

# SORTS DE CERBERUS RPG

EDMOND LA CHANCE GM

ALDOR L'INFERNAL (VALÈRE PLANTEVIN)

GLANDIR TATSU (YOANN DIJOUX)

FROLIX (VINCENT PORTA)

VIDOCK (BENJAMIN VIGNAU)

GYLLYN LEBLANC (CHARLES COUSYN)



# Contents

<b>Level 1</b>	<b>4</b>
Water Blade . . . . .	4
Water Key . . . . .	4
<b>Level 2</b>	<b>5</b>
Fire Master . . . . .	5
Hide Speech . . . . .	5
Weak Telekinesis . . . . .	5
<b>Level 3</b>	<b>6</b>
Animate Weapon . . . . .	6
Archon's favor . . . . .	6
Barrier . . . . .	6
Barrier Sphere . . . . .	7
Cat Paw . . . . .	7
Come to nose . . . . .	8
Dispel Magic . . . . .	8
Energy Barrier . . . . .	8
Skelette . . . . .	9
Summon Water Elemental . . . . .	9
Water Barrier . . . . .	10
<b>Level 4</b>	<b>10</b>
Armée des morts . . . . .	10
Chaines de feu . . . . .	10
Create Dire Wolf . . . . .	11
Elemental Swap . . . . .	11
Flame Barrier . . . . .	12
Flame blade . . . . .	12
Hidden Spell . . . . .	12
Ice Arrow I . . . . .	12
Incinerate . . . . .	13
Intangible . . . . .	13
Plus solide . . . . .	13
Smoke Sight . . . . .	14
Spell Trap . . . . .	14
Sudden Lake . . . . .	14
Twist Fate . . . . .	15
Unstable Barrier . . . . .	15
Witness . . . . .	16
<b>Level 5</b>	<b>16</b>
Automatic Barrier . . . . .	16
Ball of Light . . . . .	16

Bring Message . . . . .	16
Create Greater Ghoul . . . . .	17
Descente de Feu . . . . .	17
Dominate I . . . . .	18
Défense Coûteuse . . . . .	18
Explorancie . . . . .	19
Guided Past . . . . .	19
Ice Arrow II . . . . .	19
Long Barrier . . . . .	20
Moon Cloaked . . . . .	20
Reassemble . . . . .	20
Sang piège . . . . .	21
Stoneheart Contract . . . . .	21
Swap . . . . .	22
Teleport Mark . . . . .	22
Tornado . . . . .	22
Travail sous l'influence . . . . .	22
Vicious Dispel . . . . .	23
Well Teleport . . . . .	23
Zombie . . . . .	24
Étude en Profondeur . . . . .	24

**Level 6** **25**

Abruti . . . . .	25
Alois's Arm . . . . .	25
Create Giant Fire Salamander . . . . .	25
Giant Fire Salamander (Large) . . . . .	26
Create Green Troll . . . . .	27
Green Troll (Large) . . . . .	27
Dernière Barrière . . . . .	28
Destin de Mort . . . . .	28
Dominate II . . . . .	29
Dual Fireballs . . . . .	29
Fire Grip . . . . .	29
I take for my master . . . . .	30
Ignis Fatis . . . . .	30
Illuminate . . . . .	31
L'oeil du basilisk . . . . .	31
L'oeil du Basilisk . . . . .	31
Light Bindings . . . . .	32
Light Wolves . . . . .	32
Morph I . . . . .	33
Petit feu . . . . .	33
Share the pain . . . . .	33
Tracker . . . . .	33

<b>Level 7</b>	<b>34</b>
Bulle de destruction . . . . .	34
Bulles de destruction multiple . . . . .	34
Contrôle de Clone . . . . .	35
Deactivate . . . . .	35
Dimensional Lock . . . . .	35
Dominate III . . . . .	36
Enveloppe . . . . .	36
Fake Powerup . . . . .	36
Forecast . . . . .	37
Greater Negotiation . . . . .	37
Guide Fantôme . . . . .	38
Ice Arrow III . . . . .	38
Inventaire . . . . .	38
Moine de pierre . . . . .	39
Mouton . . . . .	39
No retreat . . . . .	40
Propriété . . . . .	40
Protège son corps . . . . .	40
Protège son esprit . . . . .	41
Regenerate . . . . .	41
To the past . . . . .	41
Transformation en Aigle . . . . .	42
Aigle de Cerberus . . . . .	42
Wind Flight . . . . .	43
<b>Level 8</b>	<b>43</b>
Corps Supérieur . . . . .	43
Death Pact . . . . .	44
Dominate IV . . . . .	44
Le mur du néant . . . . .	44
Malédiction . . . . .	45
Mouvements guidés . . . . .	45
To the past II . . . . .	46
<b>Level 9</b>	<b>46</b>
Acid Fall . . . . .	46
Armure cachée . . . . .	46
Circle Spell I . . . . .	47
Clone Alchimique . . . . .	47
Colle d'araignée . . . . .	48
Contrôle de clone supérieur . . . . .	48
Copy Magic . . . . .	48
Création . . . . .	49
Dernière gloire . . . . .	49
Entre deux vérités . . . . .	49

Familier . . . . .	50
Background . . . . .	50
Futur proche . . . . .	51
Grab Gold . . . . .	52
Lien . . . . .	52
Prophétie . . . . .	53
Préparation aux cérébriles . . . . .	53
Restitution . . . . .	54
Share Fortune . . . . .	54
Terrain Enchanté . . . . .	55
To the past III . . . . .	55
Transformation en Dragon Rouge . . . . .	55
Transformation en slime . . . . .	56
Transmission . . . . .	56
Transmit Knowledge . . . . .	56
Trap Memory . . . . .	57
Vent de cristal . . . . .	57
Verchoix . . . . .	57
Échange Critique . . . . .	58
<b>Level 10</b>	<b>58</b>
Circle Spell II . . . . .	58
Eternal Timestop . . . . .	58
Small World . . . . .	59
Soul Fragment . . . . .	60
Soul Reunion . . . . .	60

## Level 1

### Water Blade

*A fine blade of solid water*

#### **Wizard 1, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** minutes/level

**Counters:** Will negates

**Target:** Personal

**Origin:** Archon

The hand of the spellcaster reaches into water and it returns with a blade. A water blade is a melee masterwork weapon of any kind.

If this spell is cast using a higher level spell slot, add +1 for every spell level used; e.g. Water Blade cast using a level 5 slot would yield a +4 M1 Water Blade.

## Water Key

*Create a key made of water*

### Wizard 1, Conjunction

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** minutes/level

**Origin:** Polymarch

This spell creates a key made entirely of water. This key is useful to open doors protected by locks as not only can it take any shape but it can also be reconfigured quickly by the magician. Because of this, the water key confers a bonus of +2 per INT modifier for lock picking.

## Level 2

### Fire Master

*This wizard looks impressive...*

### Wizard 2, Illusion (Figment)

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** minutes/level

**Counters:** Will negates

**Target:** Personal

**Origin:** Aldor l'Infernal

The wizard conjures a dangerous looking aura of fire, which creates an illusion of great power. Aldor initially invented this spell to practice spell crafting, but this spell has turned into a great confidence booster as well. When used with stronger mana, the illusion created by this spell becomes all the more impressive, and Aldor is emboldened by it.

**Effect:** +1 CHA per 10 CL. The bonus lasts for the duration of *Fire Master*.

## Hide Speech

### Wizard 2, Enchantment

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** rounds/level

**Target:** one creature per caster level

**Cast Range:** far

This spell blurs the sounds emitted from the magic caster, making them unintelligible. You can select a number of targets excluded from this spell, equal to your caster level.

## Weak Telekinesis

### Wizard 2, Transmutation

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Channeling

**Cast Range:** close

You can move and control small objects with your mind. A useful spell for a wizard who wishes to perform precise manipulations.

- Each object can weigh up to 5 pounds+1 pound per caster level. One object per caster level can be controlled.
- Each object can be moved at a maximum speed of 1ft per caster level.
- One group of objects per intelligence mod can be controlled in this way.

## Level 3

### Animate Weapon

*L'arme n'a plus besoin d'être tenue*

#### Wizard 3, Transmutation

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Alois

**Target:** une arme

Le sorcier qui utilise ce sort anime une arme pour qu'ensuite elle attaque toute seule ses ennemis. L'arme attaque avec les statistiques suivantes:

- Attack Roll: 1d20 + CL + INT
- Damage: (Dégâts de l'arme + CL)

Le mage peut contrôler au maximum 1 arme par point d'intelligence. L'arme animée se déplace à une vitesse de 10 ft et peut attaquer une seule fois par tour

### Archon's favor

*The devoted asks for a special divine intervention*

#### Wizard 3, Conjunction

**Action:** Standard

**Components:** V

**Duration:** See text

**Origin:** Polymarch

The devoted asks for a favor. A favor can be a higher-leveled spell, healing, transportation and many other things. But favors are rarely granted.

## Barrier

*A powerful, invisible magical barrier*

### Wizard 3, Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Stoneheart

This spell erects a barrier of force that protects the wizard from sound, heat, physical attacks and most targeted spells.

The barrier has a number of hit points equal to 5 hit points per caster level. The barrier is personal and only protects the wizard.

Charlie Stoneheart can also cast more complex versions of this spell:

- Level 4 spell: 8 hp/CL
- Level 5 spell: 12 hp/CL
- Level 6 spell: 17 hp/CL
- Level 7 spell: 23 hp/CL

**Note:** Specific versions of the Barrier spell (like Barrier Sphere), can also be cast as a higher level spell.

**Note:** Custom versions of the Barrier spell can be created by mixing in the desired traits (sphere, energy, long). The percentages are always applied off the initial barrier hp value.

**Note:** Multiple barriers can stack just like layers of armor, but this increases the difficulty of the barrier. The spellcaster can layer at most 1 barrier for every 5 Intelligence points (e.g. 2 barriers with +10 INT)

## Barrier Sphere

*The barrier sphere is the most common spell for the battlefield abjuration wizard*

### Wizard 3, Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S (a sphere hand motion is seen last)

**Duration:** rounds

**Cast Range:** Personal

**Origin:** Stoneheart

This spell functions like the Barrier spell, but it creates a barrier in the shape of a sphere to protect a zone. The sphere has a 10ft radius. As a drawback, the barrier is 10% weaker.



## Cat Paw

*Increases stealth by decreasing the sound of footsteps*

### Wizard 3, Transmutation

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Target:** close creature

When this spell takes effect, the target gains silent feet, or paws. This spell adds 2% per caster level to the Stealth skill.

## Come to nose

*Surrounding air gathers to the nose without a sound*

### Wizard 3, Transmutation

**Action:** Standard

**Components:** S

**Duration:** 2 rounds

Make the surrounding air come to your nostrils. This spell increases the sense of smell by 4% per caster level. Every Perception roll that relies on smell benefits from this spell.

## Dispel Magic

### Wizard 3, Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

**Target:** See text

Dispel Magic is the bread and butter of the abjuration spells. It can be cast on an incoming spell or an active spell. If the abjuration spell is stronger, the other spell ceases to exist and its remains are forever hidden, even to divination spells.

To determine if the dispel magic spell is stronger, a caster level check is used. If the abjuration spell is stronger or equal, dispel magic will be successful.

**Caster Level Check:** 1d20+ CL vs 1d20 + CL or 10+CL (defender chooses).

## Energy Barrier

*A most useful tool against monsters and wizards*

### Wizard 3, Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Stoneheart

**Target:** Personal

This spell functions like the Barrier spell, but it is very specialized against a specific energy type. As a result, the barrier is 50% stronger against the chosen element (sound, fire, cold, acid, electricity).

