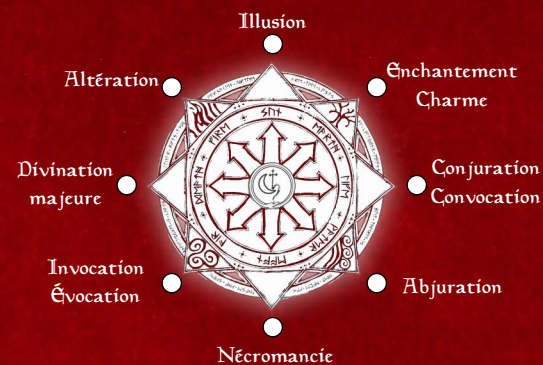


DUNGEONS & DRAGONS®



Min.	Sphères divines	Maj.
☐	Animale	☐
☐	Astrale	☐
☐	Chaos	☐
☐	Charme	☐
☐	Climat	☐
☐	Combat	☐
☐	Conjuración	☐
☐	Création	☐
☐	Divination	☐
☐	Élémentaire (Air)	☐
☐	Élémentaire (Eau)	☐
☐	Élémentaire (Feu)	☐
☐	Élémentaire (Terre)	☐
☐	Garde	☐
☐	Guerre	☐
☐	Générale	☐
☐	Loi	☐
☐	Nécromancie	☐
☐	Nombres	☐
☐	Pensée	☐
☐	Protection	☐
☐	Soins	☐
☐	Soleil	☐
☐	Temps	☐
☐	Végétale	☐
☐	Vigilance	☐
☐	Voyageurs	☐

Niveau de sorts maximum

Max. sorts par niveau

Niv des sorts 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sorts par jours

Bonus d'Intuition

Total

Utilisés

Nom :

Joueurs :

Classe :

Classe :

Classe :

Spécialisation :

Sorts en préparation :

Niveau :

Niveau :

Niveau :

Divinité :

Dieux en opposition :

Niv. Nom

Effet :

J.S. Comp.

Por. Rev.

Dur. Réf.

Zone d'effet :

Ingrédients :

T.I. Mem.

Niv. Nom

Effet :

J.S. Comp.

Por. Rev.

Dur. Réf.

Zone d'effet :

Ingrédients :

T.I. Mem.

Niv. Nom

Effet :

J.S. Comp.

Por. Rev.

Dur. Réf.

Zone d'effet :

Ingrédients :

T.I. Mem.

Niv. Nom

Effet :

J.S. Comp.

Por. Rev.

Dur. Réf.

Zone d'effet :

Ingrédients :

T.I. Mem.

Nom du sort : Chaque sortilège est identifié par un nom. Il peut être utile de préciser le nom de l'école ou de la sphère entre parenthèse.

École / Sphère : Chaque sorts appartient à une école. Cette donnée n'est réellement importante que pour les mages spécialisés pour lesquels certaines écoles sont interdites.

Effet : Décrit brièvement les effets d'un sort. Ce résumé permet au joueur du lanceur de sort de se rappeler dans les grandes lignes de l'effet d'un sort. Pour une explication détaillée, il convient de se référer au manuel où est inscrit le sort.

Portée (Por.) : C'est la distance entre le lanceur de sorts et où prend effet un sort donné. Un « 0 » indique que le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur lui-même. « Contact » indique la nécessité que le lanceur puisse toucher sa cible.

Zone d'effet : C'est le nombre de créatures, le volume, les dimensions, la masse, etc, affectés par le sort. Les sorts avec une zone d'effet pouvant être modelée par le lanceur doivent agir avec un minimum de 3 mètres dans chacune de leurs dimensions, sauf indication contraire.

Durée (Dur.) : Indique le temps effectif d'un sort. Les sorts instantanés prennent fin une seconde après leur lancement, même si leurs effets peuvent être permanents. Les sorts permanents fonctionnent jusqu'à ce que leurs effets soient interrompus par la volonté du lanceur ou une dissipation. Les sorts à durée déterminées sont gérés par le joueur du lanceur de sorts et les sorts à durée variable sont gérés par le meneur de jeu. Le lanceur d'un sort peut mettre fin à son sort su un simple ordre d'annulation.

Temps d'incantation (T.I.) : Ce temps d'incantation doit être ajouté au jet d'initiative du lanceur de sorts. Si le temps d'incantation est indiqué en round ou en tour, c'est le nombre de rounds ou tours nécessaire à son incantation. Le sortilège prendra effet à la fin du dernier round ou tour nécessaire à son lancement (par exemple : un sort avec un T.I. de 3 rounds prend effet à la fin du troisième round).

Jet de sauvegarde (J.S.) : Indique si la cible du sort à le droit à un jet de sauvegarde et ce qui se produit en cas de réussite ou d'échec. « Annulé » = le sort n'a pas d'effet / « 1/2 » = la cible encaisse seulement la moitié des dégâts en cas de réussite / « Aucun » = la cible n'a pas le droit à un jet de sauvegarde. Les ajustements de Sagesse/Volonté ne s'applique qu'aux sortilège de l'école Enchantement / Charme. Le meneur de jeu peut accorder un bonus au jet de sauvegarde sur certains jet de sauvegarde si une protection physique est entre la cible et les effets du sort. Une cible qui réussis un jet de sauvegarde contre un sortilège qui n'a pas de manifestation physique, ressent l'attaque magique sans pouvoir discerner la nature du sortilège auquel il vient d'échapper. Une cible peut décider de ne pas faire de jet de sauvegarde et de « subir » pleinement les effets d'un sort.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.
Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.
Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.
Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.
Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.
Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Composantes (Comp.) : indique les composantes requises pour lancer le sort. V = verbale / S = somatique / M = matérielle. Lorsqu'un sort nécessite un, ou des, composantes(s) matérielle(s), elles sont indiquées dans la description des sorts. Les composantes matérielles sont détruites à la fin du lancement du sort, exception faite du symbole religieux des prêtres ou clercs. Si un lanceur ne peut pas effectuer une composante, le sort ne peut pas être lancé. S'il est interrompu, le sortilège est perdu et non lancé.

Réversible (Rev.) : Certains sorts sont réversible, c'est-à-dire qu'ont peut les lancer pour obtenir l'effet exactement inverse à celui indiqué. Lors de la mémorisation le lanceur doit choisir quelle version du sortilège il mémorise.

Références (Réf.) : Renvois au manuel et à la page auxquels se trouve le sortilège afin que le joueur ou le meneur de jeu puisse consulter un poit de règle précis.

Mémorisé (Mem.) : Permet d'indiquer rapidement si le lanceur de sort à mémorisé le sortilège. Un sort non mémorisé ne peut pas être lancé.

Ingrédients : Indique les ingrédients nécessaire au lancement du sort, si une composante matérielle est effective. Il peut être utile d'indiquer entre parenthèse un prix moyen pour chaque ingrédient. Le meneur peut faire varier ce prix en fonction de sa campagne.

Niv. _____	Nom _____		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv. _____	Nom _____		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv. _____	Nom _____		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv. _____	Nom _____		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv. _____	Nom _____		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.

Niv.	Nom		
Effet :		J.S.	Comp.
		Por.	Rev.
		Dur.	Réf.
Zone d'effet :			
Ingrédients :		T.I.	Mem.