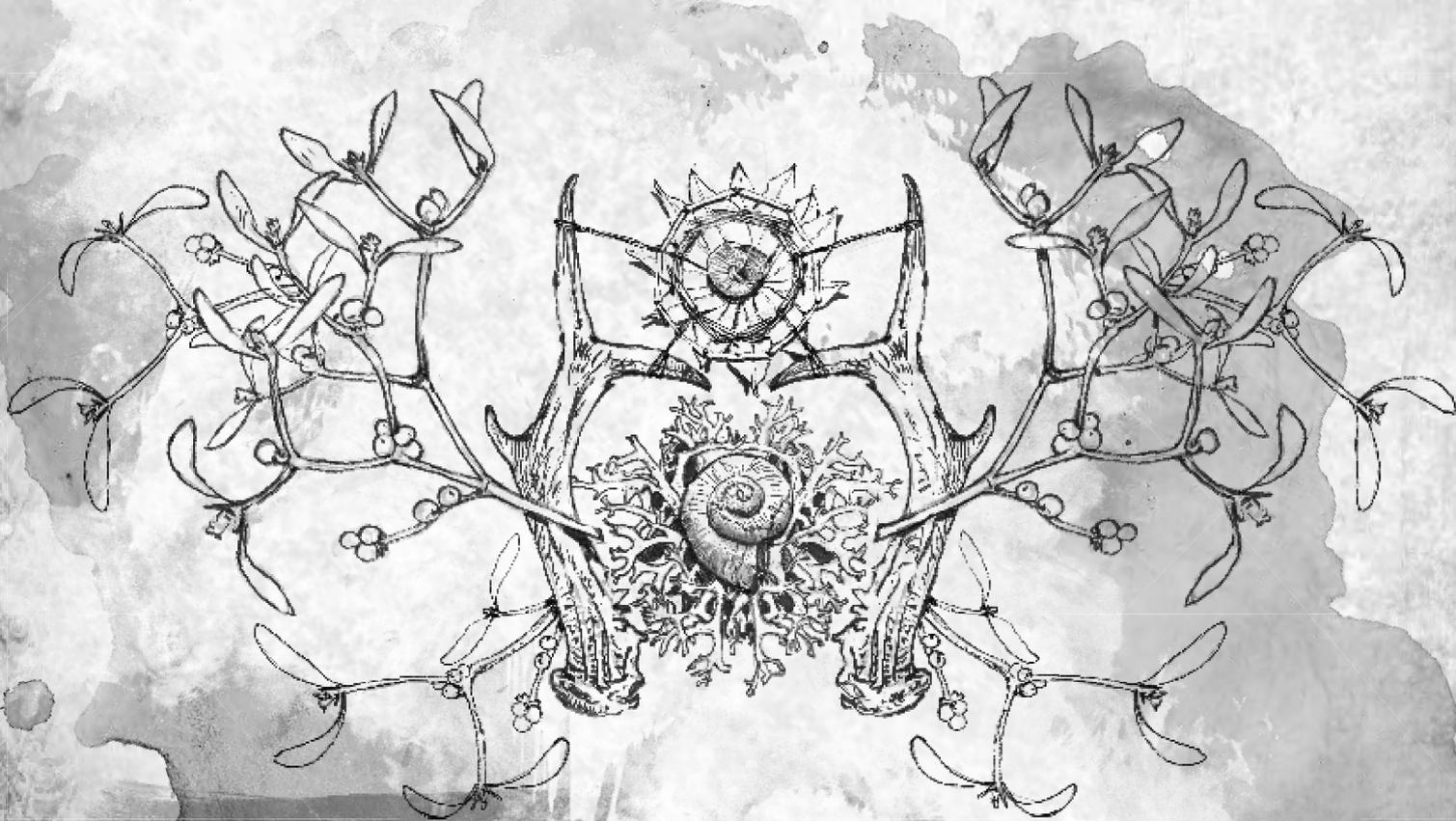
Id20	Sorts de 7 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 3	<i>Changement de plan</i>	Invocation
4 à 6	<i>Inversion de la gravité</i>	Transmutation
7 à 11	<i>Mirage</i>	Illusion
12 à 15	<i>Régénération</i>	Transmutation
16 à 20	<i>Tempête de feu</i>	Évocation

8^e niveau

Id20	Sorts de 8 ^e niveau de druide	École de magie
1	<i>Aversion/attrance</i>	Enchantement
2 à 6	<i>Contrôle du climat</i>	Transmutation
7	<i>Débilité</i>	Enchantement
8 à 10	<i>Explosion de lumière</i>	Évocation
11 à 15	<i>Métamorphose animale</i>	Transmutation
16 à 20	<i>Tremblement de terre</i>	Évocation

9^e niveau

Id6	Sorts de 9 ^e niveau de druide	École de magie
1 à 2	<i>Changement de forme</i>	Transmutation
3	<i>Domaine enchanté</i>	Transmutation
4	<i>Prémonition</i>	Divination
5	<i>Résurrection suprême</i>	Nécromancie
6	<i>Tempête vengeresse</i>	Invocation





Sorts d'ensorceleur

Sorts mineurs

Id100	Sorts mineurs d'ensorceleur	École de magie
1 à 4	<i>Arme psychique</i>	Invocation
5 à 9	<i>Aspersion acide</i>	Invocation
10	<i>Contact glacial</i>	Nécromancie
11 à 12	<i>Coup au but</i>	Divination
13	<i>Crampe soudaine</i>	Nécromancie
14 à 17	<i>Cri de bataille</i>	Évocation
18 à 25	<i>Poigne foudroyante</i>	Évocation
26 à 33	<i>Illusion mineure</i>	Illusion
34 à 39	<i>Jet empoisonné</i>	Invocation
40 à 48	<i>Lumière</i>	Évocation
49 à 57	<i>Lumières dansantes</i>	Évocation
58 à 63	<i>Manipulation à distance</i>	Invocation
64 à 69	<i>Message</i>	Transmutation
70 à 75	<i>Prestidigitation</i>	Transmutation
76 à 83	<i>Rayon de givre</i>	Évocation
84 à 85	<i>Réparation</i>	Transmutation
86 à 89	<i>Sarcasmes venimeux</i>	Enchantement
90 à 97	<i>Trait de feu</i>	Évocation
98 à 100	<i>Vivacité</i>	Transmutation