## Skelette

*Le travailleur et soldat de base du nécromancien*

**Wizard 3, Necromancy**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (Emerald)

**Duration:** permanent

**Counters:** Dispel

Ce sort permet de transformer un corps mort en squelette de combat. On peut créer un squelette par caster level. L'émeraude se fait consommer par le sort. Les squelettes de combat sont très peu intelligents, et plutôt lents. Par contre, ils sont infatigables et n'ont peur de rien. Pour tuer un squelette, il faut lui broyer la tête.

Les squelettes de combat:

- **Vitesse:** 15 ft
- **HP:** Caster Level
- **Attack Roll:** CL + INT
- **Damage:** Arme + INT
- **AC:** 10+INT

## Summon Water Elemental

*Summon a powerful water elemental to fight at your side*

**Wizard 3, Conjuration/Transmutation**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Origin:** Archon

If a body of water is available, *Summon Water Elemental* is a Transmutation spell, and it is quicker, as it now takes a Standard action to cast. Otherwise, it is a Conjuration spell.

The Water Elemental is a medium creature with its statistics calculated in the following way:

Let *CL* = Caster Level, *SL* = Spell Level,

- BAB: 2\*CL
- HP dice: 10\*SL
- HD: See Table
- AC: 10 + 10 per 4 CL
- Attack Roll: 2\*CL
- Damage: CL
- Damage dice: 1d10 + 1d10 per 2 SL
- Number of slams: 2
- Speed: 10ft + 10ft per SL
- Will Save: DC of spell
- Reflex Save: DC of spell

## Water Barrier

*A powerful barrier made of solid water*

### Wizard 3, Conjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Archon

This spell functions like a Barrier spell. However, this barrier, being made of pure water, has several differences with an abjuration barrier.

1. The barrier halves perception checks (seeing and hearing). As a result, communication is difficult.
2. The barrier is 50% stronger than an abjuration barrier.

## Level 4

### Armée des morts

#### Wizard 4, Necromancy

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** rounds/level

**Target:** close corpses

**Counters:** Dispel

Le mage lève sa main, prononce les mots magiques, et une magie verte surgit de sa main et va se loger dans le corps des morts, et anime ceux-ci pour le combat. Les morts sont ramenés avec leur ancienne force et dextérité, si leur corps est en bon état. Si le corps mort est en mauvais état, celui-ci n'est pas sélectionné.

Armée des morts anime deux corps par caster level

## Chaines de feu

**Wizard 4, Evocation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Spell Resistance, Touch AC

**Cast Range:** close, 30ft

Chains of solid fire appear and tightly bind the legs of a creature, while burning it. The burn damage is equal to CL x d6 damage. While its legs are binded, a creature can only move by flying, or by crawling with its arms, at a rate of 5 feet per turn.

## Create Dire Wolf

**Wizard 4, Conjuration (Creation)**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a few hairs from a wolf)

**Duration:** rounds/level

A spell taught by Myveen Tracy to Vidock. Vidock further improves the spell to be a standard action casting time.

The Wolf gets more powerful with a wizard's Vidock's CL and intelligence.

- 10 hp per CL
- 1 STR per 2 CL
- 1 NAT ARMOR per INT
- 1 DEX, +1 CON per INT

This immense black wolf is the size of a horse, its fangs as large and sharp as knives.

Dire Wolf N Large animal Senses low-light vision, scent; Perception +

### DEFENSE

AC 25, touch 15, flat-footed 20 (+5 Dex, +10 natural)

hp 250 (10d20+50) Fort +12, Ref +10, Will +6 (Reroll 1 time per day with Improved Iron Will)

### OFFENSE

Speed 60 ft. Melee bite +22 (2d8+15 plus trip) bite +22 (2d8+15 plus trip)  
Space 10 ft.; Reach 5 ft.

### STATISTICS

Str +10, Dex +3, Con +5, Int -4, Wis +1, Cha +0 Base Atk +10.

Feats Iron Will 1-2, Improved Iron Will, Weapon Focus 1-2.

Skills Perception +10, Stealth +3, Survival +1 (+5 scent tracking); Racial Modifiers +4 Survival when tracking by scent

## Elemental Swap

### Wizard 4, Conjuration (Teleport)

**Action:** Standard

**Components:** V,S (Gnash Zadoul in Fire Elemental Words of Power)

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Aldor l'Infernal

The spellcaster swaps places with its elemental. The maximum distance is 100 ft per caster level.

## Flame Barrier

### Wizard 4, Evocation/Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a small wooden box)

**Duration:** rounds/level

Flame Barrier protects the Wizard from physical attacks using solid fire particles while burning down his enemies. The fire particles block 10 damage per 2 caster levels. Also, any enemy within 10ft is burned for 1d4 damage per caster level.

## Flame blade

*The metal becomes... a flame*

### Wizard 4, Evocation

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Adelbrand

The mage envelops the blade of a sword with blazing fire. The sword's attacks now deal an additional one fire damage per CL.

## Hidden Spell

### Wizard 4, Abjuration

**Action:** 2 rounds of casting time

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Counters:** Will Saves

**Cast Range:** close, 30ft

Hide a spell inside a willing creature. The spell is then activated at some point by the spellcaster in a single move action. The hidden spell must be at least one level lower than this spell.

## Ice Arrow I

*Le sorcier attaque avec une immense flèche de glace*

**Wizard 4, Evocation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

Le sorcier fait apparaître une flèche de glace de taille Large et l'envoie sur ses adversaires.

- Le jet d'attaque pour la flèche est :  $1d20+2xCL+INT$
- La flèche fait  $4d8 + 2xCL$  en dégâts.

## Incinerate

**Wizard 4, Evocation (Fire)**

**Action:** Standard

**Components:** V (Turn to Dust)

**Duration:** Instantaneous

The Wizard places his hand on a creature and attempts to incinerate it. If the melee touch attack roll succeeds, the creature takes  $1d12$  fire damage per caster level.

## Intangible

*No sword can reach me*

**Wizard 4, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** 2 rounds (dispelled anytime using a swift action)

**Counters:** Dispel

The Wizard assumes a ghost form that cannot be reached even with magical swords. All willing equipment is also transmuted into this form. The form ends at the start of the Wizard's next turn. While in this form, the Wizard cannot cast spells that do not require a touch attack.

## Plus solide

*Parfois, il faut s'organiser soi-même pour que quelque chose soit solide - Gérard Alois*

#### **Wizard 4, Transmutation**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M (10k gold per CL)

**Duration:** minutes/level or permanent

**Origin:** Alois

Le mage utilise ce sort pour rendre un objet ou une zone plus solide. Le sort ajoute 100 hp par caster level à l'objet, et une damage reduction de 1/ par point d'intelligence. Le sort peut également être rendu permanent si le coût en or est payé. Lorsque le sort est permanent, la barrière de points de vie est régénérée à chaque heure. Le dispel d'un objet solide *permanent* est plus difficile, avec +10 sur le DC.

#### **Smoke Sight**

##### **Wizard 4, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Target:** Personal

**Cast Range:** close, 30 ft

**Origin:** Famille Morin

The wizard obtains a vision that pierces through smoke and flame. This spell was created by Daviau Morin to enable his elite soldiers to see more clearly in warzones.

#### **Spell Trap**

*Set up a spell as a trap*

##### **Wizard 4, Abjuration**

**Action:** Standard action, see text

**Components:** V,S,M (gold dust)

**Duration:** Permanent

**Counters:** Dispel

**Target:** objet or zone

**Origin:** Stoneheart

The wizard casts a spell on an object or a fixed point in space. The spell activates on a specific trigger devised by the wizard. Often, the trigger will use the trap's senses, as a trap made with *Spell Trap* can see, hear and smell.

The trapped spell can have a number of triggers and conditions equal to the wizard's INT modifier. For instance, a set of conditions can be : The creature is a man with red hair & the password has been pronounced in the last 10 seconds.

Keeping the spell active in this kind of dormant state requires a certain amount of pure gold. This amount is calculated in the following manner:

**Amount of gold** = 5 gold \* Spell Level \* Spell Level \* Caster Level.

## **Sudden Lake**

*Le sol n'est plus, voilà qu'il y a un lac!*

### **Wizard 4, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V, S (toucher le sol avec ses deux mains), M (une goutte d'eau versée depuis sa gourde sur le sol)

**Duration:** minutes/level

Le personnage qui utilise ce sort transforme le sol en eau sur une grande superficie. En d'autres termes, il crée un véritable lac. La taille et la profondeur de ce lac dépend de la quantité de mana (caster level) du sort.

Si des hauts bâtiments existent sur le sol, alors ces derniers coulent au fond du lac. Le sol revient à la normale et fait remonter toutes les structures étant possiblement au fond de l'eau lorsque le sort termine.

**Profondeur maximum:** 5 ft par caster level

**Taille:** 10CL = Petit lac, 15 CL = Moyen lac, 20 CL = Énorme Lac

## **Twist Fate**

### **Wizard 4, Divination/Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a little pouch of red sand from Brazzant)

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Will Save

**Cast Range:** close, 30 ft

The wizard casts Twist fate, which activates a powerful divination spell that watches over the fates of a number of close creatures. The maximum number of creatures watched is limited by the intelligence modifier of the wizard. When the Wizard notices that a given creature is in danger, it can end the spell in a swift or move action and send a powerful illusion spell towards the creature that shows it the best way to avoid a costly outcome.

The illusion spell allows the creature to gain the following until the next turn. A bonus of +5 on its next Reflex Save A bonus of +5 dodge AC

## **Unstable Barrier**

*The unfinished spell of a dead Stoneheart family member*

### **Wizard 4, Abjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S



**Duration:** rounds/level with Extreme Concentration

**Origin:** Stoneheart

**Target:** See text

Unstable Barrier is a complex, unfinished spell. It requires the entirety of the wizard's actions to hold. But it is twice as strong as a normal barrier.

## Witness

**Wizard 4, Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** hours/level

**Target:** close creature

Ce sort crée un lien entre le mage et autre créature, ce qui permet au mage de voir, entendre, sentir et ressentir le toucher à partir des sens de la créature. On peut tenir un nombre maximal de liens égal à INT/5.

Pour utiliser un lien, le mage doit se concentrer avec une action *swift*.

## Level 5

### Automatic Barrier

**Wizard 5, Abjuration/Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level when activated, permanent otherwise

**Target:** Personal

**Origin:** Stoneheart

Stoneheart's Automatic barrier is a long duration divination spell that encapsulates a Barrier abjuration spell. The spell watches for any potential attacks, and releases a protective barrier when it detects a dangerous incoming attack.

Automatic Barrier can be cast as a permanent spell if gold is used, otherwise the duration is hours/level and the barrier is 25% weaker.

### Ball of Light

**Wizard 5, Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M ( a small amount of moondust)

**Duration:** rounds/level

**Cast Range:** Far

**Counters:** Fortitude Negates

Summon a giant ball of light. The ball of light blinds creatures with eyes. The creatures are blinded for two rounds.

## Bring Message

*Bring an illusion message by enchanting a small animal*

### Wizard 5, Enchantment

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

The mage asks an animal or insect to peddle a message on his behalf. Once the small animal makes contact with his desired target, the message is displayed as a permanent Major Image. After delivering the message, the spell can be set to be dispelled automatically.

## Create Greater Ghoul

### Wizard 5, Necromancy

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (grosse émeraude d'une valeur de 10k gold)

**Duration:** Permanent

Le mage pose la main sur une créature morte, et celle-ci se fait rapidement recouvrir par une énergie verte, et une transformation en dangereux ghoul s'enclenche. Ce ghoul est fort, possède plusieurs pouvoirs et se régénère avec chaque attaque.

