

Midgard : L'aube du Ragnarok

Livre de magie

Version janvier 2008

Table des matières

Niveaux de sorts:

1.....	3
2.....	10
3.....	18
4.....	27
5.....	35
6.....	42
7.....	47
8.....	51
9.....	54

P.S. :

- **Tous les sorts nécessitant le toucher doivent un temps de 1 minute pour toucher la victime avant que le sort ne se dissipe.**
- **Les sorts marqués (Potion) peuvent être mis en potion.**

NIVEAU 1

ARMURE (Potion)

École de magie: Conjuración

Portée: Toucher

Durée: Spéciale

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Par ce sort, le magicien se rajoute 2 points de vie tant qu'il enlève 1 PM de son maximum initial. La composante de ce sort est une lanière de cuir bénie par un prêtre. En incantant, le magicien devra toucher la plus grande partie de son corps. Il ne pourra pas faire ce sort plus de deux fois.

INCANTATION: KHALESS NAU USS DOSSTAN CAHALLIN

AURA MAGIQUE DE KHEMSA

École de magie: Illusion

Portée: Toucher

Durée: 1 heure / niveau

Zone d'effet: Un objet

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Par ce sort, un objet reçoit une aura le faisant passer pour un objet magique aux yeux de quiconque essaiera un sort de détection de la magie. Évidemment, l'objet ne possède aucune propriété magique. La composante de ce sort est un morceau de tissu. En incantant, le magicien frotte l'objet avec le morceau de tissu.

INCANTATION: KHALESS NAU USS GOLHYRR HONGLATH

AVEUGLEMENT

École de magie: Conjuración

Portée: 10 mètres

Durée: 15 secondes + 5 / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: La victime ferme les yeux complètement pendant toute la durée du sort. En incantant, le magicien pointe ses propres yeux à l'aide de deux doigts (comme pour les crever)

INCANTATION: KHALESS NAU USS DEL BELAERN

BOUCLIER

École de magie: Évocación

Portée: 0

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Aucun projectile (même le sort projectile magique) lancé au magicien ne l'affecte. Ce bouclier ne protège que l'avant du magicien et ne peut être déplacé en aucun cas. En incantant, le magicien trace un grand cercle vertical devant lui à l'aide de son bras.

INCANTATION: KHALESS NAU USS DOBLUTH BRORNA

COMPRÉHENSION DES LANGUES (Potion)

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Une créature ou une zone d'écriture

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet, au magicien seulement, de comprendre et de lire un langage non magique. Il ne peut en aucun cas lui permettre de l'écrire ou de le parler. Les composantes sont une pincée de sable et quelques grains de sel.

INCANTATION: KHALESS NAU USS THORLAN OLOTH

DÉTECTION DE LA MAGIE

École de magie: Divination

Portée: 0

Durée: 1 objet / niveau

Zone d'effet: Le ou les objets

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Par ce sort, le magicien peut déterminer si un objet est magique. Le magicien doit passer la main au-dessus de l'objet.

INCANTATION: KHALESS NAU USS KYORNE VELDRYN

GLISSE

École de magie: Conjuración

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: Zone carrée de 3 mètres par 3 mètres

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort crée une surface glacée dans la zone d'effet. La victime s' imagine être sur une surface extrêmement glissante et est incapable de garder son équilibre jusqu'à ce qu'elle réussisse à sortir (ce qui n'est pas chose facile) de la zone affectée. La composante est une dose d'huile d'olive que le magicien verse sur le catalyseur. À la fin de l'incantation, il lance le catalyseur sur la zone qu'il veut affecter.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ABBAN ELENDAR

LECTURE DE LA MAGIE

École de magie: Divination

Portée: 0

Durée: 1 sort ou spécial

Zone d'effet: Zone d'écriture

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de lire des inscriptions magiques sur des parchemins, des livres et des armes, qui lui seraient normalement incompréhensibles. Il est à noter que certains symboles resteront indéscriptibles. La composante est une pierre précieuse d'une valeur minimale de 30 P.O. Le magicien devra passer la pierre au-dessus des inscriptions.

