

Sortilèges Universels

[Niv1](#), [Niv2](#), [Niv3](#), [Niv4](#)

Niveau 1

Lame de givre

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 5 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Gladius de pruinia, Reifklinge

Effets : Le mage enchante une lame pour lui conférer un bonus de +1 dégâts de glace.

Congélation d'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Gaelidus de Aqua, Wassergefrieren

Effets : Congèle 5 litres d'eau par niveau du magicien.

Respiration sous-marine

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 5 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Spiro sub Aqua, Unterwasseratmung

Effets : Permet à une cible de respirer sous l'eau. Ceci ne veut pas dire qu'elle peut parler.

Communication avec les créatures de l'eau

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 2 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : **Loqui com alis Nautica**, Mitteilung mit den Kreaturen des Wassers

Effets : Permet à une cible de communiquer avec toute créature marine.

Marcher sur l'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 5 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : **cedo ilaqua**, auf das Wasser zu gehen

Effets : Permet à une cible de marcher sur l'eau.

Ébullition de l'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : **foveo de aqua**, Kochen des Wassers

Effets : permet de faire bouillir 5 litres d'eau par niveau causant 1 point de dégât par litre aux personnes qui sont sensible a la chaleur.

Combustion du bois

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : foveo de nemus, Verbrennung des Holzes

Effets : permet de faire prendre feu à un objet en bois ne dépassant pas 5 livres par niveau. Lorsque la combustion commence, le feu est extrêmement violent, causant 5 points de dégâts à toute personne à moins d'un pied de la cible.

Bris d'Enchantement

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière / Ombre

Portée : Touché

Durée : Instantané

Dégâts : Aucun

Champs : 1 sort

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : ruptum de encantame, Verzauberungbruch

Effets : L'enchantement d'un autre mage peut être brisé si la force magique du lanceur du bris est plus forte que celle de l'enchanteur. Seulement un sort de niveau 1 peut être brisé ainsi.

Nettoyage du Sol

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : Instant

Dégâts : Aucun

Champs : 20' rayon

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : purificatio de solum, Reinigung des Bodens

Effets : Lorsque le sort est lancé, toutes les impuretés et la poussière se trouvant dans la zone d'effet sont détruites. Si le sort est lancé sur un balai, le balai prend vie et balaie pendant 30 secondes par niveau du mage. Ce sort ne fonctionne pas sur la matière inanimée.

Vision de nuit

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : visio de noctis, Vorstellung von Nacht

Effets : Le magicien peut voir dans la nuit. Il doit par contre utiliser une lumière avec filtre rouge.

Manipulation d'objet

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : tractatus de res, Gegenstandshandhabung

Effets : Le magicien peut manipuler un objet à distance, d'un maximum de 10 livres. Aucun dégât ne peut être infligé avec ce sort.

Poids-Plume

Sphère : Abjuration, Enchantement, Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Gravitas penna, Gewicht-Feder

Effets : Avec ce sortilège, le magicien réduit son poids à 10 grammes. Si il effectue une chute, il ne recevra ainsi aucun dégâts, mais la moindre brise rendra le magicien très instable et il ne pourra pas marcher. De plus, la friction entre ses pieds et le sol deviendra si faible qu'il ne pourra marcher qu'en bondissant.

Langue de Feu

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Lingua de ignis, Feuersprache

Effets : Ce sortilège permet au magicien de savoir comprendre tout langage dit « normaux » pendant la durée du sortilège.

Création d'eau

Sphère : Conjuraction

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Procreatio de Aqua, Wasserschaffung

Effets : Créé 5 litres d'eau par niveau qui fait 1 point de dégâts par litre à une créature sensible à l'eau.

Invocation d'un Messager Mineur

Sphère : Conjuraction

Essence : Air

Portée : N'importe où sur le même plan

Durée : Spécial

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Vocatus ad eam oris nunticus, Invokation eines geringfügigen Bote

Effets : Permet au mage d'invoquer n'importe quelle créature ailée de petite taille pour envoyer un message à un allier. Cette créature se déplace à une vitesse de trois kilomètres à l'heure et peut donner un message en commun seulement.

Conjuraction d'un repas

Sphère : Conjuraction

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : 1 jour/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Conjuratio de convivium, Verschwörung einer Mahlzeit

Effets : Le magicien, à l'aide de ce sortilège, conjure un repas, qui lorsque absorbé par le corps, « donnera » des vitamines et autres substances au corps, comme un vrai repas. Par contre, après la durée du sort, les vitamines disparaissent, et la cible devra manger de la vraie nourriture, sinon il/elle recevra les pénalités suivantes : -1 C.A, -1 Dégât, cumulatif

à n'importe quel autre malus, jusqu'attends qu'il ait mangé un gros repas (grignoter ne compte pas)

Nuage de fumée

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Air, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Nimbus de nebula, Rauchwolke

Effets : Le magicien crée un nuage de fumée dense et opaque, qui fera tousser toute personne qui ne sauvegarde pas au sortilège, les rendant incapable d'attaquer (mais peut bloquer et tenter de se sauver). De plus, tous ceux et celles qui se trouvent dans le nuage, qu'ils sauvegardent ou non, subiront un malus de -1 dégâts et -1 C.A.

Globe de lumière

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Lumière, Feu

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 30 pieds

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Globus de lumen, Lichtsphäre

Effets : Le magicien crée une boule de lumière, qui se déplace avec lui, lui procurant une lumière équivalente à une bonne torche.

Nuage de vapeur

Sphère : Conjuración, Transmutation

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Nimbus de eris aqua, Dampfwolke

Effets : Ce sortilège permet au magicien de vaporiser toute eau dans l'air instantanément, causant ainsi un changement drastique dans la température ambiante, causant 5 points de dégâts aux cibles.

Rayon de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 Pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Glacius, Eisstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de glace et l'envoie sur une cible.

Rayon de feu

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 Pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Ignis, Feuerstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de feu et l'envoie sur une cible.

Verglas

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 30 Pieds

Durée : 10 secondes par niveau

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Glacius quae occido de caelum, Glatteis

Effets : Le mage crée une courte pluie de verglas sur une zone. Toute les personnes ne réussissant pas une sauvegarde réflexe, dans la zone, glisseront et tomberont par terre. La chaleur ambiante fera aussitôt fondre la glace, par la suite.

Pluie de Pierre

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : imber de lapis, Steinregen

Effets : Créé un nuage de roches qui tombent sur la zone, blessant toutes les personnes s'y trouvant. Le mage est bien entendu immunisé à son sort.

Électricité statique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Staticus Fulmen, Statische Elektrizität

Effets : Le mage, en touchant l'adversaire, déclenche une décharge statique, causant 10 points de dégâts à la cible.

Coup de Vent

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 15 pieds

Durée : Instant

Champ: Arc de 45 degrés

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Impetus de ventus, Windböe

Effets : Toutes les personnes dans le rayon d'action sont soufflées à cinq pieds et projetées par terre. Une personne qui réussit son jet de réflexe ne tombe pas.

Lumière aveuglante

Sphère : Évocation

Essence : Lumière, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: Arc de 45 degrés

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Lumen Caecum, Verblendendes Licht

Effets : Le magicien crée un flash de lumière qui rendra les cibles aveugles pour la durée du sortilège. Les cibles subiront un malus de 1 aux dégâts et à la C.A.