### Greater Ghoul

- STR : CL
- DEX: CL
- HD: 1xCL, d20
- BAB: CL
- Attaques itératives: 3 par tour
- Mouvement : 40 ft
- Damage: 1d10
- Dégâts supplémentaires: CL/2

**Grande attaque (Ex)** Le ghoul qui est directement à côté de sa proie l'attaque simultanément avec sa morsure et ses puissantes griffes. Action: Swift

**Toxine (Ex)** Le ghoul peut paralyser la zone qu'il attaque avec sa bouche putride. Faire un jet de Fortitude pour résister à ses toxines. Chaque attaque qui paralyse enlève ¼ de la dextérité du personnage du personnage, et diminue sa vitesse de moitié pour un nombre de tours égal à l'Intelligence du magicien.

**Vol de vie (Ex)** Le ghoul se nourrit de l'énergie du vivant, et reprend 50% de ses dégâts en HP.

## Descente de Feu

### Wizard 5, Transmutation

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

The Wizard turns his body into a ball of dangerous fire. While in this form, the wizard is no longer a creature, but an elemental object. The wizard may move according to his recent memory. The large ball of fire deals 1d8 of fire damage per caster level, and damages everything within a 10ft radius.

The ball of fire has five times the HP of the wizard, but has only 20 AC. While being a ball of fire, the wizard cannot be targeted by spells that work against creatures (such as mind control spells).

## Dominate I

*Dominate the mind of a creature for a short time*

### Wizard 5, Enchantment

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Will Save, Spell Resistance, Dispel

**Target:** close creature

If the spell succeeds, the dominated creature will obey every order of the spellcaster for the duration of the spell. The orders cannot endanger the creature physically. When the spell ends, the dominated subject remembers everything. The creature receives a 24 hour 10% bonus on its will save to resist further domination spells from the same spellcaster. The bonus stacks with other bonuses from Dominate spells.

The spellcaster can control the creature with a common spoken language. A psychic can use direct thought. A wizard or psychic can control one creature per intelligence modifier.

## Défense Coûteuse

### Wizard 5, Evocation (Fire)

**Action:** Swift

**Duration:** rounds/level. Can be toggled off using another swift action

**Counters:** Spell Resistance

The Wizard quickly reacts to a possibly unknown enemy by converting magical power into fire. However, his body is burned down in the process. External fire resistances do not work with this spell. Only natural fire resistances work. Also, no metamagic feats can be applied to this spell.

The amount of magical power released is uncontrolled and dangerous. The damage to the caster and all creatures within 5ft is calculated as follows: *1d16 fire damage per caster level.*

The spellcaster can attempt to control the caster level used to launch this spell (before any rolls take place). For every ability point in intelligence, the spellcaster can remove a caster level from the spell. Therefore, a 20 intelligence mage can remove 5 caster levels.

This spell is always cast at a minimum caster level of 9. Creatures within 30ft take half damage.

## **Explorancie**

### **Wizard 5, Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** hours/level

Gyllyn entre dans une transe divinatrice qui l'emmène dans un voyage guidé dans les mécaniques du corps qu'il divine. Gyllyn est capable de détecter l'origine du problème de santé de quelqu'un. Ce qui lui permet de trouver un remède beaucoup plus facilement, et de faire des chirurgies précises.

## **Guided Past**

*Explore the past using intuition and information*

### **Wizard 5, Divination**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** concentration, until end

**Target:** close

**Counters:** Illusion magic

Any area with a faint magic presence contains the past, from the moment of the arrival of magic to the place, to now.

The Wizard casts Guided Past to explore the past. But, to do so effectively, the exploration has to be guided. The Wizard guides his spell by announcing that: This person was present in the area This object was present in the area This event occurred some time ago (precision depends on the intelligence modifier)

This spell can be fooled by active illusion magic. The guided sentences can lead Guided Past to a fake illusion. If that is the case, the wizard will be fooled. However, if the fake illusion is in place, guided past does not automatically find it, if the guided words are true.

## Ice Arrow II

*Une flèche de glace Huge*

**Wizard 5, Evocation**

**Action:** Full

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

Comme Ice Arrow I, mais la flèche est de taille *Huge*. Elle fait donc  $8d8 + 2xCL + INT$  en dégâts. De plus, ce sort peut être utilisé pour envoyer deux flèches de taille large. Chaque flèche fait la moitié des dégâts calculés ci-dessus.

## Long Barrier

*A powerful long lasting barrier created to protect a Stoneheart from surprise attacks and assassins*

**Wizard 5, Abjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Cast Range:** Personal

**Origin:** Stoneheart

This spell functions like the Barrier spell, but the barrier is long lasting, the time changes to hours/level. As a drawback, the barrier is 50% weaker.

## Moon Cloaked

**Wizard 5, Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M ( a small amount of moondust)

**Duration:** rounds/level

**Cast Range:** Far

The Wizard calls upon the special energy that only exists at night, under a visible moon. Makes a number of creatures (one creature per caster level) within range invisible, as the spell invisible.

## Reassemble

*Rebuild an existing item from close scattered fragments*

**Wizard 5, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** 2 rounds

**Target:** close area with fragments

Reassemble an existing object from the scattered fragments surrounding it. This spell cannot be used to repair magic items. A Wizard can repair a number of items equal to his intelligence simultaneously. The maximum size of the object depends on the caster level.

- CL - 10 : Large
- CL - 15 : Huge
- CL - 20 : Gargantuan
- CL - 25 : Colossal

## Sang piège

*Les vampires redoutent cette concoction spéciale*

### Wizard 5, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** hours/level

**Counters:** Fortitude Save (see text)

Cette formule d'alchimie, une fois transformée en solution, peut être prise en transfusion afin de transformer le sang en une solution toxique. Cette formule est utile à tous ceux qui vont combattre un vampire, afin qu'il ne puisse pas se régénérer avec le sang de ses victimes.

La formule *Sang piège* a donc les caractéristiques suivantes:

- La régénération du vampire est annulée pour 1d10 tours. Le Vampire devient ensuite immunisé à cette formule
- Le Vampire est empoisonné. Le poison enlève 20% de l'HP du Vampire par tour. Fortitude Save pour résister. Si le Fortitude Save réussit, le Vampire perd néanmoins 25% de son HP maximum, et son nombre d'actions et de mouvements est réduit à 1 pour un tour.

## Stoneheart Contract

*A magic contract that binds the behavior of several creatures*

### Wizard 5, Abjuration/Enchantment

**Action:** 2 rounds

**Components:** V,S

**Duration:** Permanent

**Counters:** Will Save, Spell Resistance

**Cast Range:** close

Un contrat magique entre plusieurs créatures est forgé. Ce sort empêche les créatures d'agir dans l'intérêt contraire du contrat (les créatures ne peuvent pas s'attaquer, s'approcher, ou comploter). Ce contrat est très difficile à résister, avec un bonus de +10 au DC.

En résumé:

- Une créature par point d'intelligence du magicien peut être ajoutée au contrat
- Les créatures doivent se soumettre volontairement au sort
- +10 au DC du sort

## Swap

### **Wizard 5, Conjunction/Teleportation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Counters:** Will Negates, Spell Resistance

The spellcaster swaps positions with another creature. The maximum distance of the swap is 10 ft per caster level.

## Teleport Mark

### **Wizard 5, Abjuration/Conjunction**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Counters:** Fortitude Save, Spell Resistance

Create a magical mark on a spot. Then, this mark may be teleported to. The spellcaster can create a magical mark by touching the target object or creature, and spending a swift action. The teleport action is then a standard action. The maximum distance of the teleport is equal to one mile per caster level. The number of active marks for teleports is equal to the wizard's intelligence modifier.

## Tornado

### **Wizard 5, Evocation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a vial that contains old wind)

**Duration:** one round

**Cast Range:** medium, 100ft

**Counters:** Spell Resistance

Conjure a magical tornado with a radius of 10ft. The tornado moves the entire distance of the spell in one turn, and damages and disables any target caught within its path. The tornado deals 1d4 damage per caster level, and disables for one turn. While disabled, only swift actions or quicker actions can be cast.

The tornado also nauseates the creatures caught for the full duration. To avoid being nauseated, a fortitude save is made by the victim. While in the tornado, the victim is immune to many projectile-based attacks.

## Travail sous l'influence

### Wizard 5, Enchantment (mind-control)

**Action:** Ten minutes casting time

**Components:** V, S, M (Thermal bath, bath robe, a symbol or object of the favorite envy, and favorite food)

**Duration:** hours/level

**Target:** Personal

Travail sous l'influence is a spell invented by the wizard Thomas Grillot. The official story surrounding this spell is that the genius wizard Thomas Grillot invented this spell to allow himself to work and research magic at least twice as fast — while still maintaining his daily dose of extracurricular activities — activities which won't be mentioned here.

With this spell, the wizard uses magic to auto-influence himself and allows himself to concentrate without being interrupted by other thoughts or envies. The magic dictates and interrupts what the brain wants to do. The benefit of using this spell is that the spellcaster gains an unknown amount of intelligence, thanks to the amazing concentration that the spell provides. However, the drawback of this spell is that the spellcaster is put into a state where new decision making is impossible because many areas of the brain are shut down. The spell removes the ability to participate in meaningful discussions, travel and combat. Therefore, this spell should be dispelled at once before horrific consequences happen.

The spell, as written, has a long casting time and requires a specific environment to be available.

## Vicious Dispel

*An abjuration spell created for destruction*

### Wizard 5, Abjuration

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Instantaneous

**Counters:** Dispel, Spell Resistance

**Origin:** Stoneheart

Les Stoneheart ont compris depuis longtemps la relation entre magie et énergies. Leurs barrières travaillent sans cesse pour arrêter ces énergies. Avec ce sort, le mage Stoneheart montre sa domination sur toutes les formes de magie en faisant exploser le sort de quelqu'un d'autre. Faites un Dispel Check. Si le Dispel check fonctionne ( $1d20 + CL$  vs  $10 + TargetCL$ ), alors le sort explose et fait 2 dégâts/CL par niveau du sort opposé. Donc un sort de level 9 donne 18 dégâts/CL.



## Well Teleport

*Use a sanctified body of water to teleport*

### **Wizard 5, Conjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Archon

**Target:** Personal or touched creatures

The divine spellcaster can use wells, fountains or any sanctified body of water to teleport to other similar destinations. If this spell is cast with a higher-level spell slot, *Well Teleport* can bring a number of creatures equal to the spellcaster's caster level.

## Zombie

*Beaucoup plus dangereux qu'un squelette*

### **Wizard 5, Necromancy**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (Emerald)

**Duration:** Permanent

**Counters:** Dispel

Ce sort permet de transformer un corps mort en zombie. On peut créer un zombie par caster level. L'émeraude se fait consommer par le sort. Les zombies sont plus dangereux que les squelettes, car ils sont plus forts, et leur morsure apporte une maladie terrible. Les zombies peuvent soigner leurs blessures en mangeant de la chair animale ou humaine. Pour tuer un zombie, il faut lui broyer la tête.

Les zombies:

- Vitesse: 20 ft
- HP: 2xCaster Level
- Attack Roll: CL + INT
- Damage: Arme + INT
- Morsure de l'undead: Fortitude Save, ou alors contracte la maladie de l'Undead.
- AC: 10+INT

### **Maladie du mort-vivant**

- Apparition des symptômes: 24h après la morsure
- Mode de guérison: Énergie positive
- Chaque jour, perte de HP de 10%, avec aucune régénération non-magique possible.
- Ne fonctionne que sur les humains.