INCANTATION: KHALESS NAU USS QUARTHEN RAT MALLA

LUMIÈRE

École de magie: Altération

Portée: Lampe de poche

Durée: 15 minutes + 5 / niveau

Zone d'effet: Lampe de poche

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'utiliser une lampe de poche, mais ne peut s'en servir pour aveugler une victime. Le magicien doit prendre la lampe de poche aussi discrètement que possible.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ABBAN ALUST

MAINS BRÛLANTES

École de magie: Altération

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un arc de feu de 120 degrés par 2 mètres de long. Toutes créatures se trouvant dans la zone d'effet du dégât inscrit ci-dessous. Le magicien allonge les bras droits devant lui, se colle les pouces et écarte les doigts.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	2
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5
7	6
8	7
9	7
10	8

INCANTATION: KHALESS NAU USS DEL FAERL

POIGNE ÉLECTRIQUE

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: 1 minute / niveau ou jusqu'au toucher

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer, sur sa main, une puissante charge électrique. Il est à noter que la charge peut être transmise par l'intermédiaire d'une substance conductrice. En incantant, le magicien doit lever son bras très haut comme pour appeler la foudre jusqu'à lui.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	4
2	5
3	5
4	6
5	7
6	7
7	8
8	9
9	9
10	10

INCANTATION: KHALESS NAU USS ELEND HASZAK

PROJECTILE MAGIQUE

École de magie: Évocation

Portée: 20 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 1 créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de produire une déflagration d'énergie à la créature désirée. En incantant, le magicien doit faire 5 cercles avec la main levée vers le ciel et ensuite pointer la victime de son index.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	2
2	2
3	2
4	3
5	3
6	3
7	4
8	4
9	4
10	5

INCANTATION: KHALESS NAU USS MZILD TAGA

PROTECTION CONTRE LE MAL (RÉVERSIBLE) (Potion)

École de magie: Abjuration

Portée: Toucher

Durée: 10 minutes + 2 / niveau

Zone d'effet: Créature touchée

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet à la créature à l'intérieur du cercle d'être invulnérable à toute attaque physique provenant de certaines créatures maléfiques (démons mineurs, créatures invoquées, morts-vivants). Toutefois, ce sort ne permettrait pas à quelqu'un de se protéger contre un prêtre d'alignement mauvais. En incantant, le magicien doit tracer un cercle autour de la personne à protéger à l'aide d'une poignée de terre provenant d'un lieu sacré.

INCANTATION: KHALESS NAU USS OBSULL ORTHAE

SOMMEIL

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 3 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de plonger la créature choisie dans un profond sommeil. Cette créature se réveillera à la première attaque subie et elle ne peut subir de backstab pour la durée du sort. En incantant, le magicien doit lancer une poignée de pétales de fleurs en direction de la cible.

INCANTATION: KHALESS NAU USS ILHAR IBLITH

TOUCHER GLACIAL

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 20 secs + 5 / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de subtiliser l'énergie vitale d'une ou plusieurs créatures en leur infligeant 2 points de dégât ainsi qu'une diminution de la force de la victime (-1 au dégât durant 20 minutes). On ne peut toucher deux fois la même créature avec ce sort. Cependant, il lui est possible de toucher autant de créatures qu'il le peut dans la durée du sort. En incantant, le magicien doit s'accroupir et toucher le sol de sa main ouverte.

INCANTATION: KHALESS NAU USS WAEL ILHARESS

NIVEAU 2

AMITIÉ

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 10 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'envoûter une créature pour la rendre amicale à son égard. La créature ainsi enchantée sera généralement très impressionnée par le magicien et s'efforcera de devenir son meilleur ami et de l'aider si possible. On ne peut obliger la créature à faire quelque chose qui est contre son gré.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR CAHALLIN DEL BELAERN

DANSE IRRÉSISTIBLE D'AMALRIK

École de magie :Enchantement/Charme

Portée : Toucher

Durée :10 sec/niveau

Zone d'effet :Une créature

Jet de protection :Annule (1 carte)

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de provoquer des spasmes musculaires dans les jambes de la cible l'obligeant à danser sur place. La victime aura une grande difficulté à attaquer et sera dans l'impossibilité de lancer un sort.

