

# Mages et Sorciers

Variante de classe pour Labyrinth Lord et autres jeux inspirés des règles basic/expert du JDR original.

*Note : cette variante concerne les classes de lanceurs de sorts, et propose de remplacer les deux classes traditionnelles de Magicien et Clerc pour des univers de jeu plus proches de la Sword & Sorcery telle que dans les ouvrages de F. Leiber ou R.E. Howard. Dans ces derniers, la différence entre lanceurs de sorts profanes et religieux est moins marquée que dans les univers plus inspirés du Moyen-Âge européen : les dieux sont y plus souvent absents, soit qu'ils soient inexistantes ou indifférents, ou encore qu'ils soient moins des divinités transcendantes que des créatures extra-dimensionnelles ou occultes. Les figures de « prêtres » rencontrées sont généralement soit des charlatans sans réel pouvoir, soit des sorciers maléfiques.*

Les deux classes ci dessous sont inspirées en partie inspiré des magiciens blancs et magiciens noirs du supplément d'AD&D Lankmar City of Adventure.

## Mages

Qu'on les appelle sages, astrologues ou devins, les mages sont des adeptes de la Théurgie, ou « magie blanche », qu'ils ne conçoivent que comme une manière d'appréhender des Lois divines qui régissent le Cosmos et de participer ainsi au dessein des dieux.

Les mages ne sont pas à proprement parler des prêtres, bien qu'ils puissent quelquefois tenir lieu de chef spirituel d'une communauté. Il arrive quelquefois aussi qu'un prêtre d'une religion établie puisse choisir d'étudier la science des mages (une telle curiosité pouvant cependant lui valoir la méfiance, voire une condamnation par sa hiérarchie !). Certains cultes établis peuvent enseigner cette science à leurs adeptes, mais de tels cultes sont rares, et sont souvent des religions « à mystères », réservées à un petit nombre d'initiés.

Les mages réputés peuvent servir de conseiller aux rois et aux puissants, mais n'ont généralement pas d'ambition politique personnelle. En réalité, les mages se considèrent eux-mêmes comme membres d'une communauté dépassant le cadre des institutions humaines, et obéissant à sa propre hiérarchie.

**Pré-requis :** SAG 9.

**Caractéristiques Principales :** INT et SAG. Un mage ayant 13+ dans ses deux caractéristiques principales gagne un bonus de +5% à l'expérience acquise. Si son INT est de 16+ et sa SAG de 13+, il gagne +10%.

**Dés de vie :** les mages sont des ascètes qui mènent une vie studieuse, mais saine. Ils gagnent 1d6 points de vie par niveau jusqu'au 9e. Au-delà du 9e niveau, ils acquièrent 1 point de vie par niveau.

**Alignement :** les mages tentent de percer les secrets de l'univers et des dieux pour leur emploi, mais dans une optique respectueuse de l'Ordre de l'univers et sans perturber les lois du Cosmos. Ils sont généralement d'alignement loyal, quoique certains mages neutres existent.

**Armes et armures :** les mages ne peuvent utiliser que les dagues et les bâtons, et ne peuvent pas porter d'armure ni de bouclier.

**Magie :** les mages étudient les sorts dans des anciens grimoires et parchemins. Chaque mage débutant possède un livre de sorts contenant deux sorts dont *Lecture de la magie*. Il acquiert un nouveau sort à chaque niveau d'expérience, mais peut acquérir des sorts supplémentaires à partir de parchemins ou des livres de sorts d'autres mages. Tant qu'il n'a pas atteint le rang de Mnémoniste (4e niveau), il doit avoir un mentor pour pouvoir progresser en niveau et acquérir de nouveaux sorts. Il n'y a pas de limite théorique au nombre de sorts qu'un mage peut inscrire dans ses livres, mais le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour est déterminé par son niveau. Il lui faut aussi mémoriser à l'avance les sorts qu'il veut lancer, généralement au cours d'une séance de méditation au lever du soleil, ou à tout moment de la

journée que le Maître du jeu juge bon. L'utilisation de certains sorts « inversés » est possible, mais peut être considérée contraire à l'éthique des mages. Leur emploi abusif peut être entraîner une sanction à la discrétion du Maître du jeu.