Coup de tonnerre

Sphère : Évocation

Essence : Air, Terre

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 100 pieds de Rayon

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Tonus de tonetrius, Donnerhieb

Effets : La magicien, à l'aide d'un éclair faible, sans puissance, peut créer un coup de tonnerre, qui fera arrêter toute personne de faire quoi que ce soit, s'il ne sauvegarde pas à une sauvegarde vigueur, ce qui inclut se battre, incanter, boire, manger, courir, etc. La seconde d'après, par contre, s'ils se font attaquer ou s'ils sont vraiment en période de crise, ils peuvent recommencer ce qu'ils faisaient.

Note : Un 2^e éclair aura beaucoup moins d'effet sur les cibles, et elle ne fera que du bruit.

Rayon de Mort

Sphère : Évocation

Essence : Mort

Portée : 50 Pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de mortis, Todesstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de mort et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 pts de dégâts. Évidemment, ce sort ne fonctionne pas sur un mort-vivant.

Parler sous l'eau

Sphère : Enchantement

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Loqui sub aqua

Effets : Ce sort permet au magicien de pouvoir parler sous l'eau. Ainsi, la densité de l'eau ne brouillera plus ses paroles. Il devra tout de même trouver la façon de parler (expirer de l'air, ou autre moyen possible).

Aide

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : 2 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : auxiliium, Hilfe

Effets : Donne un bonus de +1 aux dégâts d'une cible, en plus d'un bonus de 1 de C.A.

Messenger animal

Sphère : Enchantement

Essence : Terre, Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : Aucun

Champ: 1 petit animal

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : nuntius pecus, Tierbote

Effets : L'animal touché deviendra un messenger qui ira porter un message à la personne voulue sur le même plan. Si l'animal ne parvient pas à s'y rendre de lui-même, alors le message ne se rendra pas à destination. De plus, l'animal ne doit pas être agressif envers le mage pour que le sort fonctionne.

Fléau

Sphère : Enchantement

Essence : Vie / Mort

Portée : Touché

Durée : 2 minutes / Niveau

Dégâts : Aucun

Champs : 1 cible

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : pernicious, Plage

Effets : Donne un malus de -1 à toutes les attaques de la cible ainsi qu'un malus de -1 C.A.

Sommeil Éveillé

Sphère : Enchantement

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 2 minutes / Niveau

Dégâts : Aucun

Champs : 1 cible

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : somnus omnino jaceo, Erweckter Schlaf

Effets : Donne au corps l'impression d'être endormis quand en fait, l'esprit ne l'est pas. La cible peut entendre, voir et sentir tout ce qui se passe autour d'elle sans jamais pouvoir bouger. Si la cible est brusquée ou attaquée, son corps se réveille.

Menottes

Sphère : Enchantement

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : 2 minutes / Niveau

Dégâts : Aucun

Champs : 1 cible

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : ligame de lapis, Handschellen

Effets : Emprisonne les mains de la cible dans un bloc de roche l'empêchant de les décoller. Les mains peuvent encore être utilisée tant que les poignets restent collés.

Charme Animal

Sphère : Enchantement

Essence : Vie / Mort

Portée : Touché

Durée : 2 minutes / Niveau

Dégâts : Aucun

Champs : 1 animal

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : delectatio de pecus, Tiercharme

Effets : L'animal charmé obéit au mage comme à un ami. De plus, l'animal comprend le langage parlé par le mage et le mage comprend par empathie les émotions de l'animal.

Danse de la Fée

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Vie, Terre

Portée : Touché

Durée : 30 Secondes / Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : chorus de eam faerus, Tanz der Fee

Effets : La personne touchée sans l'irrésistible envie de se mettre à danser. Elle peut attaquer, avancer, nager, faire n'importe quoi tant qu'elle le fait en dansant.

Augmentation du poids

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : 30 secondes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Amplificum de gravitas, Erhöhung des Gewichts

Effets : Le magicien peut augmenter le poids d'un objet de 50 livres par niveau. Si le personnage n'est pas assez fort, il ne pourra pas soulever l'objet, et même s'il l'est assez, il ne pourra jamais manier l'objet, si c'est une arme. Il faudra 1 de force au dessus de 10 par 50 livres additionnel pour pouvoir soulever l'objet (I.E. : Si un mage niveau 4 lance ce sort, un personnage qui a 14 de force POURRA soulever l'objet.)

Lévitacion Mineure

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes / niveau

Champ: Soi

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oris Vectis Levaré, geringfügige Levitation

Effets : Le mage se met à léviter à une hauteur de 2 pieds maximum lui permettant d'éviter certains pièges où de planer sur une distance de 10 pieds avant de se mettre à tomber. Lors d'une chute de moins de 10 mètres, les dégâts sont divisés par deux.

Armure d'écorce

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum de cutis de arbustum, Rindenrüstung

Effets : Le magicien peut transformer un bout d'écorce (Un vrai), en armure d'écorce, qui lui procure une C.A. de 2, mais un sortilège de feu lui fera double dégâts tant que le sortilège est actif.

Purification

Sphère : Transmutation

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : vs Force

Mot de pouvoir : Purificatio, Reinigung

Effets : Le magicien peut purifier toute substance de saletés.

Vision d'horreur

Sphère : Illusion, Divination, Nécromancie

Essence : Lumière

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : viso de horror, Schreckensvorstellung

Effets : Le magicien peut imbriquer des visions d'horreur dans la tête d'une cible. En fait, la cible verra tout le monde pourrir devant ses yeux. Il faudra une sauvegarde volonté pour que la cible ne panique pas, sinon elle deviendra extrêmement nerveuse, et croiera que tout le monde veut l'attaquer.

Jeux d'ombres

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Ludus de umbra

Effets : Ce sort permet au magicien de jouer avec l'ombre de quelqu'un. Ainsi, il peut la faire bouger, la faire disparaître, etc. La cible a droit à une sauvegarde volontaire pour garder le contrôle sur son ombre.

Ventriloquie

Sphère : Illusion

Essence : Air

Portée : 30 Pieds

Durée : 2 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :Portaré eam Vocis, mit Distanz zu sprechen

Effets : Ce sortilège permet au magicien de projeter sa voix à travers un objet. Il n'a qu'à penser à ce qu'il veut dire, et le son proviendra de cet objet.

Dissimulation d'objet

Sphère : Illusion

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Touché

Durée : 2 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Abscondere de Res, einen Gegenstand zu verstecken

Effets : Ce sortilège permet de rendre invisible un tout petit objet (une dague maximum). Si la sauvegarde n'est pas réussie, les gens aux alentours ne verront pas l'objet.

Flèches illusoires

Sphère : Illusion

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 0

Champ: Divisé

Dégâts : 10

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Saggita Effigies, Illusorische Pfeile

Effets : Ce sortilège permet au magicien de lancer deux flèches, à partir d'un arc ou de ses propres mains, sur deux cibles. Si les victimes ne sauvegardent pas au sort, ils croiront dure comme fer que ce sont de vraies flèches qui lui feront 5 points de dégât chaque. S'ils réussissent leur sauvegarde, les flèches passeront au travers d'eux et n'infligeront aucun dégât.