INCANTATION : VEL'USS ZHAUN ALUR PHALLAR STREEAKA

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ

École de magie: Divination

Portée: 0

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: 5 mètres de rayon

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de détecter (et non de voir) de manière non précise une source d'invisibilité dans la zone d'effet. Le magicien sera ainsi capable de contrer un backstab d'un ennemi invisible. En incantant, le magicien devra placer trois cailloux blancs dans la paume de sa main droite pour toute la durée du sort.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR BRORNA IZIL DOSST

DÉTECTION FAUSSÉE

École de magie: Illusion / Fantasme

Portée: Toucher

Durée: 2 heures

Zone d'effet: Une créature ou un objet

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de fausser des renseignements obtenus par des sorts de détections (détection des charmes, du mal, de l'invisibilité, des mensonges et de la magie). En incantant, le magicien doit passer lentement la main au-dessus de la personne ou de l'objet en question.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR RIVVIL XUN OLIST

LECTURE DANS LES PENSÉES

École de magie: Divination

Portée: 5 mètres

Durée: 1 minute

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de lire les pensées immédiates de la personne désirée. Le magicien demande à sa victime à quoi elle pensait dans la minute qui vient de s'écouler. En incantant, le magicien doit tenir une pièce d'argent entre lui et la personne en question.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR KIORLYN MALLA RIVVIN

FLÈCHE D'ACIDE DE SHEND

École de magie: Conjuración

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une flèche. Après l'incantation, le magicien devra se cracher dans la main et faire semblant de tirer à l'arc en direction de la victime.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	4
2	5
3	7
4	8
5	9
6	11
7	12
8	13
9	15
10	16

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR SREEN NATHA STREAKA

FORCE (Potion)

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'augmenter la force de quelqu'un (+ 1 points de dégât) pour la durée du sort. Les composantes sont trois cheveux d'une créature qui est réputée pour sa force. En incantant, le magicien doit frotter les biceps de la personne voulue à l'aide des trois cheveux.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR SARG TRÉMENDORAS

IDENTIFICATION

École de magie: Divination

Portée: Toucher

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Un objet

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'identifier clairement la nature magique d'un objet (demandez au KEEPER). En incantant, le magicien doit tenir l'objet en question dans une main en le saupoudrant de poussière d'argent de l'autre.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR KYONE ULU RAGART

IMAGE MIROIR

École de magie: Illusion / Fantasma

Portée: 0

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une image de lui-même qui encaissera le prochain coup physique (pas un sort) à sa place. L'image se dissipe au premier coup qu'elle reçoit. En incantant, le magicien trace vaguement devant lui la silhouette de son corps.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR MZILD TALRINTH

INVISIBILITÉ (Potion)

École de magie: Illusion / Fantasme

Portée: 0

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se rendre invisible aux yeux de tous. Au premier acte offensif (porter un coup, lancer un sort, etc.) le sort se dissipera. Ce sort ne permet pas de voir d'autres personnes invisibles. La composante est un morceau de verre qui se détruit après l'utilisation. En incantant, le magicien doit frotter toutes les parties de son corps avec le morceau de verre.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR OLOTH DEL STREEAKA

MAIN SPECTRALE

École de magie: Nécromancie

Portée: 20 mètres

Durée: 2 minutes ou jusqu'au sort

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort est habituellement combiné avec un autre pour éviter au magicien d'être obligé de toucher une victime, afin de lui faire subir les effets d'un sort nécessitant un contact physique. En incantant, le magicien doit faire le geste de toucher la personne voulue à distance.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR MYSTRITH PHINDAR