## Étude en Profondeur

### Wizard 5, Divination

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** rounds/level

**Target:** close creature

**Origin:** Gyllyn Leblanc

La créature qui bénéficie de ce sort peut voir les organes internes importants d'une créature, et les points faibles de celle-ci. Donne un bonus en combat : les coups critiques augmentent sur les sorts et les attaques.

**Exemple:** Une rapière x2 devient une rapière x3.

## Level 6

### Abruti

*Ce sort est mon meilleur, point - Marcin Sobiesansky*

### Wizard 6, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** M (de l'huile végétale)

**Duration:** hours/level

**Counters:** Fortitude, Spell Resistance

Abruti est un cocktail qui affaiblit temporairement les capacités mentales de sa victime. La victime perd 25% de son Will Save, Reflex Save, ainsi que 25% de son intelligence.

### Alois's Arm

*Personne ne peut s'échapper de mes mains - Gérard Alois*

### Wizard 6, Conjuration

**Action:** Swift

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Alois

**Counters:** Dispel, see text

**Cast Range:** See text

The wizard who casts this spell creates a flesh arm, very far away. The wizard needs to see the area in which he makes the arm appear.

The wizard can recall the arm to him by concentrating on the spell (swift action). Anything gripped by the arm is also recalled (up to size Huge). If the arm grips

a creature, the creature can counter the teleportation effect either with a Will Save or with its Spell Resistance.

## **Create Giant Fire Salamander**

### **Wizard 6, Conjuration (Creation)**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M (sulfur dust, a perfect red ruby, water and bone)

**Duration:** hours/level

**Cast Range:** close, 30 ft

**Origin:** Stoneheart

Hidden in the archives of Cerberus is a very old spell; a relic of the Stoneheart family. This spell requires a very powerful and intelligent spellcaster to use, and many years of study. This spell creates a powerful giant salamander creature. The creature is then able to manipulate fire in an efficient way because of its strong affinity to the element.

However, using the abilities of the salamander to their full potential will trigger the imminent death of the spell, at which point the spell becomes a duration of rounds/level.

## **Giant Fire Salamander (Large)**

**Senses** Low-light vision 120ft; Tremorsense 30ft; Perception +

**Statistics.** Str +10, Dex +8, Con +15, Int -2, Wis +4, Cha -1.

Base Atk: +15.

HD: 15d30.

BAB : 15.

Feats: Weapon Focus 1-2-3, Power Attack, Cleave, Iron Will 1-2.

Special features: Greater Natural Armor, Fire resistance 200.

### **Defense.**

AC 48 (+30 natural, +8 Dex).

Flat-footed 30.

Touch 18.

HP 550 (10d40+10\*15).

Fortitude (good): + 22 (+15 con, +7 class).

Reflex (good): +4 (+1 dex, +3 class).

Will: +8 (+1 Wis, +3 class, +4 feats).

Spell Resistance: None.

Regeneration: 10/turn.

Weaknesses: Mental Attacks.

### **Offense**

Ranged: Solid Fire Spits.

10d6, 10d6, 10d6, 10d6 fire dans un tour.

Radius 30ft.

Grab avec la langue.

Poison de la peau : 10 base + 15 con + 8 = 33 Fortitude.

Melee: 2 Claws +33 (+10 bab, +20 str, +3 wfocus).

2d8+20 (20 str).

Melee: 1 Bite +33, 3d8+30.

Grappling Moves: Bite Grab, Crushing grip, Jump on.

### **Movement**

60 ft.

30ft vertical jump, 70 ft horizontal jump.

## **Create Green Troll**

*A dangerous creature, recreated by magic for a short period of time*

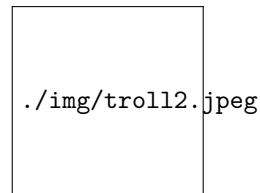
### **Wizard 6, Conjuration (Creation)**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M (a green alchemical finger)

**Duration:** rounds/level

Create a magical replica of a Troll creature. The troll is equipped with a basic intelligence, and can answer simple fighting commands from its creator. The troll is a creature with incredible regeneration, strength and courage. The troll has the following stat block:



### **Green Troll (Large)**

**Senses.** Darkvision 120ft; Perception +14

**Statistics.**

**Str** +20, **Dex**+2, **Con** +15, **Int** -2, **Wis** +1, **Cha** -1.

**Base Atk:** +10

**HD:** 10d40

**BAB:** 10

**Feats:** Weapon Focus 1-2-3, Power Attack, Cleave, Iron Will 1-2.

**Defense:** AC 21 (+10 natural, +1 Dex).

**Flat-footed** 20.

**Touch** 11.

**HP** 550 (10d40+10\*15).

**Fortitude (good):** + 22 (+15 con, +7 class).

**Reflex:** +4 (+1 dex, +3 class).

**Will:** +8 (+1 Wis, +3 class, +4 feats).

**Spell Resistance:** None.

**Regeneration:** 20/turn; stopped by fire or acid damage.

**Weaknesses:** Mental Attacks, Tactics, Knowing how to stop its regeneration.

**Offense.**

**Speed:** 30ft.

**Ranged** Large rock throw (6d8+30).

**Melee** 2 Claws +33 (+10 bab, +20 str, +3 wfocus).

2d8+20 (20 str).

**Melee** 1 Bite +33, 3d8+30.

**Melee** Tree club +33, 4d8+20.

**Grappling Moves:** Bite Grab, Crushing grip, Jump on

## Dernière Barrière

*Cette dernière barrière est la première d'une nouvelle ère*

### **Wizard 6, Abjuration**

**Action:** Standard or see text

**Components:** V,S,M

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Stoneheart

**Counters:** Dispel, Fortitude (see text)

Dans les archives Stoneheart existe un grimoire qui détaille la triste vie de Jason Stoneheart, un mage peu connu de cette grande famille. Ayant eu une vie triste, pleine de problèmes, Jason Stoneheart a vécu sa courte vie avec de l'argent, certes, mais le malheur d'être un échec total. Plutôt laid, plutôt en mauvaise santé, pas si intelligent, pas si charismatique. En somme, une existence dont la disparition ne troublera personne. La vie de Jason Stoneheart se termine par un suicide. Ce suicide, personne ne s'y intéresse. Mais Charlie Stoneheart, ce génie empathique, reconstruit les travaux inachevés de Jason à l'aide de nombreuses recherches et de sorts de divination. Dans ces dernières, il y trouve un grand secret qui changera sa vision de la magie à tout jamais.

Le mage d'abjuration emprisonne son adversaire avec lui dans une barrière qui sera sa dernière. La barrière explose en se compressant vers l'intérieur, tuant tout sur son passage.

**Dégâts:** 300 dégâts par caster level

Cependant, si une créature réussit un jet de Fortitude, elle ne se fait pas compresser par la barrière, et ne prend que le tiers des dégâts.

## Destin de Mort

### Psychic 6, Enchantment (Mind Control)

**Action:** Standard

**Duration:** one round

The psychic spellcaster designates a creature, and surrounding creatures within 20ft of the creature commit to using the totality of their actions to attack it. However, the surrounding creatures only use their physical attacks (ranged or melee) to attack. Every creature (except the targeted one) attempts to save against this spell.

## Dominate II

*Dominate the mind of a creature for a short time*

### Wizard 6, Enchantment

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Will Save, Spell Resistance, Dispel

**Target:** close creature

If the spell succeeds, the dominated creature will obey every order of the spellcaster for the duration of the spell. When the spell ends, the dominated subject does not remember anything.

When the spellcaster concentrates on this spell (a swift action), the spellcaster can see, hear and feel through the senses of the creature. His every demand then become actions. A wizard or psychic can control one creature per intelligence modifier.

## Dual Fireballs

*The Adelbrand wizard shows his mastery by launching two fireballs at once*

### Wizard 6, Evocation

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

**Cast Range:** far

**Origin:** Adelbrand

The mage casting this spell concentrates and projects two balls of fire using both hands. The two fireballs can have different targets. The damage of a fireball is: CLxD6 + INT

## Fire Grip

### Wizard 6, Conjuration/Evocation

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Cast Range:** close, 30ft

Summon a Large elemental hand of fire that grapples a target by crushing it, while dealing fire damage. The crushing damage is doubled if The size of the hand is : Large and the STR and DEX bonuses are :

STR: CL/2 + INT modifier

DEX: CL/3 + INT modifier

Damage: 4d8+ 1d20 fire damage per caster level. The crushing damage is doubled if the target creature is smaller than Large

## I take for my master

*Siphon the mana of Archon's wounded enemies*

### Wizard 6, Necromancy

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** 1 hour

**Counters:** Dispel magic, see text

**Origin:** Inquisitor Talus

The divine spellcaster uses this spell to inject divine water into a gaping wound, and steal his opponent's power to offer it to his God.

- **Effect:** -10% max caster level per turn.
- **Counters:** The spell breaks if the wound is closed by flesh or armor in such a way that water cannot get through. The spell also has a maximum distance of 30 ft.

## Ignis Fatis

*Summons the Will-o-wisp. The Ultimate spell of Jérôme le Rayonnant*

### Wizard 6, Evocation/Enchantment/Transmutation

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** Channeling, max rounds/level

**Cast Range:** close

**Counters:** Dispel, Spell Resistance, Will Save

**Origin:** Jérôme le Rayonnant

Summons the Ignis Fatis, a powerful Wisp of light that mesmerizes its enemies, burns them, blinds them, and draws them towards the center in excruciating

pain. This spell was created by Jérôme le Rayonnant and is extremely powerful, as it combines three schools of magic. Truly a spell created by none other than a genius of magic.

The magic is so powerful, and the spell so delicate, that this spell requires constant concentration to keep the magical power stable.

The spell consumes 1 spell slot per turn.

**Radius:** Caster level \* ft.

**Blind effect:** Fortitude Save or blinded. Blinded permanently after 2 turn.

**Burn damage:** The closer the victim is to the Will O Wisp, the more damage it takes.

If distance <5ft, damage is 100%.

If distance is >5ft, damage is 50%.

If distance is >10ft damage is 25%.

**Full damage :** CL \* 15 damage.

**Mesmerize effect :** Will Save. If the save fails, the creature moves 5 ft closer to the Will O Wisp. A mesmerized creature cannot act or dodge.

## **Illuminate**

**Wizard 6, Evocation (Light)**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Channeling, max 2 rounds

**Counters:** Spell Resistance, Dispel

**Cast Range:** medium

The Wizard channels a ball of pure light. The longer the channeling is maintained, the stronger the spell gets. Here is how 100% damage is calculated : CL x 7 damage. Here is how each action contributes to the damage: Standard action : 50% damage Swift action : 25% damage Full action: 100% damage

## **L'oeil du basilisk**

*Lorsque je dis oeil pour oeil, dent pour dent à une créature, cela veut dire que je vais récupérer tous ses organes pour mes formules - Marcin Sobiesansky*

**Wizard 6, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M (Oeil de basilisk)

**Duration:** rounds/level

L'œil du Basilisk est un réel organe de Basilisk, stimulé avec de l'alchimie afin de produire le pouvoir du Basilisk. En concentrant énormément de puissance, on crée temporairement du sang de Basilisk, qui vient gonfler l'œil et qui lui donne sa puissance. Cet exploit alchimique permet donc de créer un oeil de



Basilisk temporaire, ce qui donne accès à l'alchimiste aux pouvoirs surnaturels du Basilisk.

## L'oeil du Basilisk

Chaque tour, les combattants doivent faire un Fortitude Save contre l'oeil, afin de ne pas être pétrifiés. À chaque jet réussi, leur résistance augmente de 25%.

