

SORTS PRIMORDIAUX

Pattes d'araignée! (tra) : donne une vitesse d'escalade à une créature.

Peau d'écorce! (abj) : la peau de la cible se couvre d'une écorce protectrice.

Poussière scintillante (évo) : une poussière scintillante révèle l'invisible et gêne la visibilité.

Préservation des morts! (néc) : un cadavre ne se décompose pas et ne peut pas se changer en mort-vivant.

Rapport! (div) : surveille la localisation et l'état de santé d'une créature consentante.

Respiration aquatique! (tra) : permet aux créatures de respirer sous l'eau.

Restauration! (néc) : réduit un état ou affaiblit une toxine.

Restaurer les sens! (n c) : élimine un effet aveuglant ou assourdissant.

Résistance à l'énergie! (abj) : protège une créature contre un type de dégâts d'énergie.

Rétrécir! (tra) : réduit une créature consentante à une Très Petite taille.

Sphère de feu! (évo) : une boule de feu roule sur votre ordre.

Surdité! (néc) : rend une créature sourde.

Toile d'araignée! (con) : forme une toile qui empêche les créatures de bouger.

Ténèbres! (evo) : supprime toutes les lumières de la zone.

Vision dans le noir! (div) : permet de voir dans le noir

SORTS NIVEAU 2 (ADVANCED PLAYER GUIDE)

Dismantle! (tra) : Temporarily disassemble an object into its components.

Final Sacrifice! (evo) : Channel energy to blow up your minion.

Fungal Infestation! (con) : Plant poisonous fungal growths in a creature.

Heat Metal! (evo) : Make metal red hot.

Quench! (abj) : Put out fires and hurt fire creatures.

Reaper's Lantern (nec) : A ghostly lantern diminishes healing for the living and weakens undead.

Sudden Blight! (nec) : Decay living creatures and plants.

SORTS NIVEAU 3

Antidétection (abj) : protège une créature ou un objet contre la détection.

Boule de feu! (vo) : une explosion de feu brûle les créatures d'une zone.

Cloué à terre (tra) : amène une créature volante au sol.

Cécité (néc) : frappe une cible de cécité.

Délivrance des maladies (néc) : soigne la maladie affligeant une créature.

Eclair! (évo) : la foudre frappe toutes les créatures sur une ligne.

Forme d'insecte! (tra) : vous transforme en dangereux insecte géant.

Fusion dans la pierre (tra) : fusion dans un bloc de pierre.

Glyphe de garde (abj) : stocke un sort dans un symbole pour créer un piège.

Lenteur! (tra) : ralentit une créature, réduisant ses actions.

Lumière brûlante! (vo) : un rayon de lumière brûlante inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants et contre les ténèbres.

Mur de vent (évo) : crée un mur de vent qui gêne les mouvements et les attaques à distance.

Mur d'épines! (con) : fait pousser un mur de ronces.

Neutralisation du poison (néc) : soigne le poison affligeant une créature.

Nuage nauséabond (con) : forme un nuage qui rend les créatures malades.

Pieds en nageoires! (tra) : change les pieds d'une créature en nageoires, lui permettant de nager, mais ralentissant sa vitesse sur terre.

Rapidité! (tra) : accélère une créature afin qu'elle attaque ou se déplace plus souvent.

Vision animale (div) : projette vos sens à travers un animal.

SORTS NIVEAU 3 (ADVANCED PLAYER GUIDE)

Aqueous Orb (con) : Roll a ball of water to put out fires and engulf creatures.

Crashing Wave! (evo) : Smash a cone of water against foes.

Curse of Lost Time! (tra) : Artificially erode or age a target.

Familiar's Face (div) : Implant your senses in your animal companion or familiar.

Mad Monkeys (con) : Monkey spirits make mischief.

Safe Passage! (abj) : Make an area safe to move through.

Threefold Aspect (tra) : Switch between versions of yourself at different ages.

