



Grimoire des sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Bourrasque**	Soulever un violent tourbillon qui entraîne tout sur son passage.
Bouclier de protection*	Créer une enveloppe invisible autour de soi, que rien ne peut traverser.
Boule de feu***	Lancer une boule d'énergie d'une grande force.
Brume de dissimulation**	Créer, autour d'un groupe, un nuage de brouillard qui rend la visibilité nulle.
Charme*	Contraire une personne à croire qu'elle est votre amie.
Compréhension des langues**	Comprendre une langue étrangère sans cependant pouvoir la parler.
Convocation de monstres**	Faire apparaître à son secours, de façon temporaire, une créature venue d'un autre monde.
Corde animée	Enchanter une corde qui peut se tenir à la verticale et permettre d'y grimper.
Corde enchantée***	Contrôler l'animation d'une corde qui exécutera ce qu'on lui ordonne; par exemple, s'enrouler ou se déplacer.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau 3



Grimoire des sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Déblochage***	Annuler le sort de verrouillage qui pourrait empêcher une porte, une serrure de s'ouvrir.
Déguisement*	Ajouter à son apparence certains détails qui changent l'allure, sans toutefois avoir un effet de transformation en d'autres formes.
Détection de magie**	Sentir si un objet est enchanté.
Détecter l'invisible***	Sentir si on se trouve en présence d'un être vivant invisible.
Détecter un piège*	Appréhender qu'un endroit ou un objet a été piégé dans le but de nuire à ceux qui veulent y passer ou y toucher.
Disque flottant*	Créer une civière invisible flottant à 50 cm du sol et permettant de transporter une personne ou une charge.
Dissimulation**	Permettre à une personne de passer inaperçue dans un groupe, sans, toutefois être invisible.
Dôme d'invisibilité***	Créer un environnement pouvant recouvrir plus d'une personne afin de rendre le groupe invisible aux yeux de ceux et celles qui sont en dehors de cette demi-sphère.
État gazeux**	Se transformer en gaz dans le but de se déplacer plus rapidement ou de s'infiltrer dans une autre pièce par la moindre fissure, comme le ferait l'air.
Flamme***	Créer une flamme à partir de rien une flamme, comme le ferait un briquet.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau



Grimoire des sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Guérison*	Faire retrouver son énergie à une personne qui a subi une blessure légère.
Image**	Faire apparaître une illusion non animée.
Image totale***	Faire apparaître une illusion animée qui semble être très réelle. Mais celle-ci ne peut pas faire de dégâts.
Infravision*	Voir dans le noir à 20 mètres de distance.
Invisibilité***	Rendre totalement invisible une autre personne ou soi-même ainsi que les accessoires et armes portées. Une personne invisible ne peut rendre invisible une autre personne en la tenant par la main.
Légèreté***	Permet de tomber dans le vide en devenant très léger, donc sans se faire de mal.
Localisation**	Connaître la direction qu'il faudrait prendre pour retrouver une personne à qui l'on pense (une seule personne à la fois). Il est toutefois impossible de connaître son emplacement exact.
Lumière*	Faire apparaître une source de lumière qui se rapproche de celle du jour.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau 3



Grimoire des sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Monture***	Faire apparaître un cheval magique qui peut transporter à un autre endroit (ce sort ne vaut que pour une seule course).
Nuage nauséabond*	Créer, au-dessus d'un groupe, une odeur si intense qu'elle produit des vomissements dans un rayon de 30 mètres.
Paralysie**	Savoir immobiliser une créature pour quelques heures.
Pattes d'araignée*	Avoir l'habileté de marcher en se tenant sur les murs comme si l'intérieur des mains et des pieds avaient des ventouses.
Perception auditive*	Entendre des sons infimes (il peut s'agir d'une conversation) qui se produisent à une distance de moins de 100 mètres à l'extérieur et de 30 mètres à l'intérieur, et ce, malgré la présence des murs.
Projectile magique*	Lancer une boule d'énergie qui peut causer des dégâts à l'adversaire. Il ne s'agit pas d'une boule de feu !
Rapidité**	Augmenter du double la vitesse d'exécution ou de déplacement que l'on aurait habituellement. Cela permet, entre autres, de frapper deux fois de suite dans une même attaque.
Réduction ou augmentation**	Diminuer la taille d'un être vivant jusqu'à moitié de sa taille initiale ou augmenter sa taille jusqu'à sa taille initiale.
Respirer sous l'eau**	Demeurer sous l'eau sans respirer pendant plusieurs heures, tout en conservant ses autres sorts.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau



Grimoire des sorts des magiciens, des magiciennes et des elfes

Nom du sort	Effets
Sommeil*	Imposer à une créature un sommeil profond pour quelques heures.
Suggestion**	Contrôler la pensée d'une créature dans le but de lui faire exécuter une action qu'elle ne ferait pas normalement (en lui donnant un ordre).
Télépathie**	Sentir les sentiments d'une personne qui a le même don, sans toutefois pouvoir lui parler.
Télépathie totale***	Communiquer par la pensée avec une personne qui se trouve près ou loin de soi. Cette autre personne n'a pas besoin d'avoir ce don pour comprendre et répondre par la pensée.
Ténèbres***	Faire disparaître toute forme de lumière dans un endroit intérieur ou extérieur, comme si c'était une nuit sans lune.
Toile d'araignée*	Laisser derrière soi une forme de barrière collante qui adhère à toutes les surfaces. Cela peut également immobiliser pour un certain temps une créature de la taille d'un humain.
Ventrilogue*	Faire entendre une voix ou des sons sans remuer les lèvres.
Verrouillage*	Bloquer de façon magique une porte ou une serrure.
Voler***	Se déplacer dans les airs sans toucher le sol. La hauteur de vol varie selon l'intention de celui qui utilise ce sort et sa vitesse ressemble à celle d'une course à pieds. On ne peut pas, cependant soulever et soutenir une autre personne pour la transporter en volant.

* sort de niveau 1 ** sort de niveau 2 *** sort de niveau 3