## Light Bindings

*Bind a creature with chains of light*

### Wizard 6, Evocation (Light)

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Dispel

**Cast Range:** medium

**Origin:** Jérôme le Rayonnant

The chains of light are launched via a touch attack. When the chain touches, it binds a limb automatically. The chains of light can be broken with a Strength check. They can entangle the arms, the legs, the neck. The chains have CL x 5 hp.

If its the arms:

- No somatic components
- No iterative attacks with the arms

If its the legs:

- No movement
- No iterative attacks using the legs

If its the neck:

- No verbal components.

## Light Wolves

### Wizard 6, Evocation (Light)

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** one round

**Origin:** Jérôme le Rayonnant

**Cast Range:** medium, 100ft

**Counters:** Spell Resistance, Dispel

The wizard summons wolves of light. The wolves appear, attack, and disappear in the same turn. The wolves also have a special attack : blinding bite. The

wolves are very short lived. The number of wolves summoned scales with the intelligence modifier of the spellcaster: INT/4.

The wolves have :

**Attack Roll** : 3x CL. 2 claw attacks, 1 bite.

**Damage** : CL.

**Blinding Bite**: Fortitude Save

## **Morph I**

**Wizard 6, Transmutation**

**Action**: Standard

**Components**: V,S,M

**Duration**: rounds/level

**Cast Range**: close, 30 ft

Copy the secrets of the form of a creature. Gain access to its natural abilities, its stats, size, saves and all secrets related to its body.

You can morph back to your natural form by concentrating (move action).

## **Petit feu**

**Wizard 6, Evocation (Fire)**

**Action**: Standard

**Components**: V,S

**Duration**: rounds/level

**Counters**: Spell Resistance

**Cast Range**: close, 30ft

The Wizard channels powerful fire energy into a weapon and creates a flame spirit creature that lives within the blade of a weapon. The spirit is released and destroyed in the turn when the weapon attacks. This spell only works with melee weapons. The spirit deals 1d4 fire damage per caster level.

## **Share the pain**

*Return all damage for one round*

**Wizard 6, Necromancy**

**Action**: Standard

**Components**: V,S,M

**Duration**: 1 round

**Cast range**: close

**Target**: one creature per INT

**Counters**: Will Negates, Spell Resistance

The Wizard establishes a powerful necromancy link of magic between him and a number of other creatures. When the Wizard takes damage from one of these

sources, the same amount of damage is reflected towards the creature.

A wizard can link with a number of creatures equal to its INT modifier.

## Tracker

*Place un symbole spécial sur un objet ou une créature*

### **Wizard 6, Divination/Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Permanent

**Counters:** Dispel

Place un symbole spécial sur un objet ou une créature. Le symbole est invisible et dur à détecter. Le tracker enregistre tous les mouvements, sons, et émotions de la créature. Il donne à celui qui le place un avantage en combat :

- +25% AC,
- +25% Reflex,
- +25% Attacks,
- +25% Fortitude,
- +25% Will contre l'adversaire qui a un tracker sur lui.

Le tracker doit être posé à la main sur l'adversaire. Il peut être placé en touchant de la main tout simplement.

## Level 7

### **Bulle de destruction**

*Une bulle magique très dangereuse*

#### **Wizard 7, Evocation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Mathilde Leblanc

**Cast Range:** See text

Bulle de destruction est un sort de pure destruction. Si le mage visualise la zone à détruire, il y fait apparaître une bulle qui ressemble à une bulle de savon. Cette bulle explose le tour suivant, et ravage tout sur son passage.

- Radius: 2ft par caster level
- Damage: 15 damage par caster level

### **Bulles de destruction multiple**

*Un puissant sort de destruction de masse*

**Wizard 7, Evocation****Action:** Standard**Components:** V,S,M**Duration:** Instantaneous**Origin:** Mathilde Leblanc**Cast Range:** See text

Ce sort fonctionne comme *Bulle de destruction*, mais il permet de cibler plusieurs cibles à la fois.

- Une cible par point d'intelligence
- Radius: 2ft par caster level
- Damage: 15 damage par caster level

**Contrôle de Clone**

*Ce sort permet de contrôler plusieurs clones alchimiques à distance*

**Wizard 7, Illusion****Action:** Standard**Components:** V,S,M**Duration:** hours/level**Counters:** Illusion, Dispel

Le sort contrôle permet d'assumer le contrôle de plusieurs *clones alchimiques*. Ces clones doivent correspondre au corps de l'Alchimiste afin que le contrôle soit naturel. Pour changer de clone, il faut que le mage se concentre pendant une action de temps *swift*. Ce sort permet de transmettre tous les sens du clone au mage qui contrôle ce dernier. Il n'y a aucun délai de transmission. Le sort contrôle peut être saboté par un puissant illusionniste, ou annulé par un magicien adepte de l'abjuration.

**Deactivate**

*If there was one spell that could portray a Stoneheart's mastery of magic, this is the one.*

**Wizard 7, Abjuration****Action:** Standard or see text**Components:** V,S,M**Duration:** permanent**Origin:** Stoneheart**Cast Range:** close

Using this spell, Charlie Stoneheart is able to analyze how a spell is made, and, if possible, sabotage it, cancel it, and even modify it.

To use deactivate to modify a spell, Charlie needs to beat both a DC check and a CL check. When the spell modification is complex, the casting time becomes

at least one minute.

## **Dimensional Lock**

*Nothing gets out until I say so*

**Wizard 7, Abjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Area:** 100 ft radius per caster level

**Counters:** Dispel, Will Save

**Origin:** Stoneheart

The abjuration wizard locks an entire zone, disallowing teleport spells and plane shifts inside the zone.

Only the wizard who cast this spell can use his teleportation spells.

## **Dominate III**

*Dominate the mind of a creature*

**Wizard 7, Enchantment**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** minutes/level

**Counters:** Will Save, Spell Resistance, Dispel

**Target:** close creature

Dominate III is an improved Dominate II. It has a longer duration.

## **Enveloppe**

*Le silence et l'image n'est pas suffisant, il faut tout camoufler*

**Wizard 7, Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Counters:** Dispel, Will Save

**Origin:** Leblanc

Enveloppe est un puissant sort d'illusion qui enveloppe tout un groupe dans une cape d'invisibilité, et qui camoufle également tous les sons et odeurs. C'est le parfait sort pour se cacher.

Si une créature camouflée attaque, ou provoque une action non-camouffable, le sort la révèle, elle seule. La créature peut ensuite réintégrer le camouffage du sort *Enveloppe* au début du tour suivant.

## Fake Powerup

*An extravagant spell for an eccentric wizard*

### Wizard 7, Evocation/Illusion

**Action:** Swift

**Components:** None

**Duration:** 4 rounds

**Counters:** Will Save (Illusion), Dispel

Fake powerup is cast. The stage is set for a glorious combat. The Wizard first becomes surrounded by an ominous red aura. If the mage roars, the spell amplifies his roar a hundred fold. His roar can be heard strongly for 1 mile per caster level. The roar deals a non-negligible amount of sound damage. Then, the ground fissures under his feet and sinks 20 feet (the mage should cast fly beforehand). On the ground, small rocks, and medium rocks are lifted upwards slowly, and eventually settle at a certain height.

The illusion spell kicks in, and visible wounds appear to heal. The mage's charisma also increases by +2 during these 4 rounds.

## Forecast

*Ce sort permet de prévenir et d'éviter des attaques imminentes*

### Wizard 7, Divination

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** hours/level

Ce sort averti son mage des dangers imminents auxquels il fait face. Ainsi, le mage ne peut jamais être surpris par une attaque et donc être *flat-footed* car le sort annonce les attaques imminentes. Si l'attaque est un sort, le sort indique la nature de l'attaque, et le sort exact, lorsque ce dernier est connu du mage. Lorsque *Forecast* est lancé sur une autre créature, c'est le mage qui lance le sort qui recueille toutes les informations. Il peut communiquer le danger à l'autre créature s'il a le temps de le faire. Forecast donne +4 au Reflex Save.

On peut maintenir un nombre maximal de sorts Forecast égal à : Int / 5.

## Greater Negotiation

*La magie Stoneheart existe pour créer un ordre dans ce monde chaotique - Lucius Stoneheart*

### Wizard 7, Abjuration/Enchantment

**Action:** One minute casting time

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

**Target:** two close willing creatures

**Counters:** Dispel, Will Save

Ce sort protège deux créatures qui sont en négociation. Le sort ne peut être lancé que par un mage d'une certaine personnalité. Il faut que celui-ci aie de réelles convictions dans l'idéal d'une négociation pacifique. Sinon, le sort échouera.

Si le sort n'échoue pas, les deux créatures sont protégées par une puissante barrière, et sont incapables de s'attaquer, le temps que leur négociation soit conclue.

## Guide Fantôme

*Un fidèle guide qui ne coûte rien sur le long terme*

**Wizard 7, Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (500 gold)

**Duration:** Permanent

Ce sort, très utile pour les donjons et pour les systèmes de sécurité, permet de programmer une image de type figment qui est capable de converser avec des messages pré-enregistrés, et capable d'écouter les réponses reçues à ses questions. L'image est ensuite capable d'activer des pièges programmés, ou d'autres sorts.

Le guide fantôme peut avoir en mémoire, au total, un nombre d'heures de contenu égal à l'intelligence du sorcier.

## Ice Arrow III

*Lance un immense flèche de glace*

**Wizard 7, Evocation**

**Action:** Full

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

Comme Ice Arrow II, mais la flèche est de taille Gargantuan. Elle fait donc  $16d8 + 2xCL + INT$  en dégâts. De plus, ce sort peut être utilisé pour envoyer deux flèches de taille Huge. Chaque flèche fait la moitié des dégâts calculés ci-dessus. Finalement, le sort peut-être utilisé pour lancer  $1d6$  flèches de taille Large. Chaque flèche fait le quart des dégâts calculés ci-dessus.

## Inventaire

*Un peu d'ordre dans votre attirail, je vous en prie - Gérard Alois*

**Wizard 7, Conjuraction/Transmutation/Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (un placard miniature en bois)

**Duration:** 1 day/level

**Origin:** Alois

Ce sort permet au sorcier de se munir d'un mini-plan pour entreposer ses objets. À l'intérieur de ce mini-plan, les objets sont rapetissés avec un sort de transmutation afin de pouvoir entreposer plus d'objets.

La taille maximum d'un objet entreposé, et le nombre de ces derniers, dépend de la puissance du sorcier.

**Taille de l'objet maximale:**

- INT entre 5 et 10: Large
- INT entre 10 et 15: Huge
- INT entre 15 et 20: Gargantuan
- INT entre 20 et 25: Colossal

**Nombre d'objets maximum:**

- 1 objet par caster level

Les objets sont visualisés avec un sort d'illusion et ensuite choisis avec des gestes, pensées ou commandes vocales. Le sorcier peut entreposer un nombre d'objets égal à son caster level.

## Moine de pierre

*Un des rares sorts d'attaque conçu par un Stoneheart.*

### Wizard 7, Conjuration

**Action:** Full

**Components:** V,S,M (une petite statuette de pierre à faire tourner dans la main)

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Dispel

**Origin:** Stoneheart

Le magicien Stoneheart crée une puissante statue de pierre faite pour le combat: le moine de pierre. Ce sort, bien que puissant, est plutôt faible pour un sort de niveau 7, et la famille Stoneheart considère donc ce sort comme un grand échec. Ce qui fait en sorte que ce sort est utilisé lorsque le mage Stoneheart est seul, à l'abris du regard critique d'un mage d'une autre bonne famille.