SORTS NIVEAU 4

Bouclier de feu! (vo) : des flammes vous protègent du froid et blessent ceux qui vous touchent.

Brouillard dense (con) : invoque un épais brouillard qui gêne la visibilité et les déplacements.

Communication avec les plantes (div) : vous parlez avec les plantes et les créatures végétales.

Création! (con) : crée un objet temporaire.

Fanal de vie! (néc) : émet une vitalité qui soigne les créatures qui vous touchent.

Façonnage de la pierre (tra) : remodèle un cube de pierre.

Forme aérienne! (tra) : transforme en combattant volant.

Forme de dinosaure! (tra) : vous change en dinosaure.

Forme gazeuse (tra) : change une créature consentante en nuage volant.

Liberté de mouvement (abj) : plus rien ne gêne les déplacements.

Marche dans les airs (tra) : permet de marcher sur l'air.

Mur de feu! (évo) : crée un mur flamboyant qui brûle.

Peau de pierre! (abj) : la peau devient aussi solide que la roche.

Tempête d'armes! (évo) : multiplie une arme que vous tenez et attaque de nombreuses créatures avec.

Terrain hallucinatoire (ill) : un environnement naturel prend l'apparence d'un autre.

Torrent! (vo) : une ligne d'eau blesse et repousse les créatures en arrière.

Vol! (tra) : la créature visée gagne une vitesse de vol.

SORTS NIVEAU 4 (ADVANCED PLAYER GUIDE)

Bestial Curse (tra), **Countless Eyes** (div), **Ice Storm!** (evo),

Rusting Grasp! (tra), **Spike Stones!** (con).

COMPAGNON – FAMILIER

NOM _____ ESPÈCE _____

VITESSE _____ ALIGNEMENT _____

LANGUES _____

SENS _____

CAPACITÉS _____

FORCE

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

[]

[]

[]

[]

[]

[]