Cécité

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Caecus Est, Blinder

Effets : Ce sortilège permet d'aveugler son adversaire partiellement. Si la cible réussit sa sauvegarde, il n'est pas aveuglé. S'il ne réussit pas sa sauvegarde, il subira un malus de 1 à ses dégâts et à sa C.A.

Surdité

Sphère : Illusion

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Negan Audio, Stimmlosigkeit

Effets : Ce sortilège permet d'assourdir son adversaire. Si la cible réussit sa sauvegarde, il n'est pas sourde. S'il ne réussit pas sa sauvegarde, il ne peut plus rien entendre.

Pustules

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Lumière

Portée : Touché

Durée : 30 secondes / niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Pustulus, Pusteln

Effets : Si la cible ne sauvegarde pas, des pustules apparaissent dans son visage et commencent à lui piquer. Une fois les pustules grattées, elles génèrent une substance qui crée d'autres pustules. À la fin du sort, toutes les pustules s'effacent.

Vision dans la nuit

Sphère : Divination

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Visio de umbra

Effets : Le magicien peut voir dans les ombres (la nuit) à une distance de 50 pieds, mais pas dans les ombres magiques.

Détection de l'invisibilité

Sphère : Divination

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes par niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de invisiblaz, Feststellung der Unsichtbarkeit

Effets : Permet au mage d'identifier les personnes invisibles.

Détection du surnaturel

Sphère : Divination

Essence : Lumière/Ombre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de supra humanitas, Feststellung des übernatürlichen

Effets : Permet au mage d'identifier si une cible est surnaturelle ou non.

Détection de la vie

Sphère : Divination, Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : detegere de eam vitae, Feststellung des Lebens

Effets : Permet au mage d'identifier si une cible est vivante ou morte.

Détection de la magie

Sphère : Divination

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : detegere de eam mira, Feststellung der Magie

Effets : Permet au mage de détecter la présence magique dans son rayon d'action.

Permet de détecter un objet magique, ou un sortilège actif.

Détection du mal

Sphère : Divination

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : detegere de malus, Feststellung des Übels

Effets : Permet au mage de détecter les présences malignes autour de lui. Il peut ainsi identifier les créatures ou les personnes d'alignement Égoïste, Malfrat, ou Diabolique.

Arme Mortelle

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : 30 secondes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Arma Mortalis

Effets : Le magicien, avec ce sort, enchante son arme d'une énergie mortelle et destructrice. Aussitôt que l'arme touche quelque chose (n'importe quoi, même le sol), l'énergie est déchargé sur l'objet, causant 10 points de dégâts (de sortilège). Si la cible sauvegarde, elle ne reçoit aucun dégâts.

Consommation d'organes

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : Aucune

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Viscus Voro

Effets : En prenant le coeur d'un corps mort, le magicien peut l'ingérer, lui redonnant ainsi 5 points de vie. Le magicien devra prendre 30 secondes pour aller chercher le cœur de la cible (Si bien-sûr il possède l'outil pour ouvrir le corps)

Toucher de Seth

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : touché

Durée : 5 secondes/ niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Pertineo de Seth, seth tastsinn

Effets : Ce sortilège rends le doigt du mage noir. Quand ce doigt touchera son adversaire, il recevra 10 points de dégâts.

Masque de Mort

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Persona de Mortis, Todesmaske

Effets : Ce sortilège fais disparaître tout signe vital chez le magicien. Ainsi, si une personne qui n'a pas alerte supérieure à la force de ce sortilège, il pensera que la cible est morte. Le magicien, par contre, voit tout et entend tout, comme s'il était debout, à coté du corps.

Haleine d'outre-tombe

Sphère : Nécromancie

Essence : Air

Portée : 1 pied

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Oris de super sepulchrum, Atem von auber Grab

Effets : Ce sortilège donne au magicien une haleine si putride, que quiconque parlant au magicien directement (environs 1 pieds du magicien) ne pourra supporter son haleine et vomira durant 30 secondes. S'il sauvegarde, la cible devra s'éloigner, mais ne vomira pas.

Niveau 2

Résistance à l'électricité

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad Fulmen

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à l'électricité. Ainsi, tout sort d'électricité lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance au feu

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad ignis

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant au feu. Ainsi, tout sort de feu lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance à la glace

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad gladius

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la glace. Ainsi, tout sort de glace lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance à la terre

Sphère : Abjuration

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad Terra

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la terre. Ainsi, tout sort de terre ou d'énergie lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance aux ombres

Sphère : Abjuration, Necromancie

Essence : Lumière/Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad umbras, Widerstand gegen die Schatten

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à aux ombres. Ainsi, tout sort d'ombres qui font des dégâts lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort, et il obtient aussi une vision dans les ombres (même magiques) de 50 pieds..

Armure magique

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Magicus Armorum

Effets : Le magicien peut, avec ce sort, créer une armure de protection autour de lui. Une aura blanche entoure le magicien, lui procurant un bonus de +4 C.A. pour la durée du sortilège.

Boule de feu

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: 1 Cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Blobus de ignis

Effets : Une boule de feu de la taille d'un ballon de volley-ball est évoqué de la part du magicien, qui se dirige vers la cible à une vitesse incroyable, lui infligeant 15 points de dégâts.

Dard de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: Divisé

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : vires de glaciis

Effets : Deux darts de glace sont évoqués, qui peuvent être lancés sur 2 cibles différentes (pas sur la même cible) leur infligeant 10 points de dégâts chacun.

Éclair

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 0

Champ: 5' rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Fulmen

Effets : Le magicien invoque une éclaircie qui électrocutera tout être pris dans la vague magnétique du magicien, dans une portée de 30 pieds et sur 10 pieds de large.

Missiles d'énergie

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: Divisé

Dégâts : 3/niveau

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Firmus telum

Effets : Le magicien invoque de petits missiles d'énergie, qu'il peut diriger vers une cible, ou les séparer vers plusieurs cibles. Les missiles sont téléguidés, donc peuvent contourner des obstacles, mais la cible doit être en vue.

Pilier de feu

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Feu

Portée : 10 pieds

Durée : 0

Champ: Ligne

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Praedo de ignis

Effets : Le magicien invoque, sur 10 pieds, des piliers de feu qui captureront la cible. Si la cible est prise dans le pilier, elle sera emportée par la vague sur 10 pieds (la portée du sortilège). Donc, si elle est frappée à 8 pieds du magicien, elle sera emportée sur 2 pieds. La cible tombe à terre à moins de sauvegarder ce qui lui fera garder l'équilibre.

Mur de vent

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : murus de ventus

Effets : Le magicien peut conjurer un mur de vent. Le mur se doit d'être debout et doit toucher au sol. Lorsqu'une cible passe à travers le mur, il sera projeté au travers à 10 pieds de distance, et recevra 5 points de dégâts.

Mur de feu

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : murus de ignis

Effets : Le magicien crée un mur de flammes vives à partir du sol qui causera 10 points de dégâts à quiconque traversera le mur, s'il ne sauvegarde pas à une sauvegarde vigueur.