Les mages peuvent utiliser tous les parchemins et objets magiques, exceptés les armes et armures, ou les objets expressément réservés aux classes de guerrier ou voleur.

Lorsqu'il atteint celui de Sage (7e niveau), un mage peut rédiger des parchemins, et il est capable de fabriquer des objets magiques lorsqu'il obtient le titre d'Alchimiste (9e niveau).

**Progression :** les mages progressent en expérience selon la table ci dessous.

Un mage ayant atteint le rang de Magister (10e niveau) peut faire bâtir une école et attirer à lui 1-6 jeunes disciples de niveau 1 à 3.

Il ne peut y avoir à tout moment que sept Hiérarques, trois Archontes et un seul Hiérophante. S'il n'existe pas de poste vacant, un Archimage ayant obtenu suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 13 doit trouver un des sept Hiérarques vivants et le défier en un duel de magie. En cas de victoire, il prend la place du vaincu, qui rétrocede au rang d'Archimage avec juste le nombre de points d'expérience requis pour ce niveau (760 001). De la même façon, l'accession au rang d'Archonte ou de Hiérophante est soumis au même processus. Ces duels sont des duels d'intelligence et d'habileté, et ne sont pas censés être des combats à mort.

Table1. Progression des Mages.

Pts d'exp.	Niveau	Titre	Pts de vie.
0	1	Néophyte	1d6
2 501	2	Initié	2d6
5 001	3	Adepté	3d6
10 001	4	Mnémoniste	4d6
20 001	5	Mystique	5d6
40 001	6	Philosophe	6d6
80 001	7	Sage	7d6
160 001	8	Astrologue	8d6
310 000	9	Alchimiste	9d6
460 001	10	Magister	9d6 +1*
610 001	11	Magus	9d6 +2
760 001	12	Archimage	9d6 +3
910 001	13	Hiérarque	9d6 +4
1 060 001	14	Archonte	9d6 +5
1 210 001	15	Hiérophante	9d6 +6
1 360 001	16	Hiérophante	9d6 +7
1 510 001	17	Hiérophante	9d6 +8
1 660 001	18	Hiérophante	9d6 +9
1 810 001	19	Hiérophante	9d6 +10
1 960 001	20	Hiérophante	9d6 +11

## Sorciers.

Pratiquant de la magie noire, ou Goétie, les sorciers sont des individus ambitieux et avides de puissance, qui n'hésitent pas à faire alliance avec des puissances impies pour obtenir un pouvoir contre-nature. Ces alliés surnaturels peuvent être, selon le choix du Maître du jeu et la nature de sa campagne, des diables ou des démons, des êtres extra dimensionnels, d'anciens et sombres dieux pré-humains, les esprits de puissants nécromants des siècles passés, etc.

Haïs et redoutés, les sorciers sont généralement des êtres solitaires, bien qu'ils puissent quelquefois mettre à disposition leur pouvoir en échange d'avantages matériels, en s'alliant avec des seigneurs maléfiques ou des institutions peu recommandables comme les guildes des voleurs ou des assassins. D'autres peuvent servir d'officiants pour des cultes maléfiques.

### Caractéristiques principales: INT.

**Dés de vie :** le maniement des forces obscures et le contact permanent avec des entités d'un autre monde constitue une ordalie permanente pour la santé du sorcier. Outre le risque de malformation physique (voir ci-dessous), cela se manifeste sur les points de vie des sorciers. Ils emploient donc 1d4 pour la détermination des points de vie. Au-delà du 10e niveau, ils acquièrent 1 point de vie par niveau.

**Armes et armures :** les sorciers ne peuvent utiliser que les dagues et les bâtons, et ne peuvent pas porter d'armure ni de bouclier.

**Alignement :** les sorciers frayent avec des entités d'autres dimensions, au mieux totalement étrangères au monde matériel, au pire résolument hostiles et corruptrices. Ils sont donc d'alignement neutre ou chaotique. De plus, l'influence corruptrice de ses forces sur l'esprit du sorcier est telle qu'il y a un risque cumulé de 10% pour chaque niveau au-delà du 4e (10% au 5e niveau, 20% au 6e, 30% au 7e, etc.) qu'un sorcier neutre voie son alignement devenir chaotique. Il n'existe donc pas de sorcier de niveau 14 ou plus qui ne soit chaotique.