[] **VIGUEUR**
○○○○○ CON

[] **RÉFLEXES**
○○○○○ DEX

[] **VOLONTÉ**
○○○○○ SAG

PV MAX

PV RESTANTS

CA

ATTAQUES _____

[] **ACROBATIE**
○○○○○ DEX

[] **ARCANES**
○○○○○ INT

[] **ARTISANAT**
○○○○○ INT

[] **ATHLÉTISME**
○○○○○ FOR

[] _____
○○○○○ INT

[] **DIPLOMATIE**
○○○○○ INT

[] **DISCRÉTION**
○○○○○ DEX

[] **DUPERIE**
○○○○○ CHA

[] **INTIMIDATION**
○○○○○ CHA

[] **MÉDECINE**
○○○○○ SAG

[] **NATURE**
○○○○○ SAG

[] **OCCULTISME**
○○○○○ INT

[] **PERCEPTION**
○○○○○ SAG

[] **RELIGION**
○○○○○ SAG

[] **REPRÉSENTATION**
○○○○○ CHA

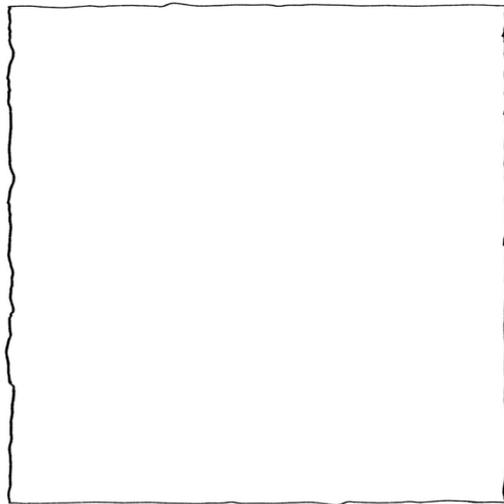
[] **SOCIÉTÉ**
○○○○○ INT

[] **SURVIE**
○○○○○ SAG

[] **VOL**
○○○○○ DEX

COMPAGNON – FAMILIER

NOM _____ ESPÈCE _____
 VITESSE _____ ALIGNEMENT _____
 LANGUES _____
 SENS _____
 CAPACITÉS _____



FORCE **DEXTÉRITÉ** **CONSTITUTION** **INTELLIGENCE** **SAGESSE** **CHARISME**

VIGUEUR ○○○○ CON **RÉFLEXES** ○○○○ DEX **VOLONTÉ** ○○○○ SAG

PV MAX PV RESTANTS CA

ATTAQUES _____

<input type="checkbox"/> ACROBATIE ○○○○ DEX	<input type="checkbox"/> DISCRÉTION ○○○○ DEX	<input type="checkbox"/> PERCEPTION ○○○○ SAG
<input type="checkbox"/> ARCANES ○○○○ INT	<input type="checkbox"/> DUPERIE ○○○○ CHA	<input type="checkbox"/> RELIGION ○○○○ SAG
<input type="checkbox"/> ARTISANAT ○○○○ INT	<input type="checkbox"/> INTIMIDATION ○○○○ CHA	<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION ○○○○ CHA
<input type="checkbox"/> ATHLÉTISME ○○○○ FOR	<input type="checkbox"/> MÉDECINE ○○○○ SAG	<input type="checkbox"/> SOCIÉTÉ ○○○○ INT
<input type="checkbox"/> _____ ○○○○ INT	<input type="checkbox"/> NATURE ○○○○ SAG	<input type="checkbox"/> SURVIE ○○○○ SAG
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ○○○○ INT	<input type="checkbox"/> OCCULTISME ○○○○ INT	<input type="checkbox"/> VOL ○○○○ DEX

SORTS PRIMORDIAUX

TOURS DE MAGIE

- Arc électrique!** (évo) : la foudre frappe une ou deux créatures.
- Aspersion acide!** (évo) : blesse les créatures avec de l'acide.
- Assistance divine** (div) : une aide divine améliore un jet de dé.
- Destruction de mort-vivant!** (néc) : blesse un mort-vivant avec de l'énergie positive.
- Détection de la magie!** (div) : perçoit la présence de magie proche.
- Entrave!** (con) : convoque une liane pour entraver une créature.
- Flammes!** (évo) : allume de petites flammes qui attaquent de près ou à distance.
- Lecture de l'aura!** (div) : détecte si un objet est magique et détermine son école de magie.
- Lumière!** (évo) : fait briller un objet.
- Lumières dansantes** (évo) : crée quatre lumières flottantes que vous pouvez déplacer.
- Prestidigitation** (évo) : accomplit un tour magique mineur.
- Rayon de givre!** (évo) : blesse une créature avec du froid.
- Repérage!** (div) : indique le nord.
- Stabilisation** (néc) : stabilise une créature mourante.
- Symbole!** (tra) : laisse une marque magique.

SORTS NIVEAU 1

- Alarme!** (abj) : avertit si une créature entre dans une zone protégée.
- Bourrasque** (évo) : le vent éteint les feux et renverse les objets et les créatures.
- Bulle d'air** (con) : réaction créant de l'air respirable pour une créature.
- Charge de fourmi** (tra) : augmente la capacité de charge de la cible.
- Charme!** (enc) : un humanoïde se montre plus amical envers vous.
- Convocation de fée!** (con) : convoque une fée qui se bat pour vous.
- Convocation de plantes et de champignons!** (con) : convoque une plante ou un champignon qui se bat pour vous.
- Convocation d'animal!** (con) : convoque un animal qui se bat pour vous.
- Création d'eau** (con) : convoque 7,5 L d'eau.
- Décharge électrique!** (évo) : envoie une décharge électrique à une créature.
- Détection du poison!** (div) : détermine si une créature ou un objet est empoisonné ou venimeux.
- Feuille morte** (abj) : réaction qui ralentit la chute d'une créature.
- Forme de nuisible!** (tra) : transforme en animal inoffensif.
- Gourdin magique** (tra) : rend un gourdin ou un bâton temporairement magique. Il inflige plus de dégâts aux créatures contre nature.
- Graisse** (con) : enduit une surface ou un objet de graisse glissante.
- Grande foulée!** (tra) : augmente votre vitesse pendant une heure.
- Guérison!** (néc) : l'énergie positive soigne les vivants ou blesse les morts-vivants, soit une seule créature, soit toutes celles dans une explosion.
- Mains brûlantes!** (évo) : un petit cône de flammes jaillit de vos mains.
- Morsure d'araignée** (néc) : blesse une créature et lui inocule du venin d'araignée.
- Morsure magique** (tra) : les attaques à mains nues de la créature deviennent temporairement magiques.
- Pas rapide** (tra) : augmente fortement votre vitesse.
- Passage sans trace!** (abj) : vos traces sont difficiles à repérer.