Mur de froid

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : murus de gladius

Effets : Le magicien crée un mur d'air extrêmement froid. Toute personne qui passe au travers de ce mur recevra 5 points de dégâts en plus de souffrir de brûlures de froid, lui donnant un malus de -2 dégâts, -2 C.A. pour les 5 prochaines minutes.

Mur d'épines

Sphère : Conjuración

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : murus de spina

Effets : Le magicien crée un mur d'épines, qui est infranchissable à moins de posséder 18 de force. Chaque personne touchant ce mur recevra 5 point de dégâts dû aux épines extrêmement tranchantes.

Conjuración d'un essaim

Sphère : Conjuratio

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Conjuratio de chorus

Effets : Le magicien conjure un essaim de guêpes, qui ira piquer toute cible dans un rayon de 10', choisit du magicien. Même si le magicien est dans le cercle d'action, il est affecté.

Ombre

Sphère : Transmutation

Essence : Ombre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Umbra

Effets : Le magicien crée une zone de noirceur de 10' de rayon quelque part. Toute personne dans cette zone ne peut voir, comme dans le noir le plus total, et subira un malus de -2 dégâts et -2 C.A.

Sables mouvants

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Arena Momentum

Effets : Le magicien doit lancer ce sort sur une surface de terre, créant ainsi un sable mouvant. Les cibles s'enfonceront jusqu'aux genoux, et resteront pris pendant la durée du sortilège. Si une cible reçoit des dégâts, le sort est automatiquement annulé. Si la victime sauvegarde, elle aura seulement eu le temps de s'enlever du rayon d'action.

Camouflage

Sphère : Transmutation

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Abdo Est

Effets : Le sort permet à un magicien de se camoufler (Seulement en forêt). Le mage ne peut plus marcher sans annuler le sort, et ce sort équivaut à un camouflage 2 (doit posséder Alerte 3 pour voir la cible)

Extinction des flammes

Sphère : Transmutation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: 0

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Extinctio de Ignis

Effets : Ce sort permet d'éteindre des flammes, qu'elles soient magiques ou non. La limite est d'un feu de 30 points de dégâts maximum.

Pilier de glace

Sphère : Transmutation

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes

Champ: 3' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : praedo de glaciis

Effets : Ce sort permet au magicien de transformer une zone en zone glaciale (-60oC) en un instant. Ainsi, toute personne prise dans cette zone sera frigorifié, et sera à -4 C.A. pour 5 minutes.

Invisibilité mineur

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : minor invisiblaz

Effets : Ce sort permet au magicien de devenir complètement invisible. En fait, ce n'est que son apparence qui n'est plus visible, on peut l'entendre, le sentir, etc. La seule façon de réellement le voir est avec un sortilège de détection de l'invisibilité. Le joueur devra utiliser le symbole d'invisibilité mineure.

Caméléon

Sphère : Illusion

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Cameleon

Effets : Ce sort permet au magicien de se fondre avec son environnement. Ainsi, pendant la durée du sortilège, si le magicien reste immobile pendant 30 secondes, il peut se camoufler, égal à un camouflage 1 (doit avoir alerte 2 pour le détecter). S'il bouge, il doit se reconcentrer pendant 30 secondes pour se camoufler.

Lumières dansantes

Sphère : Illusion

Essence : Lumiere, Enchantement

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10 pieds rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Chorus de Lumen

Effets : Ce sortilège crée de minuscules boules de lumières qui dansent autour du magicien. Toute personne dans le rayon d'action qui regarde ces lumières est prise d'une soudaine envie de les fixer. Aussitôt que quelqu'un touche la cible, elle reprend ses esprits.

Or des fous

Sphère : Illusion

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Aurum de fraudis

Effets : Ce sort transforme tout objet métallique tenant dans la paume de la main, en or. Seule une alerte 3 et plus permet de détecter la fausse or.

Peur

Sphère : Illusion

Essence : Ombre, Vie/Mort

Portée : 10 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Timor, Angst

Effets : Ce sort rends la cible prise d'une soudaine peur du mage. La cible s'enfuira du mage pendant la durée du sort s'il ne résiste pas à une sauvegarde volonté.

Masque

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Persona

Effets : Ce sort implante un masque illusoire sur la figure du personnage. Ce masque peut ressembler à n'importe quelle race humanoïde (humain, elf, nain, kender, hobbit, gnome) mais elle n'affectes que la figure. Le personnage garde sa hauteur, sa taille, son poids, ses cicatrices... Seulement la figure est affectée.

Charme

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Delectatio

Effets : Ce sort permet au magicien de charmer une cible qui ne sauvegarde pas. Elle sera ainsi au contrôle du magicien pour UNE demande. La demande ne peut pas être de tuer,

de se suicider, ou d'attaquer, mais peut être n'importe quoi. Si la cible n'a pas fini sa tâche avant la fin du sortilège, elle redevient normale, mais ne se souvient pas de se qui s'est passé.

Sommeil

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Somnus Est

Effets : La cible tombe endormi si elle ne sauvegarde pas, mais si elle recoit des dégâts, elle se réveille automatiquement.

Respiration sans air

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Spiro nega Eris

Effets : Le magicien peut maintenant vivre sans avoir à respirer, il devra prendre une bonne respiration avant de parler, par contre, donc tous les effets (eau, gaz) affectent alors le magicien.

Cercle de protection mineur

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Circulus de Minor Praecidium

Effets : Ce sort crée un cercle de 10' de rayon autour du mage. Quiconque qui se tient dans cette zone bénéficie d'un bonus de +1 sauvegardes contre toute attaque qui provient de l'extérieur du cercle. Si le magicien bouge, le sort s'annule.

Flotter

Sphère : Enchantement

Essence : Air, Eau

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Classus Est

Effets : Ce sort permet de changer la densité du corps de la cible pour qu'elle devienne presque aussi légère que l'air. Ainsi, elle flottera sur l'eau, et ne recevra aucun dégât d'une chute.

Douleur prémonitoire

Sphère : Divination

Essence : Ombre, Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Post Doloris Intra, Warnender Schmerz

Effets : Ce sort permet au mage de faire ressentir à la cible la douleur d'un coup qu'il recevra dans le futur. Il recoit ainsi 10 points de dégâts, mais s'il sauvegarde, il ne recoit rien du tout.

Détection des pièges

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de insidiae

Effets : Ce sort permet au magicien d'avoir une sorte de 6^e sens pour détecter les pièges, ainsi, il recoit un bonus de +2 sauvegarde réflexe contre les pièges.

Détection des mensonges

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : menteur

Mot de pouvoir : Detegere de falsus

Effets : Ce sort permet au magicien de détecter les mensonges. Le joueur a besoin de la capacité menteur pour sauvegarder (la capacité doit être égale ou supérieure à la force du sort pour que le joueur trompe le magicien)

Détection de la forme véritable

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de veritas forma

Effets : Ce sort permet au personnage de voir la forme véritable d'une créature, sans sauvegarde.

Destruction des plantes

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 0

Champ: 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Arbor Exhumé, Zerstörung der Pflanzen

Effets : Ce sort désèche toute plante organique, leur causant 20 points de dégâts (suffisant pour faire mourir un petit arbre). L'arbre, s'il meurt, devient extrêmement sec, et facile à couper.

