LA BONNE AUBERGE

LIVRE DES SORTS

CHIMERARIUM

Sorts

Armure de mage 7
Baies nourricières 7
Bénédiction 7
Blessure 7
Bouclier 8
Bouclier de la foi 8
Charme-personne 8
Châtiment de courroux 8
Châtiment de fournaise 8
Châtiment de tonnerre 8
Châtiment divin 8
Communication avec les animaux 8
Compréhension des langues 9
Couteau de glace 9
Déguisement 9
Détection de la magie 9
Détection du mal et du bien 9
Détection du poison et des maladies 9
Duel forcé 9
Enchevêtrement 9
Faveur divine 9
Fou rire de Tasha 10
Graisse 10
Grêle d'épines 10
Héroïsme 10

Armure de mage 7
Baies nourricières 7
Bénédiction 7
Blessure 7
Bouclier 8
Bouclier de la foi 8
Charme-personne 8
Châtiment de courroux 8
Châtiment de fournaise 8
Châtiment de tonnerre 8
Châtiment divin 8
Communication avec les animaux 8
Compréhension des langues 9
Couteau de glace 9
Déguisement 9
Détection de la magie 9
Détection du mal et du bien 9
Détection du poison et des maladies 9
Duel forcé 9
Enchevêtrement 9
Faveur divine 9
Fou rire de Tasha 10
Graisse 10
Grêle d'épines 10
Héroïsme 10

Identification 10
Injonction 10
Mains brûlantes 10
Marque du chasseur 10
Mot de guérison 10
Protection contre le mal et le bien 11
Purification de la nourriture et de l'eau 11
Simulacre de vie 11
Soins 11
Sommeil 11
Texte illusoire 11
Vague tonnante 11

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Amis|Faux amis	X			X	X	X			0	"Par Mijin tu es mon ami" : la cible devient amicale envers vous	Ench.	3 m	1 min.	S,M	
Assistance		X	X						0	"Par Mijin tu es à nouveau capable" : rend une capacité	Div.	Contact	1 min.	V,S	
Bouffée de poison			X	X	X	X			0	Projeter de la poudre : 1 dégât de poison	Nécro.	3 m	Inst.	V,S,M	
Contact glacial				X	X	X			0	Au contact : +1 dégât de froid	Nécro.	Contact	Inst.	V,S	
Crosse des druides			X						0	+1 dégât à l'arme contondante du druide	Trans.	Perso	1 min.	V,S,M	
Décharge occulte					X				0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât occulte"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	
Élémentaliste			X	X		X			0	"Par Mijin bourrasque" : recul 5 ou "par Mijin tremblement de terre" : chute au sol	Trans.	3 m	Inst.	V,S	
Éruption ensorcelée				X					0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât ensorceleur"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	
Flamme sacrée		X							0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de de Foi"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Glas		X		X		X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de son"	Nécro.	9 m	Inst.	V,S	
Lumière	X			X	X	X			0	Crée une lumière	Evoc.	Contact	1 heure	V,M	
Moquerie cruelle	X								0	La personne ciblée ne joue pas sa prochaine action	Ench.	18 m	Inst.	V	
Mot de radiance		X							0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât radiant"	Evoc.	3 m	Inst.	V,M	
Piqûre mentale				X	X	X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât maux de tête"	Ench.	3 m	1 round	V	
Poigne électrique				X		X			0	Toucher l'adversaire : - 1 dégât électrique	Evoc.	Contact	Inst.	V,S	
Poussière d'étoile	X		X						0	Projeter des paillettes : 1 dégât étoilé	Evoc.	3 m	Inst.	V,S,M	
Rayon de givre			X			X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de givre"	Evoc.	18 m	Inst.	V,S	
Réparation	X	X	X	X		X			0	Répare un objet	Trans.	Contact	Inst.	V,S,M	
Stabilisation		X	X						0	Stabilise un blessé à 0 PV	Nécro.	4,50 m	Inst.	V,S	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Trait de feu				X		X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât DE FEU"	Evoc.	36 m	Inst.	V,S	
Voile défensif	X			X	X	X			0	Permet d'ignorer 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 min.	V,S	
Alarme						X		X	1	Place une alarme sur un objet ou un passage (clochette et ficelle)	Abju.	9 m	8 heures	V,S,M	Oui
Appel de familier						X			1	Prévoir un familier tenant dans la main/il peut lancer un soin toutes les 4h sur son magicien	Inv.	3 m	Inst.	V,S,M	Oui
Armure d'Agathys					X				1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 heure	V,S,M	
Armure de mage				X		X			1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Contact	8 heures	V,S,M	
Baies nourricières			X					X	1	Rend 1 PV - Prévoir des cranberries	Inv.	Perso	24 heures	V,S,M	
Bénédiction		X					X		1	Jusqu'à 3 personnes : ignore 1 point de dégât	Ench.	3 m	1 min.	V,S,M	
Blessure		X							1	Au contact : +2 dégâts. Nécessite un ordre divin	Nécro.	Contact	Inst.	V,S	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Bouclier				X		X			1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 round	V,S	
Bouclier de la foi		X					X		1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	18 m	10 min.	V,S,M	
Charme-personne	X		X	X	X	X			1	Charme une personne. La personne charmée n'a plus d'action belliqueuses, et peut rendre un service simple	Ench.	3 m	1 min.	V,S	
Châtiment de courroux							X		1	Au contact : +1 dégât de courroux	Nécro.	Perso	1 min.	V	
Châtiment de fournaise							X		1	Au contact : +1 dégât de feu	Evoc.	Perso	1 min.	V	
Châtiment de tonnerre							X		1	"Par Mijin châtiment" : Au contact : +2 dégâts de tonnerre	Evoc.	Perso	Inst.	V	
Châtiment divin							X		1	"Par Mijin châtiment" : Au contact : +2 dégâts radiants	Evoc.	Perso	Inst.	V	
Communication avec les animaux	X		X		X			X	1	Se rapprocher d'un·e organisateur·rice	Div.	Perso	10 min.	V,S	Oui