1^{er} niveau

Id100	Sorts de 1 ^{er} niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 2	<i>Ajustement fatidique</i>	Divination
3 à 5	<i>Armure de mage</i>	Abjuration
6 à 9	<i>Bille acide</i>	Évocation
10 à 12	<i>Bouclier</i>	Abjuration
13 à 14	<i>Charme-personne</i>	Enchantement
15 à 16	<i>Compréhension des langues</i>	Divination
17 à 20	<i>Couleurs dansantes</i>	Illusion
21 à 23	<i>Déguisement</i>	Illusion
24 à 29	<i>Détection de la magie</i>	Divination
30 à 31	<i>Feuille morte</i>	Transmutation
32 à 35	<i>Image silencieuse</i>	Illusion
36 à 44	<i>Mains brûlantes</i>	Évocation
45 à 53	<i>Nappe de brouillard</i>	Invocation
54 à 66	<i>Projectile magique</i>	Évocation
67 à 72	<i>Repli expéditif</i>	Transmutation
73 à 76	<i>Saut</i>	Transmutation
77 à 82	<i>Simulacre de vie</i>	Nécromancie
83 à 91	<i>Sommeil</i>	Enchantement
92 à 100	<i>Vague de tonnerre</i>	Évocation

2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 2	<i>Agrandissement/rapetissement</i>	Transmutation
3 à 5	<i>Amélioration de caractéristique</i>	Transmutation
6 à 10	<i>Aura de duplicité</i>	Enchantement
11 à 15	<i>Bourrasque</i>	Évocation
16	<i>Cécité/surdité</i>	Nécromancie
17-18	<i>Contact venimeux</i>	Évocation
19 à 20	<i>Déblocage</i>	Transmutation
21 à 27	<i>Détection de l'invisibilité</i>	Divination
28	<i>Détection de pensées</i>	Divination
29 à 31	<i>Faill</i>	Transmutation
32 à 35	<i>Flou</i>	Illusion
36 à 39	<i>Fracassement</i>	Évocation
40 à 43	<i>Hurllement</i>	Évocation
44 à 47	<i>Image miroir</i>	Illusion
48 à 50	<i>Immobilisation de personne</i>	Enchantement
51 à 52	<i>Invisibilité</i>	Illusion
53	<i>Lévitacion</i>	Transmutation
54 à 57	<i>Magie dérobée</i>	Abjuration
58 à 60	<i>Marche de brume</i>	Invocation
61 à 68	<i>Modification d'apparence</i>	Transmutation
69 à 74	<i>Pattes d'araignée</i>	Transmutation
75 à 80	<i>Rayon ardent</i>	Évocation
81 à 82	<i>Suggestion</i>	Enchantement
83 à 88	<i>Ténèbres</i>	Évocation
89 à 94	<i>Toile d'araignée</i>	Invocation
95 à 100	<i>Vision dans le noir</i>	Transmutation

3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 8	<i>Boule de feu</i>	Évocation
9 à 10	<i>Clairvoyance</i>	Divination
11 à 15	<i>Clignotement</i>	Transmutation
16 à 18	<i>Contresort</i>	Abjuration
19 à 29	<i>Dissipation de la magie</i>	Abjuration
30	<i>Don des langues</i>	Divination
31 à 40	<i>Éclair</i>	Évocation
41 à 45	<i>État gazeux</i>	Transmutation
46 à 51	<i>Geyser corrosif</i>	Évocation
52 à 55	<i>Image accomplie</i>	Illusion
56 à 57	<i>Lenteur</i>	Transmutation
58 à 61	<i>Lueurs hypnotiques</i>	Illusion
62 à 65	<i>Lumière du jour</i>	Évocation
66 à 67	<i>Marche sur l'onde</i>	Transmutation
68 à 73	<i>Nuage nauséabond</i>	Invocation
74 à 79	<i>Protection contre l'énergie</i>	Abjuration
80 à 85	<i>Rapidité</i>	Transmutation
86 à 91	<i>Respiration aquatique</i>	Transmutation
92 à 97	<i>Tempête de neige ou de sable</i>	Invocation
98 à 99	<i>Terreur</i>	Illusion
100	<i>Vol</i>	Transmutation

4^e niveau

Id100	Sorts de 4 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1	<i>Appendice réactif</i>	Transmutation
2	<i>Bannissement</i>	Abjuration
3 à 7	<i>Confusion</i>	Enchantement
8 à 12	<i>Domination d'animal</i>	Enchantement
13 à 14	<i>Flétrissement</i>	Nécromancie
15 à 27	<i>Invisibilité suprême</i>	Illusion
28 à 40	<i>Métamorphose</i>	Transmutation
41 à 58	<i>Mur de feu</i>	Évocation
59 à 76	<i>Peau de pierre</i>	Abjuration
77 à 82	<i>Porte dimensionnelle</i>	Invocation
83 à 100	<i>Tempête de grêle</i>	Évocation

8^e niveau

Id20	Sorts de 8 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1	<i>Domination de monstre</i>	Enchantement
2 à 6	<i>Explosion de lumière</i>	Évocation
7 à 10	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	Enchantement
11 à 15	<i>Nuage incendiaire</i>	Invocation
16 à 20	<i>Tremblement de terre</i>	Évocation