Vol

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Volatus

Effets : Permet au magicien de voler à une hauteur de 20 pieds. Il ne peut incanter sans perdre sa concentration, de plus, s'il veut se battre en vol, un le peut, mais à -2 Dégâts, -2 C.A.

Paralysie

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Minor Debilitas, Paralyse

Effets : Le magicien peut paralyser un membre d'une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, ce membre est paralysé. Si c'est un bras, il ne peut se battre avec, si c'est une jambe, il peut se tenir debout, mais ne peut marcher plus vite qu'un pas chaque seconde. Ce sort ne peut paralyser un membre qui n'est pas en vue, donc aucun organe interne.

Os de bois

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi ou Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Osis de Nemus, Holzknochen

Effets : Le magicien, à l'aide de ce sortilège, peut transformer sa masse osseuse en bois, lui offrant les bonus suivant : Peut flotter sur l'eau, pèse ½ son poids, +1 Mod Agi, -1 Mod Consti, -1 C.A. De plus, il peut transformer des os individuels en bois, pour les faire brûler.

Armure d'os

Sphère : Necromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum de Ossis, Rüstung Os

Effets : Le magicien peut transformer un bout d'os, en armure d'os, qui lui procure une C.A. de 4, mais un sortilège de lumière lui fera double dégâts tant que le sortilège est actif.

Niveau 3

Bulle d'Air

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien crée une zone d'air englobant le magicien. La bulle d'air contient tout ce qui est nécessaire à la survie du magicien, tout dépendamment de sa race (Oxygène, traces d'eau pour 99% des races) et suivra le magicien, peu importe où il ira (consistance de l'eau maximum)

Flotter sur l'air

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien, grâce à ce sortilège, peut voyager avec les courants d'air. Ainsi, il pourra se faire emporter par un coup de vent, jusqu'à une distance de 50 pieds, mais le coup de vent, bien sûr, doit être dans la même direction que le bond.

Dissipation des gaz

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien, avec ce sortilège, réussit magiquement à dissiper les gaz qui ne sont pas naturels sur la surface de la planète (Un nuage de vapeur crée magiquement sera dissipé, mais la fumée au dessus d'un volcan ne le sera pas). Ainsi, ces gaz ne seront plus du tout là, disparu dans l'atmosphère.

Brume

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ: 20 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien, à l'aide de ce sort, crée une brume autour de lui. Toute personne se situant dans cette brume aura du mal à voir les formes autour de lui. Dû à cette incertitude, les victimes subiront un malus de -3 dgt, -3 C.A.

Arc Électrique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 2 cibles

Dégâts : 15

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien, en électrifiant les 2 personnes, crée une décharge d'électricité statique entre ces 2 personnes, produisant un arc électrique. Les deux cibles subiront 15 points de dégât chacun.

Manipulation atmosphérique

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien peut manipuler la météorologie autour de lui, à un niveau relativement faible. Il peut, étant immunisé à son propre sort, incommoder les gens autour de lui, en rendant la zone très chaude ou froide. Peu importe que ce soit chaud ou froid, les victimes seront faible et seront à -4 dégâts.

Dextérité surhumaine

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, bénéficie de +2 Dex, lui procurant un Mod. de +1.

Transmutation du fer en plomb

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : La cible, un objet fait de fer, se verra soudainement transformée en plomb pour la durée du sortilège. Si la victime du sort ne sauvegarde pas à une sauvegarde vigueur, elle sera incapable d'utiliser l'objet, autre que le transporter.

Magnétisme

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : La cible, un objet de fer, sera magnétisé, tout comme la main du magicien. Si la cible ne sauvegarde pas, l'arme s'arrachera de ses mains et ira se coller à la main du magicien.

Mur de glaise

Sphère : Conjuración

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 20' X 10' X 3'

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée un énorme mur de glaise, s'élevant du sol. Toute personne qui touchera ce mur devra sauvegarder à une sauvegarde vigueur sans quoi il restera coincé dans ce mur, jusqu'à ce que quelqu'un le tire (n'importe qui) ou que le sortilège se termine.

Pic de roc

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée un énorme pic de roc qui se dresse du sol. Le personnage pris par ce pic recevra 20 points de dégâts.

Tremblement de terre

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 10' rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée un tremblement de terre à l'endroit choisit par le magicien. Toute personne prise dans tremblement, s'ils ne sauvegardent pas, tomberont par terre et

encaisseront 10 points de dégâts. Si quelqu'un sauvegarde, elle recevra 5 points de dégâts, et ne tombera pas par terre.

Constitution surhumaine

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège rend le magicien plus endurant, lui procurant +2 Con, lui donnant ainsi +1 Mod, et 2 PV additionel.

Lame glaciale

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Eau

Portée : 1 Arme

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège rend toute LAME, recouverte d'une mince couche de glace, d'un bleu éclatant, procurant à la lame +3 dégâts de glace

Vague de froid

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ: Arc de 45 degrés

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée une vague de froid, s'étendant sur 45 degrés, causant 10 points de dégâts à toutes les victimes touchées.

Tempête de neige

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège invoque une tempête de neige sur la zone, empêchant les cibles de voir (même le magicien). Ainsi, toute personne dans la zone ne pourra plus courir sans glisser et tomber, et ne peut utiliser toute capacité demandant une vision sur la cible (attaque sournoise, désarmement, etc).

Cercle de froid

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 10' rayon, 5 pieds de haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée un cercle extrêmement froid, d'une couleur bleue autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 10 points de dégâts.

Sagesse surhumaine

Sphère : Divination

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège rend le magicien soudainement plus sage, comprenant ainsi mieux le monde. Ceci lui procure +2 Sagesse, donc +1 Mod.

Nager tel le poisson

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège permet à la cible touchée de pouvoir se déplacer comme un poisson dans l'eau. Ainsi, il peut nager à une vitesse de 20 km/h.

Feuille de glace

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée une fine couche de glace au sol. Si les cibles ne sauvegardent pas, elles tomberont par terre. Elles pourront ensuite quitter la zone à raison de 1 pied par 3 secondes. Ceux ou celles qui sauvegardent ne tomberont pas et pourront quitter la zone en 1 seconde.

Éclat de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 10' rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée une boule de glace qui fonce à une vitesse fulgurante. Aussitôt qu'elle frappe un objet, elle éclate et des éclats frapperont toute personne dans un rayon de 10 pieds autour du point d'impact.

Cercle de feu

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 10' rayon, 5 pieds de haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée un cercle de flammes autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 10 points de dégâts.

Explosion

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ: 5 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée une explosion en plein milieu de la zone d'effet, causant 10 points de dégâts à chaque victime, en plus de les projeter à 10 pieds plus loin. Si une cible sauvegarde, elle recevra la moitié des dégâts et ne sera pas projetée.

Éruption

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée une petite éruption en dessous des pieds de la cible. La cible qui reçoit cette éruption reçoit 20 points de dégâts.

Force surhumaine

Sphère : Enchantement

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège rend le magicien soudainement plus fort. Ceci lui procure +2 Force, donc +1 Mod.