Le moine de pierre possède:

- CLx100 hp
- 4 attaques par tour
- Jet d'attaque: CLx3
- Dégats: 2xCL
- AC: 3xCL
- Touch AC: 10



- Vitesse: 5xCL feet
- Reflex: DC du sort

## Mouton

*Un sort puissant et dégradant!*

### Wizard 7, Transmutation (Polymorph)

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (laine de mouton)

**Duration:** hours/level

**Origin:** Jean Stoneheart

**Counters:** Will, Spell Resistance

**Cast Range:** close

**Target:** one creature

Transforme la créature en mouton inoffensif pour une certaine durée. C'est un sort excentrique, complexe, et probablement peu utile pour sa complexité, mais pour Jean Stoneheart, sa facilité à visualiser ce sort comble tous les manques.

## No retreat

*"There is no getting out of this barrier" - Charlie Stoneheart*

### Wizard 7, Abjuration

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** minutes/level

**Origin:** Stoneheart

**Area:** 100 ft radius per caster level

**Counters:** Dispel, Will Save

The abjuration wizard creates a Barrier spell that prevents creatures from getting out. A Will Save or Dispel is the only way out of this barrier. Teleportation and plane shifts are also prevented by this barrier spell. Also, if the wizard fully concentrates on this spell, the spell's DC is increased by 25%.

## Propriété

*Tu es à moi maintenant - Marcin Sobiesansky*

### Wizard 7, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Instantaneous

La formule *Propriété* est administrée en même temps que les autres formules de modification corporelle, qui préparent un corps à l'arrivée des pouvoirs psychics : les *cérébriles*. Ce puissant poison, désactivé, est réactivé par une

simple commande magique, et détruit très rapidement le cerveau du psychic. Le Fortitude Save pour survivre est fait avec un malus de -10.

### **Protège son corps**

*Le mage Stoneheart est capable de protéger son allié d'une attaque magique qui cible le corps*

#### **Wizard 7, Abjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Stoneheart

Le mage se concentre, et intercepte toutes les attaques qui attaquent la fortitude physique de son protégé. Pour combattre l'attaque, il a un malus de 10% sur son jet. S'il échoue, l'attaque de Fortitude continue sur le sujet auquel elle était destinée.

### **Protège son esprit**

*L'esprit d'un Stoneheart est fort, et se doit de protéger son allié plus faible*

#### **Wizard 7, Abjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Cast Range:** far

**Target:** one creature

Le mage se concentre, et intercepte toutes les attaques mentales destinées à son protégé. Pour combattre l'attaque mentale, il a un malus de 10% sur son jet. S'il échoue, l'attaque mentale continue sur le sujet auquel elle était destinée.

### **Regenerate**

*An Alois spell that heals using magical flesh*

#### **Wizard 7, Transmutation**

**Action:** Channeling, one minute

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

**Counters:** Dispel magic

**Target:** a close creature

From a complete understanding of the creature, a skilled wizard casts the Regenerate spell. The regeneration process takes one minute to terminate.

When complete, the creature now possesses magical flesh, bones and organs. However, this regeneration can be dispelled, but only by a powerful abjuration

spell, as Regenerate's DC is 50% higher than a normal spell. Finally, this spell can be dispelled by its original caster at no cost, using a swift action.

## **To the past**

*Read the past that resides in magic*

**Wizard 7, Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** concentration, until end

**Origin:** Leblanc

Any area with a faint magic presence contains the past, from the moment of the arrival of magic to the place, to now.

The Wizard casts *To the past* and travels to the past, with a maximum time travel that is the number of minutes equal to his caster level. The Wizard sees the scene, perfectly recreated from magic, and can move within it, and see very small details, and stop time to study. The Wizard goes back, forward, and moves very rapidly within this picture. The Wizard starts his past travel at the time of his choosing. The Wizard can travel forward and backward through his vision of the past at a faster speed, the pace of which is only limited by his intelligence. This speed is equal to 1% per intelligence modifier. During fast travel, the Wizard can only see and hear normally, and cannot zoom on specific elements.

## **Transformation en Aigle**

*Le mage se transforme en un puissant aigle de Cerberus, un noble animal ayant vécu jadis sur l'Arche, puis disparu. Cet animal existe maintenant dans l'univers magique de la famille Alois.*

**Wizard 7, Transmutation(Polymorph)**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Counters:** Dispel

Le mage se transforme en puissant Aigle de Cerberus. La qualité et la puissance de la transformation dépendent de l'intelligence du magicien qui lance le sort. Comme tous les sorts polymorph, l'équipement de la créature est caché par le sort, et la plupart des objets magiques restent actifs. Certains équipements comme les armures sont néanmoins désactivés par le sort, car la chair de l'aigle remplace l'armure complètement.

## Aigle de Cerberus

**Huge magical beast**

**HD:** INT.

**HP per Dice:** CL \* 3

**BAB\*\*:** CL + INT.

**Attaques par tour:** 2 griffes (4d8), 2 morsures (4d8).

**Vitesse:** CL10 ft pour voler, CL2 ft pour courir

**STR:** 2\*CL.

**DEX:** INT.

**Armure Naturelle:** CL

**Plongeon mortel (Swift)** L'aigle utilise toutes ses attaques, et arrache le bras de sa proie lors d'un coup critique.

## Wind Flight

*The Adelbrand family is known for their exceptional speed. This spell is no exception*

**Wizard 7, Evocation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** minutes/level

**Origin:** Simplicite Adelbrand

The Adelbrand wizard creates a powerful wind, and stands in the center of it. This allows to cover great distances at a great speed, while being a destructive force. While in *Wind Flight*, the wizard is invisible, and can't be targeted by projectiles. In addition, if the wizard attacks with his full momentum, he performs a special charge attack with a x5 modifier. The spell ends when the wizard performs a charge attack.

- Speed: 100ft per caster level
- Sound damage: 2d6 per caster level. (Damage can only be dealt once per turn)
- Radius: 10 ft per CL
- Charge damage: x6

## Level 8

### Corps Supérieur

*L'intelligent finit toujours par s'imposer comme le supérieur. Il lui faut juste du temps - Gérard Alois*

**Wizard 8, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (gold)

**Duration:** minutes/level or permanent

**Counters:** Dispel

Ce sort, une fois lancé sur une créature, augmente les capacités physique de celle-ci. Le bonus à la capacité physique (STR, DEX ou CON) dépend directement du niveau du sort qui est utilisé. Le mage peut donc lancer ce sort avec un spell slot inférieur ou supérieur à 8. Lorsque le sort est lancé avec le montant d'or approprié, il devient permanent, et le dispel est plus complexe: +10 au DC.

Le tableau suivant indique le bonus, et le coût en or pour rendre le sort permanent.

- **Level 1:** +1, 5000
- **Level 2:** +2, 10k
- **Level 3:** +3, 20k
- **Level 4:** +4, 40k
- **Level 5:** +5, 100k
- **Level 6:** +6, 300k
- **Level 7:** +7, 500k
- **Level 8:** +8, 700k
- **Level 9:** +9, 900k

## Death Pact

**Wizard 8, Necromancy**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

**Target:** two willing creatures

**Origin:** Leblanc

Le Death Pact unit deux créatures dans la vie, la mort, et la souffrance. Si l'une d'entre elle meurt, l'autre meurt également. Si l'une d'entre elle souffre, l'autre souffre tout autant. Le DC d'un sort Death Pact est considéré très difficile à battre, il sera +10 au-dessus du DC du magicien qui lance le sort. ‘

## Dominate IV

*Dominate the mind of a creature for a short time*

**Wizard 8, Enchantment**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** hours/level

**Counters:** Will Save, Spell Resistance, Dispel

**Target:** close creature

Dominate IV is a long lasting mind-control spell. It inherits the capabilities of Dominate III but is much longer lasting (hours/level). Also, Dominate IV

enables the wizard or psychic to simultaneously control several creatures, like a puppeteer, without concentrating on the spell. But this impressive feat requires an incredible amount of intelligence (+15 minimum).

## Le mur du néant

*Un mur noir peuplé par l'alphabet de la destruction*

### Wizard 8, Abjuration

**Action:** Standard or see text

**Components:** V,S,M

**Duration:** one round

**Counters:** Dispel

Charlie Stoneheart crée un mur étrange. Ce mur a une couleur bizarre, et une texture bizarre. C'est un mur de destruction très dangereux. Charlie n'est capable de lancer ce sort que dans un état de grande colère.

**Dégâts:** 200 par caster level

## Malédiction

*La malédiction est le sort de tout homme, femme et enfant de Cerberus. Pourquoi? La réponse à cette question remettra toute notre vision de la magie en question*

### Wizard 8, Transmutation (Curse)

**Action:** Standard

**Components:** V (malédiction) S, M (un objet lié à la malédiction)

**Duration:** Permanent, see text

**Counters:** Will Save, Fortitude Save

Ce sort est une malédiction lancée à une créature, souvent humaine. Malédiction transforme cette dernière, avec de nombreuses conditions associées à la nouvelle condition. La malédiction possède presque toujours une condition de fin, sans quoi le sort ne peut pas réussir aussi facilement.

La malédiction du paysan de Cerberus a été étudiée par la famille Adelbrand, et ce sort représente leur meilleure imitation. Les mages Adelbrand ont compris certaines choses par rapport aux malédiction. Pour qu'une malédiction soit très puissante, il faut que sa condition de fin soit élégante. Ce qui ne veut pas dire que la fuite est simple. Si la malédiction affecte le corps de la créature, cette dernière peut faire un jet de Fortitude.

- Condition de fin moyennement élégante: +5 DC
- Condition de fin élégante: +15 DC

## Mouvements guidés

*Que la magie guide tes mouvements cher soldat - Gérard Alois*

### **Wizard 8, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** rounds/level

**Origin:** Alois

La créature sous l'effet de cette puissante magie de transmutation ressent le temps qui passe plus lentement, et est capable d'exécuter ses mouvements complexes plus rapidement et plus adroitement.

- **Effet pour les sorts:** Tous les sort sont lancés d'un niveau plus rapide (Full devient Standard, Standard devient Swift)
- **Effet pour les attaques:** Les attaques sont plus précises, on gagne un bonus de 25% pour toucher.

### **To the past II**

*Read the past that resides in magic*

### **Wizard 8, Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** concentration, until end

**Origin:** Leblanc

The spell functions like To the past, but the furthest past that can be reached is 1 hour per caster level.

## **Level 9**

### **Acid Fall**

*Une pluie d'acide mortelle, suivie d'un nuage d'acide étouffant*

### **Wizard 9, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M (crachat chaud, sang chaud de mage de Cerberus)

**Duration:** minutes/level, see text

**Origin:** Marcin Sobiesansky

**Counters:** Fortitude, Spell Resistance, Acid Immunity

L'alchimiste lance son extrait nommé Acid Fall et ce dernier éclate en un torrent d'Acide très dangereux.

- L'acide fait 15 dégâts d'acide par caster level.
- Radius: 60ft
- Le nuage d'acide empêche de respirer pendant minutes/level par la suite, à moins de réussir le jet de Fortitude ou d'être immunisé à l'acide.

## Armure cachée

*Je ne veux pas que vous utilisiez ce sort si votre armure est magnifique! - Gérard Alois*

### **Wizard 9, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

**Target:** Equipment

**Origin:** Alois

Un sort d'enchantement pour les armures et les casques. L'équipement disparaît car il s'intègre à son porteur, mais les bonus qu'il profère restent. Tous les malus de poids et de maniabilité disparaissent. L'équipement continue de pouvoir être endommagé, et cet enchantement est vulnérable aux sorts comme dispel.