5^e niveau

Id100	Sorts de 5 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 11	<i>Animation d'objets</i>	Transmutation
12 à 22	<i>Brume mortelle</i>	Invocation
23 à 24	<i>Cercle de téléportation</i>	Invocation
25 à 40	<i>Cône de froid</i>	Évocation
41	<i>Création éphémère</i>	Illusion
42 à 46	<i>Décharge mentale</i>	Enchantement
47 à 52	<i>Domination de personne</i>	Enchantement
53 à 60	<i>Faux-semblant</i>	Illusion
61 à 62	<i>Fléau d'insectes</i>	Invocation
63 à 67	<i>Frappe éclair</i>	Invocation
68 à 73	<i>Immobilisation de monstre</i>	Enchantement
74 à 89	<i>Mur de pierre</i>	Évocation
90 à 100	<i>Télékinésie</i>	Transmutation

6^e niveau

Id100	Sorts de 6 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 6	<i>Cercle de mort</i>	Nécromancie
7 à 12	<i>Désintégration</i>	Transmutation
13 à 28	<i>Éclair multiple</i>	Évocation
29 à 44	<i>Glissement de terrain</i>	Transmutation
45 à 60	<i>Globe d'invulnérabilité</i>	Abjuration
61 à 66	<i>Mauvais œil</i>	Nécromancie
67 à 78	<i>Rayon de soleil</i>	Évocation
79 à 84	<i>Suggestion de groupe</i>	Enchantement
85 à 100	<i>Vision lucide</i>	Divination

7^e niveau

Id100	Sorts de 7 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1 à 21	<i>Boule de feu à retardement</i>	Évocation
22 à 27	<i>Changement de plan</i>	Invocation
28 à 42	<i>Doigt de mort</i>	Nécromancie
43 à 48	<i>Inversion de la gravité</i>	Transmutation
49 à 56	<i>Passage dans l'éther</i>	Transmutation
57 à 77	<i>Rayons prismatiques</i>	Évocation
78 à 79	<i>Téléportation</i>	Invocation
80 à 100	<i>Tempête de feu</i>	Évocation

9^e niveau

Id20	Sorts de 9 ^e niveau d'ensorceleur	École de magie
1	<i>Arrêt du temps</i>	Transmutation
2 à 7	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	Enchantement
8 à 13	<i>Nuée de météores</i>	Évocation
14	<i>Portail</i>	Invocation
15 à 20	<i>Souhait</i>	Invocation



Sorts de magicien

Sorts mineurs

Idr00	Sorts mineurs de magicien	École de magie
1 à 5	<i>Aspersion acide</i>	Invocation
6 à 10	<i>Contact glacial</i>	Nécromancie
11 à 13	<i>Coup au but</i>	Divination
14 à 16	<i>Crampe soudaine</i>	Nécromancie
17 à 19	<i>Cri de bataille</i>	Évocation
20 à 28	<i>Poigne foudroyante</i>	Évocation
29 à 33	<i>Illusion mineure</i>	Illusion
34 à 38	<i>Jet empoisonné</i>	Invocation
39 à 47	<i>Lumière</i>	Évocation
48 à 52	<i>Lumières dansantes</i>	Évocation
53 à 61	<i>Manipulation à distance</i>	Invocation
62 à 70	<i>Message</i>	Transmutation
71 à 79	<i>Prestidigitation</i>	Transmutation
80 à 88	<i>Rayon de givre</i>	Évocation
89 à 91	<i>Réparation</i>	Transmutation
92 à 100	<i>Trait de feu</i>	Évocation

1^{er} niveau

Idr00	Sorts de 1 ^{er} niveau de magicien	École de magie
1	<i>Ajustement fatidique</i>	Divination
2 à 3	<i>Alarme</i>	Abjuration
4 à 7	<i>Appel de familier</i>	Invocation
8 à 18	<i>Armure de mage</i>	Abjuration
19 à 20	<i>Bille acide</i>	Évocation
21 à 25	<i>Bouclier</i>	Abjuration
26	<i>Charme-personne</i>	Enchantement
27	<i>Compréhension des langues</i>	Divination
28 à 32	<i>Couleurs dansantes</i>	Illusion
33 à 34	<i>Déguisement</i>	Illusion
35 à 39	<i>Détection de la magie</i>	Divination
40 à 43	<i>Disque flottant</i>	Invocation
44	<i>Feuille morte</i>	Transmutation
45 à 48	<i>Graisse</i>	Invocation
49	<i>Grand pas</i>	Transmutation
50 à 51	<i>Identification</i>	Divination
52 à 53	<i>Image silencieuse</i>	Illusion
54 à 57	<i>Mains brûlantes</i>	Évocation
58 à 60	<i>Nappe de brouillard</i>	Invocation
61 à 62	<i>Potion de secours</i>	Transmutation
63 à 69	<i>Projectile magique</i>	Évocation
70 à 74	<i>Protection contre le Mal et le Bien</i>	Abjuration
75 à 76	<i>Repli expéditif</i>	Transmutation
77 à 78	<i>Rire affreux</i>	Enchantement
79	<i>Saut</i>	Transmutation
80 à 84	<i>Serviteur invisible</i>	Invocation
85 à 86	<i>Simulacre de vie</i>	Nécromancie
87 à 90	<i>Sommeil</i>	Enchantement
91 à 96	<i>Texte illusoire</i>	Illusion
97 à 100	<i>Vague de tonnerre</i>	Évocation

2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau de magicien	École de magie
1 à 2	Agrandissement/rapetissement	Transmutation
3 à 4	Arme magique	Transmutation
5	Assaut compulsif	Enchantement
6 à 7	Aura mystique du mage	Illusion
8 à 10	Bouche magique	Illusion
11 à 14	Bourrasque	Évocation
15	Cécité/surdité	Nécromancie
16 à 18	Contact venimeux	Évocation
19	Corde enchantée	Transmutation
20 à 21	Déblocage	Transmutation
22 à 27	Détection de l'invisibilité	Divination
28	Détection de pensées	Divination
29 à 30	Flamme éternelle	Évocation
31 à 34	Flèche acide	Évocation
35 à 40	Flou	Illusion
41 à 44	Fracassement	Évocation
45 à 47	Hurllement	Évocation
48 à 49	Image miroir	Illusion
50	Immobilisation de personne	Enchantement
51-52	Invisibilité	Illusion
53-54	Lévitacion	Transmutation
55	Localisation d'objet	Divination
56 à 58	Magie dérobée	Abjuration
59 à 60	Marche de brume	Invocation
61 à 62	Modification d'apparence	Transmutation
63 à 65	Pattes d'araignée	Transmutation
66	Préservation des morts	Nécromancie
67 à 68	Rayon affaiblissant	Nécromancie
69 à 74	Rayon ardent	Évocation
75 à 80	Sphère de feu	Invocation
81 à 82	Suggestion	Enchantement
83 à 86	Ténèbres	Évocation
87 à 90	Toile d'araignée	Invocation
91 à 96	Verrou du mage	Abjuration
97 à 100	Vision dans le noir	Transmutation