Voûte de noirceur

Sphère : Illusion

Essence : Ombre/Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège crée, autour du magicien, un dôme de noirceur. Le jour, n'importe qui sait qu'il y a quelque chose d'anormal. La nuit par contre, cette voûte passe inaperçue. Toute personne à l'intérieur est camouflée par ce dôme, et seulement une vision dans les ténèbres magiques peut percevoir ces gens. Sinon, le signe de camouflage devra être utilisé. Tout bruit sera entendu, et le dôme reste en place.

Œil du loup

Sphère : Divination

Essence : Ombre/Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège donne au magicien la vision du loup. Ainsi, il peut voir dans le noir (pas les ténèbres magiques), et voit l'invisible.

Œil du serpent

Sphère : Divination

Essence : Ombre/Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège donne au magicien la vision du serpent. Ainsi, il voit la chaleur (voit l'invisibilité mineur et le camouflage, ainsi que si une personne est vivante ou morte.

Œil de l'aigle

Sphère : Divination

Essence : Ombre/Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège donne au magicien la vision de l'aigle. Ainsi, il peut détecter le camouflage, et peut voir jusqu'à 300 pieds, comme si il était à 10 pieds.

Forme horrifiante

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège donne une forme horrifiante au magicien. Que ce soit des tentacules, 42 yeux ou 400 bouches, tout ceux qui se battent contre le magicien devront sauvegarder, sinon ils se battront (contre le magicien seulement) à ½ dégâts.

Arme lumière

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège fait briller l'arme du magicien d'un blanc extrêmement lumineux. Le magicien peut ainsi frapper « Lumière ». Le sortilège enchante le magicien, donc l'arme ne peut être donnée à autrui.

Hallucination

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège imbrique dans la tête de la cible, une hallucination non-violente qui se répètera continuellement. La cible sera convaincue que c'est réel, mais si cela lui provoque quelque trouble (perte d'objet, coups reçu, etc), la cible sauvegardera automatiquement au sortilège, donc il ne fera plus effet.

Brume de peur

Sphère : Illusion, Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 50' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort crée une épaisse brume noir, entourant le magicien. Toute cible ne résistant au sortilège sera prise d'une soudaine frayeur, leur provoquant -1 C.A., -1 dégâts pour la durée du sortilège. De plus, sans une vision de la chaleur, personne ne peut voir ce qu'il y a 1 pieds au dessus du sol et moins (camoufle les corps, etc)

Téléportation mineur

Sphère : Conjuraton

Essence : -

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 50 pieds

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : permet au magicien de se téléporter à une distance de 50 pieds (doit voir la destination).

Liens de force

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sortilège affecte seulement les créatures surnaturelles. Le sort crée des chaînes magiques qui retiendra prisonnier la créature en question. Le magicien bénéficie de +2 force magique si la créature est surnaturelle mauvaise!

Résistance élémentale

Sphère : Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort rend la cible plus résistante à la force des éléments. Ainsi, tout sort de l'essence d'Air, Feu, Terre ou Eau aura moins d'impact sur la cible. La cible bénéficie d'une C.A. contre ces sorts de 5 (-5 dégâts à tout sort de ces éléments, APRÈS la sauvegarde)

Métamorphose animale

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort permet au magicien de se transformer en animal. Tout dépendamment de la race du magicien, ceci déterminera ses limites. Un magicien doit rester ce qu'il est : Mammifère, Oiseau, Poisson ou Reptile. Ainsi, le genre d'animal donne les avantages suivants :

Petit mammifère : Camouflage +1, morsure 1 DGT

Gros mammifère : Morsure 5 DGT, 5 C.A.

Oiseau : Vol 50 pieds, « Morsure » 1 DGT

Petit poisson : +1 SV réflexe, Camouflage +1, Morsure 1 DGT

Gros poisson : +1 SV réflexe, 5 C.A., Morsure 7 DGT

Petit reptile : +1 SV réflexe, Camouflage +2

Gros reptile : 8 C.A., Morsure 10 DGT

Tout le reste des traits, sauvegardes, PV, PM, Etc., sont les mêmes que le personnage en forme normale. Bien sûr, le personnage ne peut parler sous cette forme (donc impossible d'incanter)

Malédiction de Maladie

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : 10 pieds

Durée : Permanent

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort a comme pouvoir de maudire une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle tombera malade. À toute les 10 secondes, elle aura des crampes et aura de la difficulté à se battre. La cible aura -1 Dégâts, -1 C.A., permanent, ou jusqu'à ce que quelqu'un le délivre de sa malédiction.

Os de pierre

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Soi ou touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde :

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort transforme un os touché, ou la structure osseuse du magicien, en pierre. Ainsi, les avantages et désavantages suivants s'appliquent au magicien : +1 SV vigueur, -1 SV réflexe, +10 PV, coule dans l'eau.

Vers blancs

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Soi ou touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort invoque de petits vers blancs sur les plaies d'une cible. La cible doit tout d'abord sauvegarder à une force 4 Volonté. Si elle ne sauvegarde pas, elle sera prise de frayeur, et passera 10 secondes à enlever tous les vers de son corps. Si elle sauvegarde, elle comprendra le processus : Les vers aident à la cicatrisation de la blessure. Ainsi, la cible récupèrera 1 PF par minute.

Rayon d'énergie négative

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : 50 pieds

Durée : 5 secondes

Champ: 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort crée un rayon d'énergie négative, qui est dirigé vers une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle recevra 15 points de dégâts, en plus d'être étourdie durant 5 secondes. Si elle sauvegarde, elle ne recevra que 8 points de dégâts et ne sera pas étourdie.

Camouflage parmi les morts

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir :

Effets : Ce sort est une protection contre la plupart des morts-vivants. Les squelettes, zombies, goules, bref tout mort-vivant non intelligent croira que le magicien fait parti des leurs, donc ils ne l'attaqueront pas. Si le magicien attaque un mort-vivant, par exemple, le sortilège prend fin.

Niveau 4

Champ magnétique

Sphère : Evocation, Conjuraton

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Arvum Pulsum

Effets : Le magicien crée un puissant champ électro-magnétique autour de lui. Tout objet métallique non-magique (Permanent seulement) se verra écartés les uns des autres. Ainsi. Si un objet métallique est à moins de 10 pieds d'un autre objet métallique, les deux seront expulsés (le joueur devra lancer l'objet). Ceci est valable pour TOUS les objets métalliques dans la zone. Les pièces, vu qu'elles se touchent, ne se sépareront pas, mais si elles étaient dans la main d'une personne, alors elle seront expulsés.

Rafale de vent

Sphère : Evocation

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 5 pieds diamètre

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexes

Mot de pouvoir : Proventia de ventus

Effets : le magicien peut créer, à partir de rien, une bourrasque de vent. L'endroit est choisit du magicien, ainsi que sa direction. Les joueurs ne sauvegardant pas au sort seront expulsés à 20 pieds, dans la direction de la rafale, et encaissera 10 points de dégâts.. Si un personnage sauvegarde, il sera expulsés à 10 pieds en encaissant 5 points de dégâts.

Coussin de vent

Sphère : Conjuraction, Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Pulvilus de ventus

Effets : Le magicien peut créer, avec ce sort, une tornade de vent englobant le magicien. TOUTE personne frappant le magicien verra ses coups ralentis par le coussin de vent. Le magicien possède une C.A. égale à son Niveau X2 (minimum 1). Le critique est tout de même absorbé par le sort, mais le complet passera au travers.