**Magie :** comme les mages, les sorciers doivent conserver leurs sorts dans des livres de sorts pour pouvoir les mémoriser à l'avance et les lancer. Certains sorts « inversables » ne peuvent être lancés que sous leur forme inversée. Un sorcier débutant possède un livre de sorts contenant deux sorts dont *Lecture de la magie*. Il acquiert un nouveau sort à chaque niveau d'expérience, mais peut acquérir des sorts supplémentaires à partir de parchemins ou des livres de sorts d'autres sorciers. Les sorts doivent être préparés à l'avance au cours d'un rituel élaboré. Au choix du Maître du jeu, celui-ci peut avoir lieu au plus profond de la nuit, ou requérir certaines conditions comme une forme de sacrifice, un versement de sang, etc.

Les sorciers peuvent utiliser les parchemins et objets magiques autorisés aux magiciens, mais non ceux qui sont réservés aux clercs.

Lorsqu'il atteint le rang d'Enchanteur (7e niveau), un sorcier peut rédiger des parchemins, et il est capable de fabriquer des objets magiques lorsqu'il obtient le titre de Magicien (8e niveau).

**Progression :** les sorciers emploient la table de progression ci-dessous. En raison de l'aide surnaturelle qu'ils reçoivent, les sorciers progressent plus rapidement que les mages, mais,

voient leur rythme de progression ralentir pour les niveaux les plus élevés.

Les sorciers sont généralement des êtres égoïstes et solitaires, craignant la concurrence, et n'ont habituellement pas de disciples. Un sorcier ayant atteint le rang de Nécromant (9e niveau) qui bâtit une tour pourra toutefois voir venir à lui 1-4 jeunes et ambitieux apprentis.

Table 2. Progression des Sorciers.

Pts d'exp.	Niveau	Titre	Pts de vie.
0	1	Apprenti	1d4
2 251	2	Médium	2d4
4 501	3	Invocateur	3d4
9 001	4	Conjurateur	4d4
18 001	5	Envoûteur	5d4
36 001	6	Ensorceleur	6d4
72 001	7	Enchanteur	7d4
150 001	8	Magicien	8d4
300 000	9	Nécromant	9d4
450 001	10	Nécromancien	10d4
600 001	11	Sorcier	10d4 +1
800 001	12	Sorcier	10d4 +2
1 100 001	13	Sorcier	10d4 +3
1 320 001	14	Sorcier	10d4 +4
1 540 001	15	Sorcier	10d4 +5
1 760 001	16	Sorcier	10d4 +6
1 980 001	17	Sorcier	10d4 +7
2 200 001	18	Sorcier	10d4 +8
2 420 001	19	Sorcier	10d4 +9
2 650 001	20	Sorcier	10d4+10

**Démon familial :** l'aide des alliés surnaturels du sorcier peut quelquefois se manifester par l'association d'un démon familial (résultat de 1-2 sur 1d6 pour un sorcier chaotique, 1 sur 1d6 pour un sorcier neutre) qui sert d'« intermédiaire » entre le sorcier et les plans inférieurs. L'apparence de ce dernier est à l'appréciation du maître du jeu : ce peut être celle d'un animal, d'un diabolin, d'une créature humanoïde de petite taille comme un kobold, ou bien d'une créature fantastique, comme un rat à visage humain, etc. Le démon familial possède une intelligence supra humaine, peut communiquer dans toutes les langues connues (sauf les langues d'alignement de la Loi et de la Neutralité) et reste télépathiquement en contact avec le sorcier sans limitation de portée. Il possède 1 point de vie par niveau du sorcier, attaque en utilisant les mêmes jets de toucher que ce dernier et peut infliger 1d4 de points de dégât par attaque. Il utilise la table de jets de sauvegarde des magiciens, et peut faire lui-même usage de sorts comme un sorcier de niveau équivalent à un tiers de celui de son maître. En fonction de sa forme, le maître du jeu pourra lui accorder d'autres capacités spéciales (dard empoisonné, morsure porteuse de maladies, etc.). Les conséquences de la mort physique du démon familial pour le sorcier sont laissées à l'appréciation du maître du jeu.