NUAGE PUANT

École de magie: Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: 1 minute

Zone d'effet: 5 mètres de rayon

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un nuage d'une odeur épouvantable dans la zone d'effet. Toutes créatures s'y trouvant seront prises de nausées aussi longtemps qu'elles resteront dans la zone d'effet. La composante est quelque chose qui a une odeur horrible (un champignon pourri ou quelque chose du genre). En incantant, le magicien devra frotter sa composante contre son catalyseur avant de le lancer.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR USSTAN ULU NATHAR

PARALYSIE

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes ou prochaine attaque

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer une paralysie musculaire chez la personne désirée la rendant incapable de tout mouvement. Une attaque portée à la

victime annulera l'effet du sort. La composante est un morceau de fer droit (barre de fer, clou, etc.) En incantant, le magicien doit montrer la composante et faire signe d'arrêter à la victime de son autre main.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR USS THALACK XUN

PEUR

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 10 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer un effroi magique qui oblige la victime à se sauver dans la direction opposée. La composante est un os de mort-vivant. En incantant, le magicien doit tenir sa composante d'une main et de l'autre main il doit se cacher les yeux et la retirer à la fin de l'incantation (comme pour lui montrer ses yeux).

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR DRADA LITH OLOTH

RIRE IRRÉSISTIBLE D'AMALRIK

École de magie :Enchantement/Charme

Portée : 10 mètres

Durée : 1 minute

Zone d'effet : Une créature

Jet de protection :Annule (1 carte)

DESCRIPTION :Ce sort crée chez la victime une irrésistible envie de rire, ce qui la rend incapable de se battre ou d'incanter, mais, par contre, elle peut continuer à se protéger.

INCANTATION : VEL'HUSS ZHAUN ALUR KIONNE MAGLUST

SILENCE 2 MÈTRES DE RAYON

École de magie: Abjuration

Portée: 15 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: 2 mètres de rayon autour d'une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés, toute conversation impossible, les sorts ne peuvent être invoqués, et aucun bruit, quel qu'il soit, ne pénètre dans la zone ni n'en émane. À la fin de l'incantation, le magicien devra poser sa main sur sa bouche (comme pour se bâillonner).

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR QUARTHEN YATHRIN YATH

SURDITÉ

École de magie: Altération

Portée: 3 mètres

Durée: 2 minutes / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de rendre une créature sourde pour la durée du sort.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR HARL FAERN XUN

TÉNÈBRES

École de magie: Altération

Portée: Catalyseur

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: 3 mètres de rayon

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un globe de ténèbres où il est impossible d'y voir quoi que ce soit même pour le magicien. La composante est un morceau de charbon dont il enduit le catalyseur.

INCANTATION: VEL'USS ZHAUN ALUR JABBUK DOSSTAN OLOTH

NIVEAU 3

BOUCLIER DE FEU

École de magie: Évocation / Altération

Portée: 0

Durée: 5 minutes + 1 / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un bouclier de feu circulaire de 30 centimètres de rayon le protégeant des attaques basées sur le froid (cône de froid, tempête glaciale, etc.). Les créatures attaquant le magicien directement avec leurs mains recevront leur propre dégât par le feu (ce genre d'attaque cause la moitié des dégâts au magicien, mais le bouclier n'est pas opérant contre une arme quelle qu'elle soit). Les attaques par le froid feront le double de dégât au magicien. Il est à noter que l'inverse (bouclier de froid) est aussi possible avec les mêmes effets de manière inversée. La composante est de la cendre qu'on applique sur son avant-bras en incantant.

INCANTATION: KYORLE WAELLA JAL BAUNT DEL RAGAR QU'ELLAR

BOULE DE FEU

École de magie: Évocation

Portée: 30 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une puissante boule de feu à la personne voulue. Les composantes sont de la cendre mélangée à du sel. En incantant, le magicien laisse écouler le mélange entre ses doigts et de l'autre main levée à la hauteur de la tête, il fait semblant de lancer vers la cible à la fin de l'incantation.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	10
2	11
3	13
4	14
5	15
6	17
7	18
8	19
9	21
10	22