Immunité à l'électricité

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad fulmen

Effets : Ce sort rend le magicien immunisé à l'électricité. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant l'électricité fera 0 points de dégâts au magicien.

Vol ailé

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Volatus volucer

Effets : Ce sort permet au magicien de se faire pousser des ailes. Ces ailes lui permettent de voler à une altitude de 50 pieds. Il devra garder sa concentration sur son vol, et il ne pourra pas lancer de sortilèges en vol. Il pourra par contre utiliser une arme, avec une pénalité de -2 aux dégâts et à la C.A.

Boum Sonique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Sonus Verbera

Effets : Ce sort crée un immense boum sonique, qui fera éclater les tympanes de toute cible ne sauvegardant pas. Si la cible ne sauvegarde pas, son oreille interne lui fera atrocement mal, et elle aura un malus de -3 dégâts. De plus, son équilibre étant grandement diminuée, elle aura un malus de -2 Sauvegarde réflexes pour la durée du sortilège. Si la cible sauvegarde, elle n'aura que mal, mais aucun malus.

Tempête de sable

Sphère : Conjuraction

Essence : Terre

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10 pieds rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Tempestas de Arena

Effets : Ce sort conjure une tempête de sable sur la zone d'effet. Toute personne ne sauvegardant pas sera très inconfortable, et tant qu'il reste dans la zone, il subira -4 Dégâts, -4 C.A. Toute personne qui sauvegarde pourra se battre normalement.

Transmutation de la roche en chair

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Touché

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Formae Mutatio de eam rupes in carnis

Effets : Ce sort permet de transformer la roche en chair. Une personne pétrifiée se verra redevenir normale, mais de la simple roche deviendra réellement de la chair, amorphe et dégoutante.

Voyage au fond du gouffre

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Itineris infra-gurges

Effets : Ce sort permet au magicien de voyager en ligne droite, dans la roche même. Il dématérialisera la pierre, en ligne droite, et pourra voyager au travers. Le voyage ne peut se faire qu'en ligne droite, et le joueur ne peut passer au travers d'autre chose que du roc brute (Pas le fer, pas le marbre, etc).

Immunité à l'énergie

Sphère : Abjuration

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad eam firmus

Effets : Ce sort rend le magicien immunisé à l'énergie. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant l'énergie fera 0 points de dégâts au magicien.

Vague de choc

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : Instantannée

Champ: 20' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Aestus de colidere

Effets : Ce sort très puissant crée une vague de vibrations qui brisera tout objet non-souple. Ainsi, un objet de verre, s'il est en ligne droite avec le magicien, et pas bloqué par autre chose, se brisera en mille miettes. Un objet de fer perdra de sa structure, et, tout dépendamment de l'objet, fera -1 Dégâts, ou -1 C.A. jusqu'attends qu'il soit réparé. Le sort peut être utilisé à répétition, et une arme qui fait 0 points de dégâts est brisée, donc inutilisable.

Vitesse de limace

Sphère : Enchantement

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : lentus de circa

Effets : Ce sort rends les muscles d'une personne extrêmement lents. Le magicien peut donner 2 effets possibles au sort.

1- Le haut du corps est ralenti. Ne peut faire plus d'un point de dégâts en attaquant.

2-Le bas du corps est ralenti. Ne peut courir.

Seul l'une des deux possibilités peut être actif sur une cible à la fois.

Mur de flammes hurlantes

Sphère : Conjuraton

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 10' x 10' x 1'

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur/Volonté

Mot de pouvoir : Murus de Ignis Exclamo

Effets : Ce sort crée un mur de flammes connecté directement aux enfers. Le mur brûle d'un feu rougeoyant, et des milliers d'âmes hurlent leur douleur à travers le mur. Toute personne ne sauvegardant pas à une sauvegarde vigueur recevra 20 dégâts, 10 s'il sauvegarde, et de plus, s'il ne sauvegarde pas à une sauvegarde volonté, il sera pris de panique, et voudra s'éloigner le plus loin possible du mur, pendant 30 secondes.

Globe de feu

Sphère : Évocation/Conjuration

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 10' Rayon

Dégâts : 30

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Globus de ignis

Effets : Ce sort crée un immense globe de feu de 10 pieds de rayon, partant des mains du magicien à une vitesse fulgurante. Lorsqu'elle touche un obstacle, elle se fond dans elle, causant 30 points de dégâts à toute personne à 10 pieds de rayon autour de la cible. Si la victime sauvegarde, elle subira moitié dégâts.

Immunité au feu

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad ignis

Effets : Ce sort rend le magicien immunisé au feu. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant le feu fera 0 points de dégâts au magicien.

Feu ballistique

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 200 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 30

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Ignis Ballistica

Effets : Ce sort crée une boule de feu qui part des mains du magicien à une vitesse exorbitante. Elle peut atteindre une distance de 200 pieds! Toute personne ne sauvegardant pas au sort recevra 30 points de dégâts, 15 s'il sauvegarde.

Brouillard

Sphère : Conjuraton

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 30' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Nebula

Effets : Ce sort crée un épais brouillard, opaque et très, très humide. Toute personne prise dans ce brouillard ne pourra voir à plus de 10 pieds de lui, et TOUT sort de feu de niveau 3 ou moins sera automatiquement éteint par l'eau du brouillard.

Globe de froid

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 10 ' rayon

Dégâts : 30

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Globus de frigoris

Effets : Ce sort crée un immense globe de froid de 10 pieds de rayon, partant des mains du magicien à une vitesse fulgurante. Lorsqu'elle touche un obstacle, elle se fond dans elle, causant 30 points de dégâts à toute personne à 10 pieds de rayon autour de la cible. Si la victime sauvegarde, elle subira moitié dégâts.

Prison de glace

Sphère : Enchantement

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 30

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Carcer de Glacius

Effets : Ce sort frigorifie toute l'humidité dans l'air autour de la cible, à une température de -270°C . La cible se verra ainsi frigorifiée dans un bloc de glace magique. Seul un sort de feu de 50 points de dégâts ou plus fera fondre la glace.

Immunité au froid

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad Glacius

Effets : Ce sort rend le magicien immunisé au froid. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant le froid fera 0 points de dégâts au magicien.

Eau empoisonnée

Sphère : Nécromancie

Essence : Eau

Portée : 5 litres d'eau par niveau maximum

Durée : Permanent

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Aqua Venenum, Vergiftetes Wasser

Effets : Ce sort permet d'empoisonner de l'eau déjà existante. Toute personne buvant cette eau et qui ne sauvegarde pas au sortilège sera malade. Il vòmira à toute les 30 secondes, et aura -1 dégâts, -1 C.A. jusqu'attends qu'il soit guérit de sa maladie.

Chaos

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 20' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Tumultus, Unordnung

Effets : Ce sort crée une zone de chaos autour du magicien. Cette zone suit le magicien dans ses déplacements, et toute personne ne sauvegardant pas à la force du magicien deviendra fou, et attaquera la première personne qu'il a en vue (excluant le magicien). Si une cible sauvegarde, elle sait qu'elle veut tuer, mais saura se contrôler.