**Corruption :** l'influence corruptrice des forces avec lesquelles fraye le sorcier s'exerce sur son esprit comme sur son apparence physique. A chaque fois que le sorcier gagne un niveau supplémentaire, il y a 10% de chances qu'il acquière un trouble névrotique ou une malformation physique (5% seulement si le sorcier est d'alignement neutre), dont la nature est déterminée selon la table ci-dessous :

**Table 3. Scores d'attaque des Mages et Sorciers**

Niveau	Classe d'armure de l'adversaire															
	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

**Table 4. Jets de sauvegarde du Mage.**

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification / Paralysie	Bâtons/Baguettes
1-4	16	11	14	12
5-8	14	8	12	10
9-12	12	7	10	8
13-16	8	3	8	4
17+	6	2	6	4

**Table 5 . Jets de sauvegarde du Sorcier.**

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification / Paralysie	Bâtons/Baguettes
1-5	16	13	13	13
6-10	14	11	11	11
11-15	12	9	9	9
16-18	8	7	6	5
19+	7	6	5	4

**Table 6. Progression des sorts pour Mages et Sorciers.**

Niveau	Niveau de sort								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0	0	0	0
5	2	2	1	0	0	0	0	0	0
6	2	2	2	0	0	0	0	0	0
7	3	2	2	1	0	0	0	0	0
8	3	3	2	2	0	0	0	0	0
9	3	3	3	2	1	0	0	0	0
10	3	3	3	3	2	0	0	0	0
11	4	3	3	3	2	1	0	0	0
12	4	4	3	3	3	2	0	0	0
13	4	4	4	3	3	2	1	0	0
14	4	4	4	4	3	3	2	0	0
15	5	4	4	4	4	3	2	1	0
16	5	5	4	4	4	4	3	2	1
17	5	5	5	4	4	4	3	3	1
18	5	5	5	5	4	4	4	3	2
19	6	5	5	5	5	4	4	4	2
20	6	6	6	5	5	5	4	4	3

**Table 7. Effets de la corruption sur les Sorciers.****d100**

01-06	Le sorcier perd toute pilosité, y compris des sourcils et des cils.
07-08	Haleine fétide :-1 de pénalité aux jets de Charisme lorsque le sorcier se tient à moins de 50 cm de l'interlocuteur.
09	Les veines sont apparentes sous la peau.
10-12	Odeur étrange.
13	Verrues sur le visage
14-18	Tic nerveux.
19	Nez crochu
20-25	Yeux décolorés.
26	Tête surdimensionnée.
27	Le sorcier perd toutes ses dents.
28-29	Prend des habitudes troublantes, comme de déguster des vers vivants en public, ramasser des ordures par terre, etc. -1 de pénalité aux jets de réaction lorsque cette habitude est notée par l'entourage.
30-34	Pâleur extrême
35-36	Toux chronique
37-38	Paupières boursoufflées et rougeâtres.
39	Queue vestigiale
40	Fatigue chronique : le sorcier perd 1d4 points de Force.
41-42	Accès de rire incontrôlés.
43	Tic verbal.
44-45	Les ongles du sorcier deviennent semblables à des griffes. Elles ne peuvent cependant pas servir pour attaquer.
