

# Grimoire de création

Niv	Nom	Coût	Description
1	Créer ration	1	Invoke des rations pour un repas équilibré ou fastfood
1	Luminescence	1	Illumine la cible pendant 1min/niveau en création
1	Sphère de brillance	2	Invoke une sphère de lumière qui vous suit ; elle à 5 PV
2	Portail lumineux	3	Permet de créer un <b>portail</b> [20 Km] pour une personne vers un endroit déjà visité où il fait jour
2	Photosynthèse	Passif	Le lanceur gagne 1 PM/tour passé au soleil
2	Lame de lumière	2	Invoke une lame de lumière durant le combat qui fait 1D6 BL
3	Illusion	2	Le lanceur créer l'illusion de ne pas être blessé ou sale : malus d'aura enlevés
3	Noblesse illusoire	1	Donne l'impression d'être un noble : <b>aura</b> +5, 1D4 heures
3	Roi des chevaux	5	Invoke un cheval de lumière avec 20 PV
4	Une invocation presque parfaite	3	Invoke un esprit de lumière : 1D20 PV, 1D4 BL, <b>P</b> : 50
4	Souffle de création	Passif	La première action du lanceur au début d'un combat sera de lancer un sort au hasard (1D6 : niveau 1 et 2, prendre le sort indiqué par le dé)
4	Illusion de puissance	1	Donne l'impression d'être quelqu'un de puissant : <b>intimider</b> +10, 1D4 heures
5	Dés pipés	1	Invoke un dé pipé qui tombera toujours sur le chiffre gagnant
5	Jeu modifié	2	Invoke un jeu de carte rempli d'une seule et même carte de votre choix
5	Lien sauveteurs	Passif	Si vous tombez dans un trou, un fossé ou autre ; des cordes magiques seront invoquées automatiquement pour vous retenir
6	Portail lunaire	3+X	Invoke un <b>portail</b> [100 Km] pour une personne vers un endroit que le lanceur doit décrire le plus possible, X étant la fidélité de la description selon le MJ (il doit avoir au moins une lune visible pour utiliser ce sort)
6	Nano-soins	Actif	Jusqu'à <b>relâchement</b> [2 PM/tour] rend 1D4+2 PV par tour grâce à des nano-machines magiques invoquées
6	Porte bonheur	+1	Invoke un porte-bonheur qui augmente de 5 la chance des alliés proches ; le porte-bonheur se brise quand il reçoit un choc
7	Feu d'artifice	+1	Fais l'illusion d'un feu d'artifice de la couleur du choix du lanceur
7	Brise-ténèbres	3	Invoke un élémentaire de lumière qui foncera sur un ennemi mort-vivant lui causant 1D8+10 BL
7	Lance de lumière	1	Invoke une arme d'hast qui infligera 1D6+4 BL à chaque attaque réussie
8	Consécration	0	Base pour plusieurs sorts de création
8	Bouclier sacré	Actif	<b>Base</b> [consécration], <b>relâchement</b> [1 PM/tour] invoque un bouclier de lumière qui possède 3 PRmag ou 1 PRphys (seulement contre les projectiles)
8	Portail dirigeable	2	<b>Enchainement</b> [portail lumineux], le portail lumineux peut être déplacé à la guise du lanceur dans un rayon de 2m
9	Equipement lumineux	Actif	<b>Inconscience</b> [3 PM/tour], invoque une lance de lumière, une lame de lumière et une armure de lumière 3 PRmag. Ce sort est lançable sur plusieurs créatures en même temps, dans ce cas les PM/tour sont aussi cumulés
9	Portail de groupe	3	<b>Base</b> [consécration], permet de créer un <b>portail</b> [50 Km] pour au maximum cinq personnes vers un endroit déjà visité où il fait jour
9	Ange gardien	Actif	<b>Base</b> [consécration],
10			
10			
10			