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT IBLITH DAL XAUNDUS

DÉSENGOÛTEMENT

École de magie: Abjuration

Portée: Toucher

Durée: Permanente

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de libérer une créature atteinte d'une malédiction qu'elle soit sur un objet ou une personne. Notez que le sort ne peut pas être utilisé pour détruire un objet maudit, il sera plutôt utilisé afin de permettre à quelqu'un de se débarrasser de l'objet. À la fin de l'incantation, le magicien touche la personne (ou l'objet) à désenvoûter.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT ELENDAR DEL DRADA

DISSIPATION DE LA MAGIE

École de magie: Abjuration

Portée: 10 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une source de magie

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de dissiper une source de magie. Le magicien peut dissiper un niveau de sort correspondant à son propre niveau ou moins. Pour connaître le coût en point de magie de la dissipation, référez-vous au tableau ci-dessous. Il serait préférable de s'informer du niveau du sort à dissiper auprès du magicien ou d'une personne compétente. Il est à noter que le verrou magique fait exception à la règle. À la fin de l'incantation, le magicien tend le bras vers la source de magie la main ouverte.

Niveau du sort à dissiper	Coût en point de magie
1	3
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT NATHA DEL PHINDAR

DRAIN DE MAGIE

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de soutirer 3 points de magie +1 / 2 niveaux à la créature touchée. La créature doit évidemment posséder des points de magie. Les points ainsi drainés s'ajoutent aux points du magicien.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT BRORNA QU'ARTEN

FLÈCHE ENFLAMMÉE

École de magie: Conjuración

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: 1 flèche / niveau

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'enflammer des flèches pour une certaine durée et inflige 4 points de dégât supplémentaire à la cible. L'archer dispose de cinq minutes pour lancer sa flèche sinon elle se consume d'elle-même et devient inutilisable. La composante est un peu d'huile à appliquer sur le bout de la flèche.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT DARTHIIR ILITH

FOUDRE

École de magie: Évocation

Portée: 20 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer, de ses doigts, une source d'énergie intense qu'il dirige vers sa cible entraînant une paralysie de 10 secondes. En incantant, le magicien allonge les bras, paumes jointes, et relâche l'énergie en ouvrant les doigts en direction de la personne visée.

Table des dégâts

Niveau du lanceur de sorts	Dégâts
1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13
7	14
8	15
9	16
10	17

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT DOBLUTH HARL HAZACK

ILLUSION MINEURE

École de magie: Illusion / Fantasma

Portée: 5 mètres / niveau

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: 2 mètres de haut

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une image de lui ou de toute autre créature (un monstre récemment tué). Pour cela, le magicien doit pouvoir voir son illusion et être à une distance respectant la portée décrite ci-dessus. Si le magicien désire

créer sa propre illusion, il doit laisser un de ses objets à l'endroit de sa présence réelle. Le magicien ne peut s'éloigner de cet objet plus que la portée permise. Le sort ne sera pas utilisé en envoyant un joueur qui dira: " Vous voyez un Troll " ou toute autre situation du genre. Il sera plutôt utilisé pour recréer une image réelle. Exemple d'utilisation : vous venez de tuer un grand guerrier et vous croyez qu'il serait bon de faire croire aux autres qu'il vous accompagne .Vous demandez au joueur lui-même de vous accompagner. Ce guerrier vous accompagne jusqu'à la fin du sort ou lorsqu'il reçoit un contact physique. Une simple tape sur l'épaule suffira à dissiper l'illusion. N'oubliez pas, il s'agit d'une illusion purement visuelle, donc le sort ne peut servir à la négociation. L'illusion ne parle pas et ne peut pas entrer en contact physique avec quoi que ce soit. La composante de ce sort est une plante, de la mousse sauvage.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT BRORNA DOEB CAHALLIN

IMMOBILISATION DES MORTS-VIVANTS

École de magie: Nécromancie

Portée: Catalyseur

Durée: 5 minutes (ou prochaine attaque)

Zone d'effet: 3 mètres de rayon

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'immobiliser un ou plusieurs morts-vivants se trouvant dans la zone d'effet. L'élément matériel est du sel et de l'eau dont sera imbibé le catalyseur.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT VELKIN DEL OLOTH

LANGAGE (Potion)

École de magie: Altération

Portée: 0

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de parler ou de lire toutes les langues lui étant normalement inconnues. Les langages magiques lui sont toutefois incompréhensibles.