3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau de magicien	École de magie
1 à 2	Abri minuscule	Évocation
3 à 4	Animation des morts	Nécromancie
5 à 8	Antidétection	Abjuration
9 à 10	Baiser du vampire	Nécromancie
11 à 17	Boule de feu	Évocation
18 à 23	Cercle magique	Abjuration
24	Clairvoyance	Divination
25 à 28	Clignotement	Transmutation
29 à 34	Communication à distance	Évocation
35 à 42	Contresort	Abjuration

43 à 44	Coursier fantôme	Illusion
45 à 47	Délivrance des malédictions	Abjuration
48 à 58	Dissipation de la magie	Abjuration
59	Don des langues	Divination
60 à 66	Éclair	Évocation
67 à 68	État gazeux	Transmutation
69 à 72	Geyser corrosif	Évocation
73 à 76	Glyphe de garde	Abjuration
77 à 78	Image accomplie	Illusion
79	Lenteur	Transmutation
80 à 82	Lueurs hypnotiques	Illusion
83	Malédiction	Nécromancie
84 à 86	Nuage nauséabond	Invocation
87 à 89	Protection contre l'énergie	Abjuration
90 à 93	Rapidité	Transmutation
94 à 95	Respiration aquatique	Transmutation
96 à 97	Tempête de neige ou de sable	Invocation
98	Terreur	Illusion
99	Tyrannie	Enchantement
100	Vol	Transmutation

4^e niveau

Id100	Sorts de 4 ^e niveau de magicien	École de magie
1	Appendice réactif	Transmutation
2	Assassin imaginaire	Illusion
3 à 4	Bannissement	Abjuration
5 à 10	Bouclier de feu	Évocation
11 à 16	Chien de garde	Invocation
17 à 22	Coffre secret	Invocation
23 à 24	Confusion	Enchantement
25	Contrôle de l'eau	Transmutation
26 à 27	Escorte macabre	Nécromancie
28	Fabrication	Transmutation
29 à 34	Façonnage de la pierre	Transmutation
35 à 36	Flétrissement	Nécromancie
37 à 42	Invisibilité suprême	Illusion
43 à 53	Invocation d'élémentaires mineurs	Invocation
54 à 55	Localisation de créature	Divination
56 à 61	Métamorphose	Transmutation
62 à 67	Mur de feu	Évocation
68 à 78	Œil du mage	Divination
79 à 84	Peau de pierre	Abjuration
85	Porte dimensionnelle	Invocation
86 à 87	Sanctuaire secret	Abjuration
88 à 92	Sphère résiliente	Évocation
93 à 96	Tempête de grêle	Évocation
97 à 98	Tentacules noirs	Invocation
99	Terrain hallucinatoire	Illusion
100	Vision aveugle	Transmutation

5^e niveau

Id100	Sorts de 5 ^e niveau de magicien	École de magie
1 à 5	<i>Animation d'objets</i>	Transmutation
6	<i>Assoupissement</i>	Abjuration
7 à 12	<i>Brume mortelle</i>	Invocation
13	<i>Cercle de téléportation</i>	Invocation
14	<i>Coercition planaire</i>	Abjuration
15 à 20	<i>Cône de froid</i>	Évocation
21 à 22	<i>Contact avec les plans</i>	Divination
23 à 24	<i>Création éphémère</i>	Illusion
25 à 26	<i>Domination de personne</i>	Enchantement
27 à 30	<i>Double illusoire</i>	Illusion
31 à 32	<i>Faux-semblant</i>	Illusion
33	<i>Frappe éclair</i>	Invocation
34	<i>Gémellité avilissante</i>	Transmutation
35 à 36	<i>Immobilisation de monstre</i>	Enchantement
37 à 46	<i>Invocation d'élémentaire</i>	Invocation
47 à 50	<i>Lien télépathique</i>	Divination
51 à 60	<i>Main du mage</i>	Évocation
61 à 62	<i>Modification de mémoire</i>	Enchantement
63 à 72	<i>Mur de force</i>	Évocation
73 à 82	<i>Mur de pierre</i>	Évocation
83	<i>Mythes et légendes</i>	Divination
84 à 86	<i>Ordonnancement</i>	Divination
87 à 90	<i>Passe-muraille</i>	Transmutation
91 à 96	<i>Quête</i>	Enchantement
97 à 98	<i>Scrutation</i>	Divination
99	<i>Songe</i>	Illusion
100	<i>Télékinésie</i>	Transmutation

6^e niveau

Id100	Sorts de 6 ^e niveau de magicien	École de magie
1 à 4	<i>Cercle de mort</i>	Nécromancie
5 à 6	<i>Création de morts-vivants</i>	Nécromancie
7 à 8	<i>Danse irrésistible</i>	Enchantement
9 à 14	<i>Défense magique</i>	Abjuration
15 à 18	<i>Désintégration</i>	Transmutation
19 à 29	<i>Éclair multiple</i>	Évocation
30 à 40	<i>Glissement de terrain</i>	Transmutation
41 à 51	<i>Globe d'invulnérabilité</i>	Abjuration
52 à 57	<i>Image programmée</i>	Illusion
58 à 63	<i>Invocation instantanée</i>	Invocation
64 à 66	<i>Mauvais œil</i>	Nécromancie
67 à 72	<i>Mur de glace</i>	Évocation
73 à 76	<i>Pétrification</i>	Transmutation
77 à 78	<i>Possession</i>	Nécromancie
79 à 80	<i>Prévoyance</i>	Évocation
81 à 86	<i>Rayon de soleil</i>	Évocation
87 à 92	<i>Sphère glaciale</i>	Évocation
93	<i>Suggestion de groupe</i>	Enchantement
94 à 100	<i>Vision lucide</i>	Divination