- Poussée hydraulique!** (évo) : blesse et pousse une créature avec un jet d'eau.
- Purifier la nourriture et la boisson** (néc) : rend la boisson et la nourriture consommables.
- Réparation!** (tra) : répare un objet non magique.
- Saut!** (tra) : fait faire des sauts impressionnants.
- Supprimer l'arôme!** (abj) : supprime l'odorat d'une créature.
- Terreur!** (enc) : effraie une créature, qui prend éventuellement la fuite.
- Variole gobeline** (néc) : contamine une créature avec la variole gobeline.
- Ventriloquie!** (ill) : fait entendre votre voix.

SORTS NIVEAU 1 (ADVANCED PLAYER GUIDE)

- Chilling Spray!** (evo) : Icy shards fly out from you in a cone.
- Magic Stone** (nec) : Make ordinary stones into magical sling bullets that are especially dangerous to undead.
- Noxious Vapors!** (evo) : Form a toxic cloud that poisons and sickens.
- Pet Cache** (con) : Hide a familiar or animal companion in a pocket dimension.
- Pummeling Rubble!** (evo) : Hurl a cone of rocks to batter creatures.

SORTS NIVEAU 2

- Agrandissement!** (tra) : la taille d'une créature augmente.
- Amélioration des victuailles!** (tra) : améliore la nourriture ou la boisson et élimine les poisons.
- Brume de dissimulation** (con) : dissimule des créatures dans une nappe de brume.
- Communication avec les animaux** (div) : vous parlez avec les animaux.
- Convocation d'élémentaire!** (con) : convoque un élémentaire qui se bat pour vous.
- Coursier fantôme!** (con) : invoque un cheval magique.
- Création de nourriture!** (con) : invoque de la nourriture pour alimenter plusieurs créatures.
- Dissipation de la magie** (abj) : met fin à un sort ou supprime la magie d'un objet.
- Délivrance de la paralysie!** (néc) : libère une créature de la paralysie.
- Délivrance de la peur!** (enc) : libère une créature de ses peurs.
- Enchevêtrement** (tra) : les plantes d'une zone poussent jusqu'à enchevêtrer et immobiliser les créatures.
- Endurance aux éléments!** (abj) : protège une créature contre une chaleur ou un froid important.
- Façonnage du bois** (tra) : remodèle le bois non-travaillé selon vos désirs.
- Flamme éternelle!** (évo) : une flamme magique brûle indéfiniment.
- Flèche acide!** (évo) : une flèche magique qui inflige des dégâts d'acide persistants.
- Forme animale!** (tra) : vous transforme en dangereux animal.
- Forme humanoïde!** (tra) : donne la forme d'un humanoïde.
- Fracassement!** (vo) : brise un objet grâce à une attaque sonore à haute fréquence.
- Lueurs féériques** (évo) : des lumières colorées empêchent les créatures de se dissimuler ou de se rendre invisibles.
- Marche sur l'eau!** (tra) : une créature peut marcher sur l'eau.
- Messenger animal** (enc) : envoie un animal de Très Petite taille transmettre un message.
- Morphologie d'arbre** (tra) : vous change en arbre.