INCANTATION: KYORLE WAEA JAL BAUNT DRADA ELGHIN

MORT APPARENTE (Potion)

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer chez une créature dans un état cataleptique semblable de la mort. Bien que la créature affectée soit consciente des événements à proximité, sa vue et son toucher sont totalement anesthésiés. Elle ne sentira pas les coups qui pourront lui être infligés et n'aura donc aucune réaction. Les dégâts qu'elle subira seront réduits de moitié. Seule une créature consentante pourra être affectée par ce sort. En incantant, le magicien devra porter la main sur son cœur et fait semblant de le serrer.

INCANTATION: KYORLE WAEA JAL BAUNT ALUR ILHARESEN

MUR DE VENT

École de magie: Altération

Portée: Catalyseur

Durée: 1 minute / niveau

Zone d'effet: 2 mètres de large + 1 / niveau

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un rideau de vent, invisible et vertical, de 2 mètres d'épaisseur. Ce mur empêchera toute créature ayant moins de 12 de force de le franchir, sauf s'il s'agrippe au sol en le traversant. Ce mur n'empêchera toutefois pas les sorts de le traverser. Il est à noter que le mur possède une hauteur de 2 mètres. La composante de ce sort est une plume. En incantant, le magicien devra tracer dans l'air, à l'aide de la plume, le mur de vent dans la direction où il lancera son catalyseur.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT STREKA IBRIL MAGLUST

OR DES FOUS

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: 15 minutes + 5 / niveau

Zone d'effet: 1 pièce, une plaque ou un lingot par niveau

Jet de protection: Annule (1 carte / 3 niveaux, supplémentaires au 4e, du magicien)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer l'illusion d'une plus grande quantité de pièces (nombre de pièces multipliées par le niveau du magicien). Seules la ou les personnes concernées dans la transaction initiale seront atteintes par l'effet du sort. Les composantes matérielles de ce sort sont les pièces d'or à altérer. En incantant, le magicien doit passer sa main au-dessus des pièces.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT SREEN ELGHIN DRADA

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX (Potion)

École de magie: Abjuration

Portée: 0

Durée: 10 minutes / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'être invulnérable à tous projectiles non magiques. Ce sort ne protège pas le magicien contre la magie. Sous l'effet de ce sort, le magicien peut se déplacer et incanter. La composante de ce sort est une pierre plate d'au moins 5 centimètres de rayon. En incantant, le magicien doit passer la pierre plate sur toutes les parties de son corps.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT MALLA DEL BELAERN

RÉPARATION

École de magie : Altération

Portée : 0

Durée : Permanente

Zone d'effet : 1 objet

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de réparer une arme non magique. Pour les armures, il en coûtera 1 pm/point d'armure à réparer. La composante est de la boue dont le magicien devra enduire l'objet.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT BRORNA TURIK SHARESS

TOUCHER VAMPIRIQUE

École de magie: Nécromancie

Portée: 0

Durée: Un toucher (ou maximum 2 minutes)

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'enlever 6 points de vie à une créature et de les rajouter à ses propres points de vie. Les points absorbés peuvent dépasser le maximum de points de vie du magicien pendant 15 minutes, après quoi, il perdra ces

points de vie supplémentaires. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants. Avant d'incanter, le magicien doit poser et conserver la main au sol tout au long de l'incantation.

INCANTATION: KYORLE WAELA JAL BAUNT FAILLER JIVVIN OLOTH

VERROU MAGIQUE

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: Permanente

Zone d'effet: Une porte ou un coffre

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une serrure magique qui s'ouvre à l'aide d'un mot de commande. Le magicien peut augmenter la puissance du verrou en ajoutant des points de magie supplémentaires (verrou niveau 1 = 3 points de magie, niveau 2 = 4 points de magie, niveau 3 = 5 points de magie, etc.) Le verrou peut être détruit à l'aide du sort Dissipation de la magie (voir tableau). En incantant, le magicien devra toucher la surface à verrouiller.