7^e niveau

Id100	Sorts de 7 ^e niveau de magicien	École de magie
1 à 15	<i>Boule de feu à retardement</i>	Évocation
16 à 31	<i>Cage de force</i>	Évocation
32	<i>Changement de plan</i>	Invocation
33 à 38	<i>Dissimulation suprême</i>	Transmutation
39 à 42	<i>Doigt de mort</i>	Nécromancie
43 à 56	<i>Épée du mage</i>	Évocation
57 à 63	<i>Inversion de la gravité</i>	Transmutation
64 à 67	<i>Manoir somptueux</i>	Invocation
68 à 72	<i>Mirage</i>	Illusion
73 à 78	<i>Passage dans l'éther</i>	Transmutation
79 à 84	<i>Projection d'image</i>	Illusion
85 à 95	<i>Rayons prismatiques</i>	Évocation
96 à 97	<i>Simulacre</i>	Illusion
98 à 99	<i>Symbole</i>	Abjuration
100	<i>Téléportation</i>	Invocation

8^e niveau

Id20	Sorts de 8 ^e niveau de magicien	École de magie
1	<i>Aversion/attirance</i>	Enchantement
2 à 5	<i>Champ d'antimagie</i>	Abjuration
6	<i>Clone</i>	Nécromancie
7	<i>Contrôle du climat</i>	Transmutation
8	<i>Débilité</i>	Enchantement
9	<i>Dédale</i>	Invocation
10	<i>Demi-plan</i>	Invocation
11	<i>Domination de monstre</i>	Enchantement
12 à 14	<i>Esprit impénétrable</i>	Abjuration
15 à 16	<i>Explosion de lumière</i>	Évocation
17 à 18	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	Enchantement
19 à 20	<i>Nuage incendiaire</i>	Invocation

9^e niveau

Id20	Sorts de 9 ^e niveau de magicien	École de magie
1	<i>Arrêt du temps</i>	Transmutation
2	<i>Changement de forme</i>	Transmutation
3 à 5	<i>Domaine enchanté</i>	Transmutation
6	<i>Emprisonnement</i>	Abjuration
7	<i>Ennemi subconscient</i>	Illusion
8 à 9	<i>Métamorphose suprême</i>	Transmutation
10 à 11	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	Enchantement
12 à 13	<i>Mur prismatique</i>	Abjuration
14 à 15	<i>Nuée de météores</i>	Évocation
16	<i>Portail</i>	Invocation
17 à 18	<i>Prémonition</i>	Divination
19	<i>Projection astrale</i>	Nécromancie
20	<i>Souhait</i>	Invocation

Sorts de paladin

1^{er} niveau

Id100	Sorts de 1 ^{er} niveau de paladin	École de magie
1 à 5	Arme élémentaire	Évocation
6 à 10	Arme irréductible	Transmutation
11 à 14	Bénédictio	Enchantement
15 à 20	Bouclier de la foi	Abjuration
21 à 24	Convergence	Divination
25 à 29	Détection de la magie	Divination
30 à 38	Détection du Mal et du Bien	Divination
39 à 41	Détection du poison et des maladies	Divination
42 à 46	Égide fugace	Abjuration
47 à 55	Faveur divine	Évocation
56 à 67	Héroïsme	Enchantement
68 à 70	Injonction	Enchantement
71 à 82	Protection contre le Mal et le Bien	Abjuration
83 à 88	Purification de nourriture et d'eau	Transmutation
89 à 100	Soins	Évocation

2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau de paladin	École de magie
1 à 10	Aide	Abjuration
11 à 19	Appel de destrier	Invocation
20 à 29	Arme magique	Transmutation
30 à 37	Arme vengeresse	Évocation
38 à 43	Aura de protection élémentaire	Abjuration
44 à 46	Aura de sincérité	Enchantement
47 à 64	Châtiment radiant	Évocation
65 à 66	Localisation d'objet	Divination
67 à 77	Protection contre le poison	Abjuration
78 à 94	Restauration partielle	Abjuration
95 à 100	Zone de vérité	Enchantement

3^e niveau

Id20	Sorts de 3 ^e niveau de paladin	École de magie
1 à 2	Aura de confiance	Abjuration
3 à 4	Cercle magique	Abjuration
5 à 9	Délivrance des malédictions	Abjuration
10 à 13	Dissipation de la magie	Abjuration
14 à 17	Lumière du jour	Évocation
18	Manne	Invocation
19 à 20	Retour à la vie	Nécromancie



4^e niveau

Id12	Sorts de 4 ^e niveau de paladin	École de magie
1 à 5	Arme d'expulsion	Évocation
6 à 7	Bannissement	Abjuration
8	Localisation de créature	Divination
9 à 12	Protection contre la mort	Abjuration

5^e niveau

Id20	Sorts de 5 ^e niveau de paladin	École de magie
1 à 2	Appel de destrier volant	Invocation
3 à 5	Arme impérieuse	Évocation
6 à 9	Aura d'armement sacré	Transmutation
10 à 11	Aura de la légion divine	Illusion
12 à 14	Aura d'excellence	Abjuration
15 à 17	Aura restauratrice	Abjuration
18	Dissipation du Mal et du Bien	Abjuration
19	Quête	Enchantement
20	Rappel à la vie	Nécromancie