## Circle Spell I

### **Wizard 9, Evocation**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent until all charges are consumed

**Target:** Personal

Circle Spell allows a wizard to keep a lower level spell active, without recasting it. A circled spell can be cast once per round as a swift action. The circled spell can be used a number of times equal to the caster level. The spell is also active for a number of hours equal to the caster level. Maintaining several circle spell spells on a single person requires incredible concentration. A spellcaster can only maintain INT/5 instances of Circle spell.

Circled Spells create a visual magic aura, with the appropriate magic color, around the spellcaster. To hide these magic auras, some spellcasters will use an illusion spell. Finally, when a circled spell is cast, it uses the caster level and DC of the time of its creation.

## Clone Alchimique

*Je suis toujours présent - Sobiesansky*

### **Wizard 9, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** Permanent

**Origin:** Marcin Sobiesansky

Le clone alchimique est un corps identique au corps copié fait en chair synthétique, contrôlable à distance et qui est capable de parler, préparer des solutions



alchimiques, faire du travail de bureau, écrire ainsi que bien d'autres tâches. Ce que le clone ne peut faire, c'est faire de la magie.

L'utilisateur du clone est immunisé aux sorts de domination mentale. Si un adversaire vise le clone avec son sort de domination mentale, le sort échoue, car il n'y a aucun esprit à dominer.

La création du clone est coûteuse, et représente un long processus. Le clone possède 50% des capacités physiques du corps original. Le clone est contrôlé grâce au sort *Clone Control*.

## Colle d'araignée

*Cette puissante potion est faite à partir de la glande d'une grande Arachnide que nous pouvons trouver à Cerberus, dans l'Underdark. Ne croyez pas que vous êtes les seuls à vous intéresser à cet endroit*

### **Wizard 9, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M (Une glande séchée de grande arachnide)

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Marcin Sobiesansky

L'alchimiste lance son extrait qui explose en plein vol et soudainement, de nombreuses toiles d'araignées se tissent automatiquement dans le périmètre, emprisonnant toutes les cibles à l'intérieur par de puissants liens. Les liens emprisonnent les occupants au premier tour, et par la suite, baillonnent ces derniers au deuxième tour.

- Les liens de colle d'araignée ont 100 hp par caster level.

## Contrôle de clone supérieur

### **Wizard 9, Illusion**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** hours/level

**Origin:** Marcin Sobiesansky

Ce sort fonctionne comme le sort *Contrôle de clone*, mais il permet également de contrôler des clones d'un corps autre que le sien.

## Copy Magic

### **Wizard 9, Conjuration (Creation)/Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a wooden cup)

**Duration:** hours/level

**Cast Range:** close

**Target:** wooden cup

**Counters:** Dispel

Copy active spell effects, and spell memory from an area to a wooden cup. The effects can then be recast on another area from the wooden cup, ending the spell.

## Création

**Wizard 9, Conjunction**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent or Instantaneous

**Origin:** Alois

Création est le sort ultime du magicien vaniteux. Vu par certains comme le sort des sorts, ce sort permet de créer de la nouvelle matière, de façon permanente. Plus le mage est puissant et intelligent, plus sa création peut être complexe, grande, lourde, puissante.

Si le mage est une classe de puissance au-dessus de l'objet qu'il crée, sa création devient immortelle (instantaneous). La magie se transforme complètement en matière, et ne retournera plus jamais sous forme de magie. Un sort anti-magie d'abjuration comme Dispel Magic n'aura donc plus aucun effet.

- Caster level: Modifie la taille de l'objet qui peut être créé. Permet de créer des objets avec des matériaux rares.
- Intelligence: Modifie la complexité de l'objet qui peut être créé.

## Dernière gloire

*Voici ta dernière gloire*

**Wizard 9, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** 1 minute

**Target:** one human

**Counters:** Fortitude, Spell Resistance

L'alchimiste qui utilise Dernière Gloire, introduit une substance qui consomme rapidement toute l'énergie interne de son porteur. Lui donnant ainsi une force et dextérité surhumaine pour 1 minute seulement. Après quoi, la créature meurt. La potion ne fonctionne que sur des humains.

- La potion donne +10 STR, et +10 DEX par tour à son récepteur
- Bonus de +10 STR, +10 DEX au premier tour
- +30 ft de vitesse par tour
- 1 attaque supplémentaire par tour

## Entre deux vérités

*La magie n'est pas dupe! - Gérard Leblanc*

### **Wizard 9, Divination**

**Action:** 1 hour cast time

**Components:** V,S,M (two creatures with stories in contradiction)

**Duration:** 1 hour

**Origin:** Leblanc

**Cast Range:** close

La vérité se cache entre des récits contradictoires. Ce sort permet d'aller trouver la vraie vérité, en laissant la magie explorer le passé. La magie est guidée par les deux récits. La magie finit toujours par trouver la vérité, si et seulement si les deux récits sont réellement en opposition.

## Familier

*Illustre mage Leblanc, je vous promets de vous livrer un nouvel outil plus puissant que le verchoix. Pour la gloire du conseil. Trinquons à notre domination! - Marcin Sobiesansky.*

### **Wizard 9, Alchemy**

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** Instantaneous

Après de nombreuses années de recherche, Marcin Sobiesansky, fort de ses résultats du verchoix, met au point une formule qui transforme une bête en bête magique. Il nomme cette bête, le familier.

Le familier, une fois sélectionné, se fait nourrir par la mana de son mage de Cerberus, et transforme cette dernière en un pouvoir surnaturel qu'il partage avec son maître. Certains familiers donnent ainsi de la chance, de l'intelligence, de la force, un odorat exceptionnel à leurs maîtres. Mais leur évolution ne s'arrête pas là. Après quelques années seulement, ils développent le langage, ainsi qu'une grande intelligence. Et leur pouvoirs augmentent également, dans des directions qui ne sont pas encore bien comprises.

Afin que le mage de Cerberus qui a la chance de recevoir un familier puisse aller plus aisément sur le champ de bataille, un médaillon magique a été mis au point. Ce médaillon peut, sur commande, absorber le familier et le sécuriser dans un demi-plan miniature. Depuis ce demi-plan, le familier garde son lien d'esprit avec son maître, mais n'a plus l'usage de son corps. Afin de maximiser le progrès de son familier, Marcin Sobiesansky suggère néanmoins de laisser le familier se développer dans son propre corps.

## Background

*Suite au succès du verchoix, le conseil des mages de Cerberus demande à leur meilleur alchimiste, Marcin Sobiesansky, de leur créer un nouveau petit miracle.*

*C'est le début d'une nouvelle ère pour les magiciens de Cerberus. Cela fait un moment que Gérard Alois constate que le progrès magique est ralenti par les attitudes des grandes familles de Cerberus. Les grandes familles sont toutes en compétition, et sont jalouses de leur expertise en magie. Il est très difficile de les amener à coopérer, de leur demander de partager certains sorts afin d'enrichir toute la communauté de leurs connaissances.*

*C'était un grand problème. Et sa propre famille, la famille Alois, spécialiste en sorts de transmutation, en était coupable également. Quel intérêt de partager des sorts qui ont nécessité des millions de pièces d'or, et des dizaines d'année à créer? Cerberus n'est pas en danger immédiat.*

*Ainsi donc, la situation présente est que Cerberus recrute des jeunes mages d'une grande intelligence, mais après quelques années d'études seulement, ils ne peuvent plus apprendre aucun sorts. Tous les sorts de plus haut niveau sont jalousement gardés par les grandes familles.*

*C'est un gachis. Mais le verchoix de Sobiesansky a tout changé. Désormais, grâce au verchoix, Cerberus peut entraîner un mage en quelques années, et voir ce dernier développer ses pouvoirs uniques liés au verchoix par la suite. Ce verchoix a augmenté le niveau moyen d'un mage de Cerberus, et c'est un développement extrêmement positif. Maintenant, la question se pose, est-ce que Marcin Sobiesansky peut répéter cet exploit une deuxième fois avec son projet de Familier?*

## Futur proche

*Imagine the immediate future*

### **Wizard 9, Divination**

**Action:** 2 turns

**Components:** V,S

**Duration:** see text

**Origin:** Leblanc

The wizard that casts this spell imagines the immediate future that affects a simple action he wants to perform. The spell answers a yes/no question. This spell has a 1% chance of working per intelligence modifier. The spell can only be cast once every hour.

If the Wizard is extremely powerful, the spell can look further into the future:

- CL 17-20: A week
- CL 21-25: A month
- CL 26-30: A year

- CL 31-36: 10 years
- CL 36+ : 10 additional years per CL

**Note:** If the outcome is affected by many factors, a long prediction is likely to become false, even if the spell was successful. Smaller time frame predictions should always work, at the GM's discretion.

**Instructions:** The GM writes a random success range from 1-100 on a piece of paper, and then the roll is done, and the play continues. Later on, the GM flips the piece of paper that contains the legal range.

## Grab Gold

*Harvest gold from a magical effect*

### Wizard 9, Abjuration

**Action:** Full

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

**Target:** close magical effect

Long lasting magic is expertly bound using the rare metal called gold. Grab Gold is a spell that harvests gold from long-lasting magic effects (magic items, permanent spells etc.)

Usually, when a magic effect ends, the gold disappears. However, this spell allows the wizard to trap some of the gold. The wizard using *Grab Gold* will dispel a magical effect (using a *dispel check* and then a number of gold pieces shall appear.

The amount of gold that the Wizard can harvest is highly dependent on his intelligence and luck.

**Percentage of gold harvested** = 1d75+INT modifier

## Lien

*Un puissant lien unit deux mages dans la magie, pour toujours*

### Wizard 9, Necromancy/Abjuration

**Action:** 1 min casting time

**Components:** V,S,M (100k gold par lien)

**Duration:** Permanent

**Origin:** Leblanc

**Counters:** Dispel (+10 DC)

Ce sort, créé par la famille Leblanc il y a très longtemps, permet d'unir deux mages avec des puissances similaires. Le sort est capable de connecter les forces vitales, les résistances, la puissance magique des deux magiciens et leur esprit également

- Lien force vitale: Lorsque l'un des deux mages perd de la vie, l'autre mage le sent, et peut immédiatement donner de sa propre vie en retour. Si l'un des deux mages meurt, l'autre peut donner sa vie pour le faire revivre, tant que la décision est prise en 6 tours maximum.
- Lien force magique: Ce lien partage la puissance magique des deux mages, créant un bonus de synergie de 25% pour ces deux mages. Chaque mage reçoit donc 25% de la puissance de l'autre en retour.
- Lien de l'esprit: Le mage peut partager son esprit, et se laisser contrôler par l'autre mage temporairement. Le lien de l'esprit permet également de localiser l'autre en tout temps.

Lorsque le sort est lancé, les mages doivent décider lesquels des trois liens sont activés. Le sort est permanent, mais peut être désactivé par le mage qui a lancé le sort de Lien, ou temporairement par un Dispel Magic d'une grande puissance.

## Prophétie

*Un des sorts les mieux cachés de Cerberus*

### Wizard 9, Divination

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Counters:** Will Save, Spell Resistance

Prophétie est un sort qui collecte les pensées, désirs et souvenirs des plus puissantes créatures, et organise le tout. Le résultat permet de faire une prophétie. Chaque créature puissante à un jet de Will pour échapper à Prophétie. Ce sort est furtif, son spellcaster ne peut être localisé.

Le GM peut jouer ce sort de la façon suivante. Si le Will Save des créatures qui auraient de l'importance dans la prophétie est battu, alors la prophétie a de grandes chances de donner une bonne information à son mage.