46-47	Oreilles pointues.
48	Le sorcier perd l'usage d'un œil.-1 de pénalité aux attaques à distance.
49-52	Bossu.
53	Doigts palmés.
54-56	Allergie à une boisson ou un aliment. En cas d'ingestion, le sorcier doit faire un JS contre le Poison ou perdre 2d4 points de vie.
57-58	Le sorcier développe une boiterie, réduisant son Mouvement de moitié.
59	Atrophie du bras d'arme.-1 de pénalité aux jets de toucher.
60	Atrophie des deux jambes, laissant le sorcier incapable de se déplacer tout seul sans une aide magique ou autre.
61-63	Aspect cadavérique. 50 % de chances qu'un observateur prenne le sorcier pour un mort vivant
64	Accès de folie, le sorcier perd 1d4 points de Sagesse.
65-66	Phobie, le sorcier développe la peur irrationnelle et invalidante d'un type d'animal ou de créature. Si confronté à celui ci, ne peut vraiment rien faire d'autre que se recroqueviller en panique pendant 3 rounds.
67	Maladie chronique, le sorcier perd 1d4 points de Constitution.
68	Trouble obsessionnel compulsif.
69	Le sorcier devient complètement chauve.
70	Des poils poussent à l'intérieur de la paume des mains.
71-74	Les yeux deviennent enfoncés dans leurs orbites.
75-77	Lèvres craquelées et douloureuses.
78	Tremblements permanents. Le sorcier perd 1 point de Dextérité
80-81	Aversion alimentaire. Le sorcier n'accepte plus de se nourrir que de certains aliments ou boissons.
82	Fièvre cérébrale. 5% par jour de risque cumulé d'accès. En cas d'accès, le Sorcier doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie ou subir les mêmes effets que d'un sort de Débilité pendant un jour entier.
83-85	Les animaux domestiques réagissent de façon négative à la présence du sorcier.
86-87	Peau squameuse.
88-90	Larmolement permanent.
91-92	Présence d'un doigt supplémentaire à une main.
93	Addiction à une drogue exotique rare et/ou coûteuse. Doit dépenser 2+1d8 x 10 pièces d'or chaque semaine.
94-95	Voix étrangement aiguë ou coassante. -1 aux jets de réaction en cas de tentative de communication verbale.
96	Dents déchaussées.
97	Hypersensibilité à la lumière. Pénalité de -1 aux jets de toucher et jets de sauvegarde si exposé à la lumière du jour.
98	Le sorcier prend l'habitude de se parler à lui même constamment
99	Psychose hallucinatoire: le sorcier entend en permanence des démons lui murmurer des paroles malveillantes (mais est ce vraiment une illusion?)
00	Relancer deux fois les dés en ignorant ce résultat.