Sorts de prêtre

Sorts mineurs

Id20	Sorts mineurs de prêtre	École de magie
1 à 2	<i>Assistance divine</i>	Divination
3 à 5	<i>Cri de bataille</i>	Évocation
6 à 10	<i>Flamme sacrée</i>	Évocation
11 à 13	<i>Lumière</i>	Évocation
14	<i>Réparation</i>	Transmutation
15 à 16	<i>Résistance</i>	Abjuration
17 à 18	<i>Stabilisation</i>	Nécromancie
19 à 20	<i>Thaumaturgie</i>	Transmutation

1^{er} niveau

Id100	Sorts de 1 ^{er} niveau de prêtre	École de magie
1 à 2	<i>Ajustement fatidique</i>	Divination
3 à 6	<i>Bénédition</i>	Enchantement
7 à 11	<i>Blessure</i>	Nécromancie
12 à 14	<i>Bouclier de la foi</i>	Abjuration
15 à 18	<i>Convergence</i>	Divination
19 à 21	<i>Création ou destruction d'eau</i>	Transmutation
22 à 32	<i>Détection de la magie</i>	Divination
33 à 40	<i>Détection du Mal et du Bien</i>	Divination
41 à 43	<i>Détection du poison et des maladies</i>	Divination
44 à 50	<i>Égide fugace</i>	Abjuration
51 à 54	<i>Éclair traçant</i>	Évocation
55 à 57	<i>Imprécation</i>	Enchantement
58 à 60	<i>Injonction</i>	Enchantement
61 à 64	<i>Mot de guérison</i>	Évocation
65 à 67	<i>Potion de secours</i>	Transmutation
68 à 76	<i>Protection contre le Mal et le Bien</i>	Abjuration
77 à 79	<i>Purification de nourriture et d'eau</i>	Transmutation
80 à 85	<i>Sanctuaire</i>	Abjuration
86 à 100	<i>Soins</i>	Évocation



2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 5	<i>Aide</i>	Abjuration
6 à 8	<i>Amélioration de caractéristique</i>	Transmutation
9 à 10	<i>Arme vengeresse</i>	Évocation
11 à 15	<i>Apaisement des émotions</i>	Enchantement
16 à 20	<i>Arme spirituelle</i>	Évocation
21 à 24	<i>Assaut compulsif</i>	Enchantement
25 à 26	<i>Augure</i>	Divination
27 à 28	<i>Cécité/surdité</i>	Nécromancie
29 à 30	<i>Détection des pièges</i>	Divination

31 à 36	<i>Flamme éternelle</i>	Évocation
37 à 39	<i>Immobilisation de personne</i>	Enchantement
40 à 41	<i>Localisation d'objet</i>	Divination
42 à 45	<i>Préservation des morts</i>	Nécromancie
46 à 56	<i>Prière de guérison</i>	Évocation
57 à 62	<i>Protection contre le poison</i>	Abjuration
63 à 73	<i>Protection d'autrui</i>	Abjuration
74 à 87	<i>Restauration partielle</i>	Abjuration
88 à 98	<i>Silence</i>	Illusion
99 à 100	<i>Zone de vérité</i>	Enchantement

3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 4	<i>Animation des morts</i>	Nécromancie
5 à 9	<i>Cercle magique</i>	Abjuration
10 à 12	<i>Clairvoyance</i>	Divination
13 à 18	<i>Communication à distance</i>	Évocation
19 à 21	<i>Communication avec les morts</i>	Nécromancie
22 à 29	<i>Délivrance des malédictions</i>	Abjuration
30 à 40	<i>Dissipation de la magie</i>	Abjuration
41 à 42	<i>Don des langues</i>	Divination
43 à 47	<i>Esprits gardiens</i>	Invocation
48 à 52	<i>Fusion dans la pierre</i>	Transmutation
53 à 54	<i>Glyphe de garde</i>	Abjuration
55 à 56	<i>Invocation séraphique</i>	Invocation
57 à 63	<i>Lumière du jour</i>	Évocation
64 à 65	<i>Malédiction</i>	Nécromancie
66 à 68	<i>Manne</i>	Invocation
69 à 70	<i>Marche sur l'onde</i>	Transmutation
71 à 76	<i>Mot de guérison de groupe</i>	Évocation
77 à 87	<i>Protection contre l'énergie</i>	Abjuration
88 à 91	<i>Retour à la vie</i>	Nécromancie
92 à 97	<i>Signal d'espérance</i>	Abjuration
98 à 100	<i>Tyrannie</i>	Enchantement

4^e niveau

Id100	Sorts de 4 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 2	<i>Bannissement</i>	Abjuration
3 à 18	<i>Contrôle de l'eau</i>	Transmutation
19 à 28	<i>Divination</i>	Divination
29	<i>Escorte macabre</i>	Nécromancie
30 à 45	<i>Façonnage de la pierre</i>	Transmutation
46 à 61	<i>Liberté de mouvement</i>	Abjuration
62 à 63	<i>Localisation de créature</i>	Divination
64 à 84	<i>Protecteur de la foi</i>	Invocation
85 à 100	<i>Protection contre la mort</i>	Abjuration

5^e niveau

Id100	Sorts de 5 ^e niveau de prêtre	École de magie
1	<i>Assoupissement</i>	Abjuration
2	<i>Coercition planaire</i>	Abjuration
3 à 13	<i>Colonne de feu</i>	Évocation
14 à 17	<i>Communion</i>	Divination
18 à 19	<i>Contagion</i>	Nécromancie
20 à 30	<i>Dissipation du Mal et du Bien</i>	Abjuration
31 à 34	<i>Fléau d'insectes</i>	Invocation
35	<i>Mythes et légendes</i>	Divination

36 à 40	<i>Ordonnancement</i>	Divination
41 à 42	<i>Quête</i>	Enchantement
43 à 48	<i>Rappel à la vie</i>	Nécromancie
49 à 64	<i>Restauration suprême</i>	Abjuration
65 à 80	<i>Sanctification</i>	Évocation
81 à 84	<i>Scrutation</i>	Divination
85 à 100	<i>Soins de groupe</i>	Évocation