Ce sort est souvent lancé à l'aide de plusieurs mages, afin d'en maximiser sa puissance (son DC).

## Préparation aux cérébriles

*Mon petit, si tu survvis, tu auras une existence très intéressante. Et tu me seras très utile - Marcin Sobiesansky*

### Wizard 9, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** M (préparation complexe faite à partir de parties d'organes d'Aboleth)

**Duration:** Permanent

**Counters:** Fortitude

La préparation aux cérébriles est une potion qui augmente l'intelligence de celui qui la reçoit. Le taux de succès est grandement accru lorsque l'humain qui la reçoit est adolescent. La potion est très dangereuse, et si elle n'est pas résistée suffisamment, le récipiendaire meurt dans la semaine. Si les effets de la potion sont combattus, des changements permanents se produisent dans le corps et au cerveau. L'intelligence est grandement accrue, ce qui permet au psychic d'utiliser les cérébriles implantés dans son cerveau. Cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois.

## **Restitution**

*Restore the body using magic*

### **Wizard 9, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** 1 round

**Target:** close

**Counters:** See text

Restore the space (in a 5ft radius) to what it was using during the round the spell was casted. This spell takes effect after one round.

The spell will automatically gather any creature, bits of creature, bits of matter that escape. It will teleport these bits back into the space and recreate the space as it was before. Any foreign matter to the space is sent back with a strong telekinesis push. Any short term knowledge (1 round's worth) acquired after the spell is lost.

Unwilling creatures have a Will Save and Fortitude Save to avoid being restored. Intelligent objects also have a Will Save. Spell resistance and Dispel also works to prevent Restitute from working. If a single element resists the effects of the spell, the entire spell is canceled.

Foreign elements have a Will Save or disjoint. If a single element resists the spell, the spell ends and the spellcaster dies.

## **Share Fortune**

### **Wizard 9, Fate**

**Action:** Ritual, see text

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent

**Counters:** Dispel, Will Save, Spell Resistance

**Target:** close creature

Un enchantement qui permet de partager la bonne fortune d'une créature avec d'autres. Une puissante sortilège est installé sur une créature, souvent insouciant. Le sortilège puise dans la mana de cette créature, sans cesse, et utilise cette

mana pour créer de l'énergie positive qui guérit les autres, ou alors créer des événements qui répondront à leurs problèmes.

Le rituel dure deux heures, et nécessite d'avoir la créature au sein d'un cercle magique. Il faut également avoir l'objet le plus précieux de cette créature comme composante matérielle. Si toutes ces conditions sont remplies, la malédiction se déclenche, et le DC du sort augmente de 5. Le mage responsable du rituel peut défaire la malédiction sans avoir besoin de faire un dispel complexe.

## **Terrain Enchanté**

*Enchanter la terre, quelle bonne idée! - Inconnu*

### **Wizard 9, Enchantment**

**Action:** 2 rounds

**Components:** V,S,M (100k gold)

**Duration:** Permanent

Ce sort enchante un territoire avec une magie constante. L'eau et l'air peuvent être enchantés avec un sort de niveau 3 au maximum. Le DC du sort est diminué de 10. Le sort peut être également lancé comme un rituel (voir plus bas). Rayon de la zone du sort: 1 km/caster level.

### **Wizard 7 (Enchantment).**

Casting time: 8 hours.

First Requirements: 10x level 6 mages, 1x level 7 mage.

Second Requirements: 100k gold.

## **To the past III**

*Read the past that resides in magic*

### **Wizard 9, Divination**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** concentration, until end

**Origin:** Leblanc

The spell functions like *To the past*, but the furthest past that can be reached is equal to 10 days per caster level.

In addition, the Wizard can cast detect magic and other divination spells during the divination spell.

## **Transformation en Dragon Rouge**

*Le sort ultime des Leblanc*

### **Wizard 9, Transmutation (Polymorph)**

**Action:** Standard



**Components:** V,S,M (une écaille du dragon)

**Duration:** hours/level

**Counters:** Dispel

Ce sort, très rarement lancé, transforme le mage en puissant dragon Great Wyrm. Le sort a été conçu à partir d'un dragon capturé par Archon il y a très longtemps. Ce dragon fut étudié par un des meilleurs mages de l'époque: Champêtre Leblanc, un ancêtre de la famille Leblanc. Il ne reste plus que quelques écailles de ce dragon après 1000 ans d'histoire de la famille Leblanc. Une fois en forme Great Wyrm, le mage a accès des pouvoirs phénoménaux, et une capacité de combat remarquable.

(Todo: Fiche du Dragon Great Wyrm)

## Transformation en slime

*Après avoir étudié le monstre appelé "slime", cette formule d'alchimie miraculeuse est née. Cette formule, une fois transformée en potion, transforme définitivement l'alchimiste en slime. Marc'in a créé cette formule, mais il a trop peur de l'essayer. Il ne veut également pas partager son existence avec quiconque. C'est son dernier recours.*

### Wizard 9, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** Instantaneous

## Transmission

*Transmit your memories to someone that shares your blood*

### Wizard 9, Blood Magic

**Action:** One minute casting time

**Components:** Blood magic somatics

**Duration:** Instantaneous

**Target:** close related creature

The wizard chooses a creature related to him by blood. The wizard copies a number of his memories to that creature. The memories are copied in pristine quality to the creature's memories. To access the memories, the creature speaks a secret word he now knows. The memories then appear to him, as a vast visual illusion in which he can move around at will. Some memories can be seen, but not understood, when the creature lacks the mental capacity.

Alternatively, the wizard can target his own blood when casting this spell. His blood descendants will receive the memories in their blood, dormant. To activate the memories, the wizard can specify a semi-complex condition, using gender or age.

## Transmit Knowledge

### Psychic 9, Enchantment/Transmutation

**Action:** Channeling

**Duration:** rounds/level

**Counters:** Will Save

**Cast Range:** close, 30 ft

Transmit knowledge is a special psychic ability that lets the user implant memories, and knowledge inside a target. By doing this, the target of this spell can learn a language in seconds. Complex mechanics, tasks, and all kinds of special knowledge can be taught as well.

The target of the spell experiences this spell by being stuck in a white room filled with images and councils for a long time.

The more intelligence the subject possesses, the faster this spell works.

## Trap Memory

*Copy and seal your memories inside an object*

### Wizard 9, Illusion

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Permanent

**Counters:** See text

The wizard traps some of his memories inside an object. The memories are available as an illusion under a desired condition. This condition can be a password, or a certain local event recognized by the spell. The spell's condition can be fooled by any illusion.

## Vent de cristal

*Une mort douloureuse t'attend - Marcin Sobiesansky*

### Wizard 9, Alchemy

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M ( un cristal pur, sang chaud d'un mage de Cerberus)

**Duration:** Instantaneous

**Counters:** Fortitude Save, Dispel

**Origin:** Marcin Sobiesansky

La fiole de cristal liquide est une terrible attaque, extrêmement dangereuse, pour son alchimiste également. Une fois le vent de cristal libéré, celui-ci entre à l'intérieur de tous les êtres vivants, et les objets, et transforme leur structure interne en cristaux. La personne transformée en cristal est morte en 6 tours. Après 3 tours, la créature ne peut plus agir. Elle ne peut être sauvée que par un

dispel magic, un jet de fortitude initial ou un puissant sort de régénération. Le vent de cristal convertit tout en cristal sur caster level \* mètres radius.

## **Verchoix**

*Je ne fais que révéler ce qui est latent chez vous*

### **Wizard 9, Alchemy/Psychic/Enchantment**

**Action:** Standard

**Components:** M

**Duration:** Instantaneous

**Origin:** Marcin Sobiesansky

Le verchoix est un ver enchanté par une potion contenant de l'énergie psychique, une préparation d'alchimie et un puissant enchantement magique. Le verchoix révèle un pouvoir surnaturel chez son hôte. Ce pouvoir naturel évolue ensuite naturellement pendant la vie du mage.

Après sa création par Marcin Sobiesansky, le verchoix est examiné par le conseil des mages de Cerberus, qui ordonne une étude de ses effets sur de jeunes sorciers. Le verchoix est testé sur des jeunes mages d'honnêtes origines la même année. Une majorité de mages résiste au symbiote, et développent des pouvoirs extraordinaires. Une minorité doit être hospitalisée d'urgence, et le ver doit être extrait chirurgicalement avant de faire trop de dégâts. Le Conseil approuve donc le verchoix pour tous ses mages de première année, car ce dernier se révèle être une belle solution au problème des mages de bas niveau inutiles sur le champs de bataille.

## **Échange Critique**

*Quelle générosité! (Inconnu)*

### **Wizard 9, Conjuration**

**Action:** Standard

**Components:** V,S

**Duration:** Instantaneous

Le sorcier qui lance ce sort donne son corps et ses souvenirs à une âme qui n'a pas de corps. L'échange dure un certain nombre d'années, un an par caster level.

## **Level 10**

### **Circle Spell II**

#### **Wizard 10, Evocation**

**Action:** Full

**Components:** V,S,M

**Duration:** Permanent until all charges are consumed

**Target:** close creature

The spell is similar to *Circle I*, but the circled spell can be bestowed on any close creature.

## Eternal Timestop

*The only way out is death*

**Wizard 10, Transmutation**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M (a pinch of black sand)

**Duration:** 1 round or until dispelled

**Target:** close creature

**Counters:** Will Save, Dispel

This epic spell changes how time is applied to the target creature. Now, the target creature lives according to a different time, it experiences time incredibly fast.

A mere six seconds of real time is now lived as six million years of time. Other objects and creatures cannot be interacted with, since they live in a different time. Piercing a hole inside an apple with a finger would now take a million years of continuous pressure. They are frozen solid. Unable to be broken or eaten.

To escape this spell, the target creature can will itself out if its mind is strong enough. However, the epic spell's DC becomes 20% stronger after every attempt. A dispel magic spell will also work.

If the target creature does not escape, it usually dies of hunger, suicide or mind death. Only ashes remain at the end of this spell, organic matter having died long ago.

## Small World

**Wizard 10, Illusion/Transmutation**

**Action:** See text

**Components:** V (Small World)

**Duration:** Permanent

**Counters:** Will Save, Dispel

**Origin:** Agrayd

Creates a minuscule version of a world with shadow matter. You own this world. You can create mountains and living beings as you wish, the only limit is your creativity and motivation. Powerful transmutation magic is used to make you live in this world at a different time rate. For 10 seconds spent in Small World,

only one second passes in the real world. This world is not in a different plane. It merely exists in a small object.

Your body is made minuscule to fit into this world. The spell ends if the small world is destroyed, your body, or your mind.

*Small World* copies the known world. It will have planes, demiplanes and planets. You can invite other known beings into your world as a Standard Action. These beings have to stand close to the small world object.

When a wizard reaches a caster level of 50, he may cast another *Small World* inside *Small World*.

The creator of *Small World* has incredible powers of conjuration inside Small World and should be impossible to defeat inside his realm

## Soul Fragment

*Fragment your soul. The new soul enters a body or an object as an intelligent object*

**Wizard 10, Soul**

**Action:** Standard

**Components:** V,S,M

**Duration:** Instantaneous

Soul Fragment fractures the soul. This allows a painful soul to part itself with a heavy baggage. The new soul can also be angry, tormented and sad, but the end result is that both souls will now be more stable. Soul Fragment weakens the wearer after the spell is complete.

## Soul Reunion

*Reunite two souls that were once whole*

**Wizard 10, Soul**

**Action:** Standard

**Components:** V

**Duration:** Instantaneous

This spell unites two souls which were previously separated.