**Table 9. Liste de sorts des mages.**

Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3	
1.	Apaisement de la peur.	1.	Bénédictio.	1.	Guérison des maladies.
2.	Bouclier.	2.	Bouche magique (AEC).	2.	Invocation de monstres 1 (AEC)
3.	Charme-personne.	3.	Charme- serpent.	3.	Délivrance des malédictions.
4.	Chute de plume (AEC)	4.	Connaissance de l'alignement.	4.	Conter coup.
5.	Détection De La Magie	5.	Détection de l'invisible.	5.	Clairvoyance.
6.	Détection du mal.	6.	Détection des pensées.	6.	Boule de feu.
7.	Disque flottant.	7.	Détection des pièges.	7.	Vol.
8.	Fermeture des portes.	8.	Force fantasmatique..	8.	Hâte/ralentissement.
9.	Lecture de la magie.	9.	Image miroir.	9.	Infra vision
10.	Lecture des langues.	10.	Immobilisation de personne.	10.	Invisibilité /3 mètres.
11.	Lumière.	11.	Invisibilité.	11.	Éclair.
12.	Lumières dansantes (AEC)	12.	Lévitatio (AEC).	12.	Protection contre le mal/3m.
13.	Mains brûlantes (AEC)	13.	Localisation d'objet.	13.	Protection contre les projectiles.
14.	Projectile magique	14.	Lumière continue.	14.	Respiration aquatique.
15.	Protection contre le mal.	15.	Ouverture.	15.	Parler avec les morts (AEC).
16.	Résistance au froid.	16.	Pyrotechnie (AEC).	16.	Glyphe de garde (AEC)
17.	Sanctuaire (AEC)	17.	Résistance au feu.	17.	Clairaudiance.
18.	Soins Des Blessures Mineures	18.	Silence / 5 mètres.	18.	Guérison de la cécité.
19.	Sommeil.	19.	Toile.	19.	Arme spirituelle (AEC).
20.	Ventriloquie.	20.	Verrou magique.	20.	Langage animal
Niveau 4		Niveau 5		Niveau 6	
1.	Abaissement des eaux.	1.	Bulle d'air (AEC).	1.	Animation d'objets.
2.	Arme enchantée (AEC)	2.	Colonne de feu.	2.	Barrière de lames.
3.	Bâton de serpent.	3.	Cône de froid (AEC).	3.	Bulle d'anti-magie.
4.	Charme-monstre.	4.	Contact avec le plans	4.	Champ de force (AEC).
5.	Confusion.	5.	Dissipation du mal.	5.	Contrôle du temps.
6.	Détection des mensonges.	6.	Fléau d'insectes.	6.	Désintégration.
7.	Dissipation de la magie.	7.	Immobilisation de monstre.	7.	Glissement de terrain.
8.	Exorcisme (AEC)	8.	Invocation d'élémentaire.	8.	Guérison.
9.	Invocation de monstre II (AEC)	9.	Main d'interposition (AEC).	9.	Image projetée.
10.	Langage végétal.	10.	Mur de force (AEC).	10.	Incantation mortelle.
11.	Métamorphose d'autrui.	11.	Mur de pierre.	11.	Invocation de monstre III (AEC).
12.	Métamorphose de soi.	12.	Nuage léta.	12.	Main impérieuse (AEC)
13.	Mur de feu.	13.	Passe-muraille.	13.	Mot de rappel.
14.	Mur de glace.	14.	Quête.	14.	Mur de fer.
15.	Neutralisation du poison.	15.	Réceptacle magique.	15.	Mythes et légendes (AEC)
16.	CEil magique.	16.	Soins des blessures critiques.	16.	Orientation.
17.	Porte dimensionnelle.	17.	Télékinésie.	17.	Réincarnation.
18.	Soins des blessures graves.	18.	Téléportation.	18.	Séparation des eaux.
19.	Tempête de glace (AEC)	19.	Transmutation de la roche en boue.	19.	Transmutation de la pierre en chair.
20.	Terrain hallucinatoire.	20.	Vision réelle.	20.	Serviteur aérien
Niveau 7		Niveau 8		Niveau 9	
1.	Boule de feu retardée.	1.	Aversion.	1.	Arrêt du temps
2.	Épée magique.	2.	Charme de masse.	2.	Changement de forme.
3.	Gravité inversée.	3.	Clone.	3.	Emprisonnement.
4.	Invisibilité de masse.	4.	Danse irrésistible.	4.	Main broyeuse.
5.	Invocation de monstre IV (AEC).	5.	Emprisonnement de l'âme (AEC)	5.	Projection astrale (AEC)
6.	Main agrippante.	6.	Esprit impénétrable.	6.	Rappel à la vie
7.	Mot de pouvoir : étourdissement.	7.	Labyrinthe.	7.	Seuil.(AEC)
8.	Porte de phase.	8.	Métamorphose d'objet.	8.	Souhait.
9.	Restauration.	9.	Mot de pouvoir : cécité (AEC)	9.	Sphère prismatique.
10.	Simulacre .	10.	Permanence (AEC)	10.	Stase temporelle.
11.	Souhait limité.	11.	Poing serré.		
12.	Statue.	12.	Résistance aux sorts (AEC)		
13.	Tremblement de terre.	13.	Symbole.		