6^e niveau

Id100	Sorts de 6 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 4	<i>Allié d'outreplan</i>	Invocation
5 à 15	<i>Barrière de lames</i>	Évocation
16 à 17	<i>Création de morts-vivants</i>	Nécromancie
18 à 21	<i>Festin des héros</i>	Invocation
22 à 37	<i>Guérison</i>	Évocation
38 à 48	<i>Interdiction</i>	Abjuration
49 à 59	<i>Mise à mal</i>	Nécromancie
60 à 70	<i>Mot de rappel</i>	Invocation
71 à 79	<i>Orientation</i>	Divination
80 à 100	<i>Vision lucide</i>	Divination

7^e niveau

Id100	Sorts de 7 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 6	<i>Changement de plan</i>	Invocation
7 à 14	<i>Invocation de céleste ou de félon</i>	Invocation
15 à 30	<i>Parole divine</i>	Évocation
31 à 46	<i>Passage dans l'éther</i>	Transmutation
47 à 67	<i>Régénération</i>	Transmutation
68 à 73	<i>Résurrection</i>	Nécromancie
74 à 84	<i>Symbole</i>	Abjuration
85 à 100	<i>Tempête de feu</i>	Évocation

8^e niveau

Id12	Sorts de 8 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 3	<i>Aura sacrée</i>	Abjuration
4 à 6	<i>Champ d'antimagie</i>	Abjuration
7 à 9	<i>Contrôle du climat</i>	Transmutation
10 à 12	<i>Tremblement de terre</i>	Évocation

9^e niveau

Id12	Sorts de 9 ^e niveau de prêtre	École de magie
1 à 2	<i>Domaine enchanté</i>	Transmutation
3 à 4	<i>Guérison de groupe</i>	Évocation
5	<i>Portail</i>	Invocation
6 à 9	<i>Projection astrale</i>	Nécromancie
10 à 12	<i>Résurrection suprême</i>	Nécromancie

Sorts de rôdeur

1^{er} niveau

Id100	Sorts de 1 ^{er} niveau de rôdeur	École de magie
1 à 5	<i>Abri du chasseur</i>	Invocation
6 à 9	<i>Alarme</i>	Abjuration
10 à 12	<i>Amitié avec les animaux</i>	Enchantement
13 à 22	<i>Arme irréductible</i>	Transmutation
23 à 28	<i>Baie nourricière</i>	Transmutation
29 à 32	<i>Communication avec les animaux</i>	Divination
33 à 37	<i>Contre-flèche</i>	Invocation
38 à 40	<i>Détection de la magie</i>	Divination
41 à 46	<i>Détection du poison et des maladies</i>	Divination
47 à 52	<i>Grand pas</i>	Transmutation
53 à 73	<i>Marque du chasseur</i>	Divination
74 à 81	<i>Nappe de brouillard</i>	Invocation
82 à 86	<i>Purification de nourriture et d'eau</i>	Transmutation
87 à 90	<i>Saut</i>	Transmutation
91 à 100	<i>Soins</i>	Évocation

2^e niveau

Id100	Sorts de 2 ^e niveau de rôdeur	École de magie
1 à 7	<i>Croissance d'épines</i>	Transmutation
8 à 11	<i>Détection des pièges</i>	Divination
12 à 15	<i>Détection des traces</i>	Divination
16 à 20	<i>Flèche assassine</i>	Transmutation
21 à 23	<i>Localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination
24 à 26	<i>Localisation d'objet</i>	Divination
27 à 30	<i>Messenger animal</i>	Enchantement
31 à 39	<i>Passage sans trace</i>	Abjuration
40 à 50	<i>Pattes d'araignée</i>	Transmutation
51 à 61	<i>Peau d'écorce</i>	Abjuration
62 à 72	<i>Protection contre le poison</i>	Abjuration
73 à 83	<i>Restauration partielle</i>	Abjuration
84 à 94	<i>Silence</i>	Illusion
95 à 100	<i>Vision dans le noir</i>	Transmutation

3^e niveau

Id20	Sorts de 3 ^e niveau de rôdeur	École de magie
1 à 3	<i>Antidétection</i>	Abjuration
4 à 7	<i>Communication avec les plantes</i>	Transmutation
8 à 9	<i>Croissance végétale</i>	Transmutation
10	<i>Empire végétal</i>	Invocation
11 à 12	<i>Flèche espionne</i>	Divination
13	<i>Invocation d'animaux</i>	Invocation
14	<i>Lumière du jour</i>	Évocation
15	<i>Marche sur l'onde</i>	Transmutation
16	<i>Marche silencieuse</i>	Illusion
17	<i>Mur de vent</i>	Évocation
18 à 19	<i>Protection contre l'énergie</i>	Abjuration
20	<i>Respiration aquatique</i>	Transmutation



4^e niveau

Id12	Sorts de 4 ^e niveau de rôdeur	École de magie
1	<i>Domination d'animal</i>	Enchantement
2	<i>Invocation de fées mineures ou de ravageurs mineurs</i>	Invocation
3 à 5	<i>Liberté de mouvement</i>	Abjuration
6 à 7	<i>Localisation de créature</i>	Divination
8 à 10	<i>Peau de pierre</i>	Abjuration
11 à 12	<i>Vision aveugle</i>	Transmutation

5^e niveau

Id12	Sorts de 5 ^e niveau de rôdeur	École de magie
1 à 3	<i>Communion avec la nature</i>	Divination
4 à 6	<i>Restauration suprême</i>	Abjuration
7 à 9	<i>Soins de groupe</i>	Évocation
10 à 12	<i>Voyage par les arbres</i>	Invocation



Sorts de sorcier

La principale particularité des sorciers est de récupérer leurs emplacements de sort aussi bien en repos long qu'en repos court.