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Compréhension des langues	X			X	X	X			1	Permet de lire et de comprendre une langue inconnue	Div.	Perso	1 heure	V,S,M	Oui
Couteau de glace			X	X		X			1	+1 dégât sur un couteau de lancé	Inv.	3m	Inst.	S,M	
Déguisement	X			X		X			1	prévoir un masque et un autre chapeau	Illu.	Perso	10 min.	V,S	
Détection de la magie	X	X	X	X	X	X	X	X	1	Prévoir une lumière UV ou Se rapprocher d'un·e organisateur·rice	Div.	Perso	10 min.	V,S	Oui
Détection du mal et du bien		X					X		1	Se rapprocher d'un·e organisateur·rice	Div.	Perso	10 min.	V,S	
Détection du poison et des maladies		X	X				X	X	1	Se rapprocher d'un·e organisateur·rice	Div.	Perso	10 min.	V,S,M	Oui
Duel forcé							X		1	Ignore le 1er dégât / attaque avec plus 1 dégât	Ench.	3m	1 min.	V	
Enchevêtrement			X					X	1	Cible 3 personnes : sont immobilisées et doivent réaliser 5 dégâts sur leurs pieds pour se libérer	Inv.	3m	1 min.	V,S	
Faveur divine							X		1	+2 dégâts de foi	Trans.	Perso	1 min.	V,S	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Fou rire de Tasha	X				X	X			1	La créature ciblée est prise d'un fou rire et n'agit plus	Ench.	3m	1 min.	V,S,M	
Graisse				X		X			1	Max 3 personnes ciblées glissent au sol et peinent à se relever	Inv.	3m	1 min.	V,S,M	
Grêle d'épines								X	1	+2 dégâts d'épine	Inv.	Perso	Inst.	V	
Héroïsme	X						X		1	La personne touchée est immunisée à Frayeur et gagne 1 PV	Ench.	Contact	1 min.	V,S	
Identification	X					X			1	Identifie un objet magique	Div.	Contact	Inst.	V,S,M	Oui
Injonction	X	X					X		1	La cible doit obéir à un ordre simple : lâche, fuis, approche, etc	Ench.	18 m	Inst.	V	
Mains brûlantes				X		X			1	Projeter de la poudre : 2 dégâts de feu	Evoc.	Perso	Inst.	V,S,M	
Marque du chasseur								X	1	+1 aux dégâts pendant 1 min	Div.	9 m	1 min.	V	
Mot de guérison	X	X	X						1	Rend 1 PV à une personne à portée de voix	Abju.	3m	Inst.	V	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur

Sorts

	Barde	Clerc	Druide	Ensorceleur	Occultiste	Mage	Paladin	Rôdeur	Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Protection contre le mal et le bien	X	X		X		X	X		1	Confère résistance à charme/ frayeur	Abju.	Contact	10 min.	V,S,M	
Purification de la nourriture et de l'eau		X	X					X	1	Se rapprocher d'un·e organisateur·rice	Trans.	3 m	Inst.	V,S	Oui
Simulacre de vie				X		X			1	Rend 1 PV à la cible	Nécro.	Perso	Inst.	V,S,M	
Soins	X	X	X				X	X	1	Rend 2 PV à la cible	Abju.	Contact	Inst.	V,S	
Sommeil	X			X		X			1	"Par Mijin tu dors" : la cible tombe de sommeil	Ench.	3m	1 min.	V,S,M	
Texte illusoire	X			X		X			1	Remplace ou rédige un texte illusoire --> voir orga	Illu.	Contact	10 jours	S,M	Oui
Vague tonnante	X		X	X		X			1	"par Mijin"vague tonnante - recul 5 pas et chute au sol	Evoc.	Perso	Inst.	V,S	

Barde Clerc Druide Ensorceleur Occultiste Mage Paladin Rôdeur