

Nom du personnage

NLS

Sorts

Total /jour	Base /jour	Mod. Carac.	Mod. Divers	DD JDS	Nbre connus
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	0	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	5	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	6	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	7	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	8	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	9	<input type="text"/>

Options de magie, dons, notes

Sorts Portée courte (7,5m +1,5m/2 NLS (2, 4, 6, ...)) Portée moyenne (30m +3m/NLS (2, 3, 4, ...)) Portée longue (120m +12m/NLS (2, 3, 4, ...)) Concentration NLS + CARAC + DIVERS % d'échec Vaincre la RM

Niveau 0

- Assistance divine
- Création d'eau
- Détection de la magie
- Détection du poison
- Étincelles ^{APG}
- Lecture de la magie
- Détection du poison
- Étincelles ^{APG}
- Lecture de la magie
- Résistance
- Saignement
- Stabilisation
- Stimulant

- Imprécation
- Injonction
- Instant de gloire ^{UC}
- Invisibilité aux M-V
- Lanterne dansante ^{APG}
- Malédiction de l'eau (M)
- Métal solaire ^{UC}
- Ordre assassin ^{ADM}
- Ordre libérateur ^{UC}
- Perception de la mort
- Pierre magique
- Protection contre la Loi
- Protection contre le Bien
- Protection contre le Chaos
- Protection contre le Mal
- Rayon de fièvre ^{ADM}

- Convocation de monstres II
- Délivrance de la paralysie
- Détection des pièges
- Discours captivant
- Éclat du chaos ^{ADM}
- Endurance vs énergies destructives (partagé) ^{UC}
- Endurance de l'ours
- Engin de siège magique ^{UC}
- Espace sacré ^{MAR, Assimar}
- Fardeau de l'oracle ^{APG}
- Flèche de Loi ^{ADM}
- Force de Taureau
- Fracasement
- Grâce ^{APG}
- Immobilisation de personne
- Imprégner d'aura ^{ADM}
- Instrument d'agonie ^{UC}
- Lance de pureté ^{ADM}
- Main vagabonde ^{UC}
- Mise à mort
- Partage de la langue ^{APG}
- Pénombre protectrice ^{ADM}
- Préservation des morts
- Profanation (M)
- Protections vs la Loi (partagé) ^{UC}
- Protection vs le Bien (partagé) ^{UC}
- Protection vs le Chaos (partagé) ^{UC}
- Protection vs le Mal (partagé) ^{UC}
- Protection d'autrui (F)
- Ralentissement du poison
- Rapport
- Rayon aveuglant ^{MAR, Dfampir}
- Régression ancestrale ^{mr, dROW}
- Renforcer l'armement (partagé) ^{UC}
- Réparation intégrale
- Requiem pour les fantômes ^{APG}
- Résistance vs énergies destructives
- Restauration partielle
- Retardement de la douleur ^{ADM}
- Sagesse de hibou
- Sang bouillant ^{ADM}
- Savoir manier une arme ^{UC}
- Silence
- Soins modérés
- Splendeur de l'aigle
- Surmonter l'affliction ^{ADM}
- Ténèbres

- Transformation de maître ^{ADM}
- Zone de vérité

Niveau 1

- Abondance de munitions ^{UC}
- Action interdite ^{ADM}
- Anathème
- Arme magique
- Bénédiction de l'eau (M)
- Bénédiction
- Bénédiction karmique
- Blessure légère
- Bouclier de la foi
- Bouclier entropique
- Brume de dissimulation
- Bulle d'air ^{UC}
- Charge de fourmi ^{APG}
- Compréhension des langages
- Connaissances du borgne ^{UC}
- Connaître son ennemi ^{ADM}
- Convocation de monstre mineur ^{ADM}
- Convocation de monstre I
- Décomposition de cadavre ^{ADM}
- Détection de la Loi
- Détection des Morts-Vivants
- Détection du Bien
- Détection du Chaos
- Détection du Mal
- Diagnostique ^{ADM}
- Dissipation de la fièvre ^{ADM}
- Endurance vs nrj destructives
- Faveur divine
- Frayeur
- Hostilité forcée ^{UC}

Niveau 2

- Abri de toile ^{ADM}
- Aide
- Alignement indétectable
- Allié compatissant ^{ADM}
- Animation des morts mineure ^{ADM}
- Apaisement des émotions
- Arme alignée
- Arme boomerang ^{UC}
- Arme merveilleuse ^{APG}
- Arme spirituelle
- Armure instantanée ^{APG}
- Armure sans effort ^{UC}
- Augure (F, M)
- Bénédiction de vie et de courage ^{APG}
- Blessure modérée
- Cacophonie
- Canalisation de la vie
- Carreau de peur ^{ADM}
- Charge de fourmi (partagé) ^{UC}
- Consécration (M)
- Contact défigurant ^{ADM}

- Niveaux 3
- Agonie ^{ADM}
- Animation des morts (M)
- Arme boomerang (partagé) ^{UC}
- Aura d'archon ^{ADM}
- Bénédiction de la taupe ^{ADM}
- Biographie du sang ^{APG}
- Blessure grave
- Cécité / Surdité
- Cercle magique vs la Loi
- Cercle magique vs le Bien
- Cercle magique vs la Chaos
- Cercle magique vs la Mal
- Chaîne de perdition ^{UC}
- Communication avec les morts
- Contagion
- Convocation de monstres III
- Création de nourriture et d'eau
- Délivrance des malédictions
- Dissimulation d'objet
- Dissipation de la magie
- Emprunt de change ^{APG}
- Entrer dans une image ^{APG}
- Façonnage de la pierre
- Férocité du blaireau ^{ADM}
- Flamme éternelle (M)
- Flèche de l'aube ^{UC}
- Fusion dans la pierre
- Glyphe de garde (M)
- Guérison de la cécité/surdité
- Guérison des maladies
- Guide ^{APG}
- Juggernaut mortel ^{UC}
- Langue élémentaire ^{APG}
- Lien sacré (F) ^{APG}
- Localisation d'objet
- Lumière brûlante
- Lumière du jour
- Main du berger
- Manteau de colère ^{APG}
- Marche sur l'onde
- Mur de vent