Sorts mineurs

Id20	Sorts mineurs de sorcier	École de magie
1	<i>Arme psychique</i>	Invocation
2	<i>Contact glacial</i>	Nécromancie
3	<i>Coup au but</i>	Divination
4	<i>Crampe soudaine</i>	Nécromancie
5	<i>Cri de bataille</i>	Évocation
6 à 10	<i>Décharge occulte</i>	Évocation
11 à 13	<i>Illusion mineure</i>	Illusion
14 à 15	<i>Jet empoisonné</i>	Invocation
16	<i>Manipulation à distance</i>	Invocation
17	<i>Prestidigitation</i>	Transmutation
18 à 20	<i>Vivacité</i>	Transmutation

1^{er} niveau

Id20	Sorts de 1 ^{er} niveau de sorcier	École de magie
1 à 2	<i>Charme-personne</i>	Enchantement
3	<i>Compréhension des langues</i>	Divination
4 à 6	<i>Détection de la magie</i>	Divination
7	<i>Poche de chair</i>	Transmutation
8 à 9	<i>Protection contre le Mal et le Bien</i>	Abjuration
10 à 11	<i>Repli expéditif</i>	Transmutation
12 à 15	<i>Réprimande maléfique</i>	Évocation
16	<i>Serviteur invisible</i>	Invocation
17	<i>Sommeil</i>	Enchantement
18	<i>Texte illusoire</i>	Illusion
19 à 20	<i>Tourment</i>	Enchantement

2^e niveau

Id20	Sorts de 2 ^e niveau de sorcier	École de magie
1 à 2	<i>Assaut compulsif</i>	Enchantement
3	<i>Aura de duplicité</i>	Enchantement
4	<i>Contact venimeux</i>	Évocation
5	<i>Détection de l'invisibilité</i>	Divination
6	<i>Discours captivant</i>	Enchantement
7 à 8	<i>Fracassement</i>	Évocation
9 à 10	<i>Image miroir</i>	Illusion
11 à 12	<i>Immobilisation de personne</i>	Enchantement
13	<i>Invisibilité</i>	Illusion
14	<i>Magie dérobée</i>	Abjuration
15	<i>Marche de brume</i>	Invocation
16	<i>Pattes d'araignée</i>	Transmutation
17	<i>Rayon affaiblissant</i>	Nécromancie
18	<i>Suggestion</i>	Enchantement
19	<i>Ténèbres</i>	Évocation
20	<i>Vision dans le noir</i>	Transmutation

3^e niveau

Id100	Sorts de 3 ^e niveau de sorcier	École de magie
1 à 16	<i>Baiser du vampire</i>	Nécromancie
17 à 27	<i>Cercle magique</i>	Abjuration
28 à 38	<i>Contresort</i>	Abjuration
39 à 46	<i>Délivrance des malédictions</i>	Abjuration
47 à 60	<i>Dissipation de la magie</i>	Abjuration
61 à 62	<i>Don des langues</i>	Divination
63 à 65	<i>État gazeux</i>	Transmutation
66 à 76	<i>Image accomplie</i>	Illusion
77 à 87	<i>Lueurs hypnotiques</i>	Illusion
88 à 93	<i>Terreur</i>	Illusion
94 à 98	<i>Tyrannie</i>	Enchantement
99 à 100	<i>Vol</i>	Transmutation

4^e niveau

Id10	Sorts de 4 ^e niveau de sorcier	École de magie
1	<i>Appendice réactif</i>	Transmutation
2	<i>Bannissement</i>	Abjuration
3	<i>Flétrissement</i>	Nécromancie
4	<i>Invocation de fées mineures ou de ravageurs mineurs</i>	Invocation
5	<i>Métamorphose</i>	Transmutation
6	<i>Porte dimensionnelle</i>	Invocation
7	<i>Porteur sain</i>	Nécromancie
8	<i>Soif de sang</i>	Nécromancie
9	<i>Terrain hallucinatoire</i>	Illusion
10	<i>Vision aveugle</i>	Transmutation

5^e niveau

Id12	Sorts de 5 ^e niveau de sorcier	École de magie
1	<i>Assoupissement</i>	Abjuration
2	<i>Contact avec les plans</i>	Divination
3	<i>Contagion</i>	Nécromancie
4	<i>Décharge mentale</i>	Enchantement
5	<i>Domination de personne</i>	Enchantement
6	<i>Frappe éclair</i>	Invocation
7 à 8	<i>Furie sanguinaire</i>	Enchantement
9	<i>Gémellité avilissante</i>	Transmutation
10	<i>Immobilisation de monstre</i>	Enchantement
11	<i>Scrutation</i>	Divination
12	<i>Songe</i>	Illusion

6^e niveau

Id20	Sorts de 6 ^e niveau de sorcier	École de magie
1 à 3	<i>Cercle de mort</i>	Nécromancie
4	<i>Création de morts-vivants</i>	Nécromancie
5	<i>Invocation de fée ou de ravageur</i>	Invocation
6 à 9	<i>Mauvais œil</i>	Nécromancie
10 à 11	<i>Pétrification</i>	Transmutation
12	<i>Possession</i>	Nécromancie
13 à 15	<i>Suggestion de groupe</i>	Enchantement
16 à 20	<i>Vision lucide</i>	Divination

7^e niveau

Id4	Sorts de 7 ^e niveau de sorcier	École de magie
1	<i>Cage de force</i>	Évocation
2	<i>Changement de plan</i>	Invocation
3	<i>Doigt de mort</i>	Nécromancie
4	<i>Passage dans l'éther</i>	Transmutation

8^e niveau

Id12	Sorts de 8 ^e niveau de sorcier	École de magie
1	<i>Bagou</i>	Transmutation
2 à 3	<i>Débilité</i>	Enchantement
4	<i>Demi-plan</i>	Invocation
5 à 8	<i>Domination de monstre</i>	Enchantement
9 à 12	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	Enchantement

9^e niveau

Id12	Sorts de 9 ^e niveau de sorcier	École de magie
1	<i>Emprisonnement</i>	Abjuration
2 à 5	<i>Métamorphose suprême</i>	Transmutation
6 à 9	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	Enchantement
10 à 11	<i>Prémonition</i>	Divination
12	<i>Projection astrale</i>	Nécromancie