

Sorts et recettes alchimiques

Magie arcanique	NÉCROMANCIE	MALÉDICTIONS
ABJURATION	C1 – Absorption des morts	C1 – Arme d'ombre
C1 – Armure du mage	C1 – Masque de mort	C1 – Bris d'enchantement
C1 – Résistance au feu	C1 – Toucher de Seth	C1 – Poids plume
C1 – Résistance au froid	C2 – Putréfaction	C2 – Confession morbide
C2 – Langue de feu	C2 – Rayon de mort	C2 – Peur
C2 – Lévitiation	C2 – Pointe enflammée de Strass	C2 – Surdité
C2 – Vision de nuit	C3 – Armure d'os	C3 – Brume de peur
C3 – Armure magique	C3 – Réveil du mort-vivant	C3 – Cécité
C3 – Lame de givre	C3 – Sommeil du Pharaon	C3 – Hallucination
C3 – Perspicacité	C4 – Explosion morbide	C4 – Agonie
C4 – Aide	C4 – Forme spectrale	C4 – Chaos
C4 – Armure élémentaire	C4 – Vague de mort	C4 – Malédiction de maladie
C4 – Vol	C5 – Fatalité rampante	C5 – Assassin fantomatique
C5 – Arme électrique	C5 – Pique catatonique	C5 – Malédiction d'anti-magie
C5 – Armure invincible	C5 – Réveil du Champion	C5 – Rédemption forcée
C5 – Réflexion		MIRACLES
ENCHANTEMENT	Magie Divine	C1 – Conju. de nourriture et d'eau
C1 – Globe de lumière	BÉNÉDICTIONS	C1 – Deuxième souffle
C1 – Stupeur	C1 – Détection de l'invisibilité	C1 – Préservation d'un cadavre
C1 – Verrou	C1 – Guérison mineure	C2 – Arme bénie
C2 – Caméléon	C1 – Purification	C2 – Chance
C2 – Fléau	C2 – Aube	C2 – Bouclier de la foi
C2 – Paralyse	C2 – Guérison des poisons	C3 – Immunité contre un sort
C3 – Charme	C2 – Suppression de la peur	C3 – Rappel à la vie
C3 – Coup de tonnerre	C3 – Cercle de protection	C3 – Aura de lumière
C3 – Métamorphose	C3 – Guérison des blessures	C4 – Aura du sage
C4 – Négation de la magie	C3 – Guérison des maladies	C4 – Foi incontestable
C4 – Sommeil	C4 – Guérison de groupe	C4 – Résurrection
C4 – Sphère d'énergie	C4 – Protection divine	C5 – Résurrection suprême
C5 – Domination	C4 – Vision véritable	C5 – Zone d'anti-magie
C5 – Prison Illusoire	C5 – Combat sacré	C5 – Lumière du jour
C5 – Arme du mage	C5 – Prot. contre un alignem.	
ÉVOCATION	C5 – Sanctification	RECETTES ALCHIMIQUES
C1 – Électricité statique	DRUIDISME	C1 – Alcool frelaté
C1 – Main de feu	C1 – Biodégradation	C1 – Breuvage tonifiant
C1 – Rafale de vent	C1 – Charme animal	C1 – Huile à lampe
C2 – Météorites	C1 – Conjuration d'un essaim	C1 – Poison à rat
C2 – Pluie d'éclairs	C2 – Résistance à l'électricité	C1 – Sédatif
C2 – Rayon de feu	C2 – Résistance à l'énergie	C2 – Fluide explosif
C3 – Boule de feu	C2 – Mur d'épines	C2 – Mort lente
C3 – Électricité statique	C3 – Métamorphose animale	C2 – Onguent curatif
C3 – Souffle de froid	C3 – Oeil du prédateur	C2 – Sérum de vérité
C4 – Appel à la foudre	C3 – Prison végétale	C2 – Somnifère
C4 – Explosion	C4 – Brouillard	C3 – Arôme soporifique
C4 – Globe de froid	C4 – Invisibilité	C3 – Décoction ignifuge
C5 – Rayon d'énergie	C4 – Pic de roc	C3 – Fortifiant musculaire *
C5 – Rayon polaire	C5 – Furie des éléments	C3 – Remède miracle
C5 – Rivière de lave	C5 – Métamorphose élémentale	C3 – Venin végétal
	C5 – Sécheresse	C4 – Pyrophore
		C4 – Fumet toxique
		C4 – Philtre d'amour
		C4 – Pommade curatrice
		C4 – Poudre aveuglante
		C5 – Arsenic
		C5 – Breuvage de providence
		C5 – Mixture mutante
		C5 – Nectar divin
		C5 – Tisane revivifiante*