**Table 10. Liste des sorts des Sorciers.**

Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3	
	<i>Blessures Mineures</i>	1.	Bouche magique (AEC).	1.	Boule de feu.
2.	Bouclier.	2.	Charme- serpent.	2.	Clairaudiance.
3.	Charme-personne.	3.	Détection de l'invisible.	3.	Clairvoyance.
4.	Détection de la magie.	4.	Détection des pensées.	4.	Conter coup.
5.	Détection du mal.	5.	Détection des pièges.	5.	<i>Malédiction.</i>
6.	Disque flottant.	6.	<i>Dissimulation de l'alignement.</i>	6.	Éclair.
7.	<i>Effroi</i>	7.	Force fantasmatique..	7.	Force spectrale (AEC).
8.	Fermeture des portes.	8.	Image miroir.	8.	Guérison de la cécité.
9.	Hypnotisme (AEC)	9.	Immobilisation de personne.	9.	Hâte/ralentissement.
10.	Lecture de la magie.	10.	<i>Imprécation.</i>	10.	Infra vision
11.	Lecture des langues.	11.	Invisibilité.	11.	Invisibilité /3 mètres.
12.	Lumières dansantes (AEC)	12.	Lévitacion (AEC).	12.	Invocation de monstres 1 (AEC)
13.	Mains brûlantes (AEC)	13.	Localisation d'objet.	13.	Langage animal
14.	Projectile magique	14.	Ouverture.	14.	Parler avec les morts (AEC).
15.	Protection contre le mal.	15.	Pyrotechnie (AEC).	15.	Protection contre le mal/3m.
16.	Résistance au froid.	16.	Résistance au feu.	16.	Protection contre les projectiles.
17.	Sanctuaire (AEC)	17.	Silence / 5 mètres.	17.	Respiration aquatique.
18.	Sommeil.	18.	<i>Ténèbres continues.</i>	18.	Runes explosives. (AEC)
19.	<i>Ténèbres.</i>	19.	Toile.	19.	Suggestion (AEC)
20.	Ventriloquie.	20.	Verrou magique.	20.	Vol.
Niveau 4		Niveau 5		Niveau 6	
1.	Abaissement des eaux.	1.	Animation des morts.	1.	Animation d'objets.
2.	Arme enchantée (AEC)	2.	<i>Blessures critiques.</i>	2.	Barrière de lames.
3.	Assassin imaginaire (AEC)	3.	Colonne de feu.	3.	Bulle d'anti-magie.
4.	Bâton de serpent.	4.	Cône de froid (AEC).	4.	Champ de force (AEC).
5.	<i>Blessures graves.</i>	5.	Contact avec le plans	5.	Contrôle du temps.
6.	Charme-monstre.	6.	Débilité.	6.	Désintégration.
7.	Confusion.	7.	Fléau d'insectes.	7.	Glissement de terrain.
8.	<i>Dissimulation des mensonges.</i>	8.	Immobilisation de monstre.	8.	Image projetée.
9.	Dissipation de la magie.	9.	Invocation d'élémentaire.	9.	Incantation mortelle.
10.	Invocation de monstre II (AEC)	10.	Main d'interposition (AEC).	10.	Invocation de monstre III (AEC).
11.	Métamorphose d'autrui.	11.	Monstre imaginaire majeur (AEC)	11.	Main impérieuse (AEC)
12.	Métamorphose de soi.	12.	Mur de force (AEC).	12.	Mot de rappel.
13.	Monstres imaginaires (AEC)	13.	Mur de pierre.	13.	Mur de fer.
14.	Mur de feu.	14.	Nuage létal.	14.	Mythes et légendes (AEC)
15.	Mur de glace.	15.	Passe-muraille.	15.	Orientation.
16.	CEil magique.	16.	Quête.	16.	Réincarnation.
17.	<i>Poison.</i>	17.	Réceptacle magique.	17.	Séparation des eaux.
18.	Porte dimensionnelle.	18.	Télékinésie.	18.	Spère glaciale (AEC).
19.	Tempête de glace (AEC)	19.	Téléportation.	19.	Transmutation de la pierre en chair.
20.	Terrain hallucinatoire.	20.	Transmutation de la roche en boue.	20.	Traqueur invisible.
Niveau 7		Niveau 8		Niveau 9	
1.	Boule de feu retardée.	1.	Aversion.	1.	Arrêt du temps
2.	<i>Drain d'énergie</i>	2.	Charme de masse.	2.	Changement de forme.
3.	Épée magique.	3.	Clone.	3.	Emprisonnement.
4.	Gravité inversée.	4.	Danse irrésistible.	4.	Main broyeuse.
5.	Invisibilité de masse.	5.	Emprisonnement de l'âme (AEC)	5.	Mot de pouvoir mortel.
6.	Invocation de monstre IV (AEC).	6.	Esprit impénétrable.	6.	Nuée de météores.
7.	Main agrippante.	7.	Labyrinthe.	7.	Projection astrale (AEC)
8.	Mot de pouvoir : étourdissement.	8.	Métamorphose d'objet.	8.	Seuil.(AEC)
9.	Porte de phase.	9.	Mot de pouvoir : cécité (AEC)	9.	Souhait.
10.	Simulacre .	10.	Permanence (AEC)	10.	Sphère prismatique.
11.	Souhait limité.	11.	Poing serré.	11.	Stase temporelle.
12.	Statue.	12.	Résistance aux sorts (AEC)		
13.	Tremblement de terre.	13.	Symbole.		

Les sorts en italique correspondent à la version inversée du sort.

(AEC) : sort décrit dans l'**Advanced Edition Companion**