Malédiction de Phobie

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : Touché

Durée : Permanent

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Malus de Phobia, JuerzenMalediczion

Effets : Ce sort est en fait un pouvoir divin, version magicien. Cette malédiction mineure créera une phobie dans l'esprit de la cible. Tant et autant qu'un prêtre n'aura enlevé la malédiction, la cible aura cette phobie. *Les phobies possibles sont : Eau, feu, électricité, endroits clos, grandes foules, hauteurs, noir, solitude, sang, créatures surnaturelles, peuple féérique, insectes.*

Domination

Sphère : Nécromancie, Enchantement

Essence : Ombre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Dominaris Est, Beherrschung

Effets : Ce sort prends le contrôle de l'esprit d'une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, son esprit sera à la merci du magicien. La cible aura l'air lobotomisée, molle, et sans expression, mais elle répondra à la moindre demande du magicien. Si la cible est demandée de tuer un ami proche, elle a droit à +2 à sa sauvegarde, et si elle est demandée de se suicider, elle a droit à +5 à sa sauvegarde.

Invisibilité Majeur

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Major Non Aspectabilis

Effets : Ce sort rends le magicien complètement indétectable (presque). Ainsi, il deviens invisible, ne dégage aucune odeur, aucune chaleur, et ne fait aucun bruit. Bien-sur, cela

veut dire qu'il ne peut parler à quiconque. Il devra utiliser le signe d'invisibilité majeur.

Banissement

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Spécial

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : Jactum Prae-Dimensionium

Effets : Ce sort permet de banir une créature surnaturelle hors de notre monde. Ainsi, (En décrivant le sort à un animateur), toute créature surnaturelle sera bani chez lui, mais aura la possibilité de revenir. Tout Démon, Diable, ou créature n'appartenant pas à cette dimension, sera expulsé de notre dimension, et ne pourra plus y revenir pour le restant du mois (1 partie). Toute créature surnaturelle est extrêmement faible face à ce sort, et le magicien bénéficie de +3 force magique pour l'affecter !

Négation de la magie

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volontée

Mot de pouvoir : Negan ad eam mira

Effets : Ce sort permet au magicien de retirer UN sort actif sur une cible. Peu importe le sort, la cible devra réussir une sauvegarde volontée, sinon le sort choisit par le magicien sera annulé.

Mur de défense

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : 5 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ: cercle de 5' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Murus de praesidium

Effets : Ce sort puissant permet au magicien de bloquer toute attaque en sa direction. Le magicien doit garder le TOTAL contrôle sur son sort (Doit respecter la capacité)

Concentration Accrue : Marche). Ce sort est un bouclier contre la magie. Tout sort qui doit passer ce mur, ne passera pas ce mur. Il sera stoppé, peu importe les circonstances. Même un sort qui n'est pas à projectile sera arrêté, si le mur est entre le mage et l'attaquant.

Rayon de lumière

Sphère : ---

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Instantannée

Champ: 1 cible

Dégâts : 7/niv

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Versus de Lumen

Effets : Ce sort ne fonctionne que sur des créatures surnaturelles mauvaises (Démons, Diables, Drows, etc), car toute autre personne n'est pas affectée par la lumière. Ce rayon cause 7 points de dégâts par niveau du mage à la cible, et si elle sauvegarde, elle recevra tout de même moitié dégâts.

Réduction de soi

Sphère : Abjuration, Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Subactum de Sui, Reduzierung von ihm

Effets : Ce sort réduit la taille du magicien à 6 pouces de grandeur, ce qui lui donne les effets suivants.

- 1- Camouflage 2 permanent (personne ne le remarque)
- 2- +2 sauvegarde réflexe
- 3- -50% PF
- 4- Ne peut lancer de sortilèges
- 5- Pèse 5 livres
- 6- Tout avantage / inconvénient de mesurer 6 pouces.

Agonie

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volontée

Mot de pouvoir : Doleo Est, zu leiden

Effets : Ce sort très cruel est destiné à faire souffrir, rien d'autre. Si la cible ne sauvegarde pas, elle aura l'impression qu'à toute les secondes, elle se fait transpercer, brûler, piétiner, fondre, etc. Bref, la cible souffre ÉNORMÉMENT. Si elle sauvegarde, son cerveau a su détecter l'illusion et l'aura chassé de son esprit.

Choc mental

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : 1 heure

Champ: 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Mentis Colidere, Geistiger Schock

Effets : Ce sort éclate littéralement la tête d'une cible. La cible, si elle ne sauvegarde pas, recevra 20 points de dégâts, en plus de tomber dans un comas profond de 1 heure. Même si la victime sauvegarde, elle recevra tout de même 10 points de dégâts, et le choc aura été quand même si brutal qu'elle tombera au sol, agité par le coup. Si la cible reçoit 10 points de dégâts, elle se réveillera.

Impulsion d'adrénaline

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impulsio de Vis, Adrenalinimpuls

Effets : Ce sort très puissant donne une impulsion d'adrénaline au cerveau du mage, lui donnant de l'énergie, de la volonté, et de la puissance. Ainsi, il bénéficie des bonus suivants :

- 1- +30 PF, qu'il perdra à la fin du sort. Donc s'il restait 10 PV 11 PF au mage à la fin du sort, il tombe à -9 PV.
- 2- +1 à toutes ses sauvegardes
- 3- +1 à sa C.A.
- 4- Immunisé à tout charme, illusion, poison, ou contrôle mental.

Métamorphose mineure : humanoïde

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Touché

Durée : 1 heure

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oris Formae Mutatio in humanodo, menschliche Änderung geringfügig

Effets : Ce sort transforme la cible en un humaoïde (Humain, Elf, Nain, Drow, Gnome, Kender, Hobbit). La cible garde ses forces et faiblesses, car ce n'est qu'une métamorphose mineure, mais aura tout de même l'air 100% changé. Le mage ne peut prendre l'allure d'une personne précise.

Rayon de pouvoir

Sphère : Divination

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Radius de Potestas, Strahl zu können

Effets : Ce sort donne, par l'entremise d'un rayon, la capacité à une cible de lancer un sortilège que le magicien a choisit. Le sort doit être de niveau 4 ou moins. C'est le magicien qui paiera le cout du sort (Le cout du rayon de pouvoir + Le cout du sort) mais la cible qui le lancera, donc le sort fonctionnera selon le niveau de la cible. La cible n'a qu'à prononcer le mot de pouvoir pour que le sort se déclanche.

Os de Fer

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Soi ou touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ: 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Osis de Ferum, Eisenknochen

Effets : Ce sort transforme un os touché, ou la structure osseuse du magicien, en Fer. Ainsi, les avantages et désavantages suivants s'appliquent au magicien : +2 SV vigueur, +15 PV, coule dans l'eau, +4 C.A., X2 Dégâts s'il recoit un sort d'électricité.

Teleportation d'autrui

Sphère : Conjuración

Essence : ---

Portée : Touché

Durée : Instantannée

Champ: 50 pieds

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Telepartus de Alter

Effets : Ce sort permet au magicien de téléporter une AUTRE PERSONNE, à une destination dans un rayon de 50 pieds.