Niveau du verrou	Création (pts de magie)	Dissipation (pts de magie)
1	3	4
2	4	5
3	5	6
4	6	7
5	7	8
...	...	...

INCANTATION : KYORLE WAELA JAL BAUNT OGGLIN MAGLUST RATHRAE

NIVEAU 4

AFFAIBLISSEMENT

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 15 min / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de rendre une créature très faible (- 1½ au dégât / niveau du magicien, arrondi à l'entier inférieur) Il est à noter que le minimum de dégât qu'une créature peut infliger est 1. La composante est une plume. À la fin de l'incantation, le magicien doit toucher la victime simultanément avec la plume et avec l'autre main.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR KULGGEN XUN QUARTHEN

ARME ENCHANTÉE

École de magie: Enchantement

Portée: Toucher

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Une arme

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de rendre une arme magique pour la durée du sort. Ainsi, cette arme permettra de toucher certaines créatures immunisées aux armes normales. La composante de ce sort est de la poussière d'argent. En incantant, le magicien saupoudre l'arme à l'aide de la composante.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR NOAMUT NATHA ULTRIN

CONTINGENCE

École de magie: Évocation

Portée: 0

Durée: 2 heures / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer le déclenchement d'un autre sort moyennant une condition établie à l'avance. Le sort qui sera déclenché par la contingence ne pourra avoir effet que sur le magicien lui-même (sort défensif). Les composantes nécessaires au succès du sort sont une gemme verte et un doigt de mort-vivant. Le magicien devra également posséder toutes les composantes nécessaires au sort qu'il désirera déclencher à la suite de la contingence. Le magicien devra brûler le doigt du mort-vivant jusqu'à ce qu'il ne reste que cendre, alors il pourra débiter l'incantation du sort de contingence suivi, sans interruption, du second sort incluant gestuelle et composante(s). Pendant la durée des sorts, le magicien ne régénérera pas ses points de magie.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR DEL STREKA WUND ALLUR

DOULEUR

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: Tant que le magicien touche sa victime ou soutire l'information

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de soutirer une information par le biais de la torture. Ce sort n'aura aucun effet sur une créature ayant un niveau de personnage égal ou plus élevé au niveau du magicien. Après 30 secondes, la victime sous torture ne peut plus supporter la douleur et dévoile l'information demandée. Le magicien pourra percevoir le mensonge dans les dires de la victime. Il est préférable d'immobiliser la victime à l'aide de cordes ou d'une force physique supérieure, avant de tenter le sort. En incantant, le magicien dirige son bras vers la victime et le touche, au front en pressant ses doigts sur les tempes, à la fin de l'incantation.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR DOSST BRORNA ZORN

ÉPÉE DANSANTE

École de magie: Enchantement / Altération

Portée: 5 mètres (entre le magicien et l'arme)

Durée: 1 minute

Zone d'effet: Une arme

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'animer et de contrôler les mouvements d'une épée à distance. Pour réaliser ce sort, le magicien devra demander l'aide d'une personne hors jeu pour manier l'épée. Le porteur de cette épée dansante est invisible et immatériel. L'épée attaquera toute créature qui s'approchera à 5 mètres ou moins du magicien et que celui-ci décidera d'attaquer. Cette épée ne pourra être détruite que par une dissipation de la magie. Aucun bonus ne s'applique aux dégâts de cette arme, elle créera les dégâts de base reliés à l'arme choisie. Les composantes matérielles liées à ce sort sont une dague, une épée et un gant. En incantant, le magicien devra enfiler le gant et à la fin de celle-ci devra contrôler l'épée en attaquant à distance à l'aide de la dague (imiter les gestes du porteur de l'épée).

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR IZIL ABBAN FAERN XUNDUS

INFRAVISION (Potion)

École de magie: Altération

Portée: Contact

Durée: 15 minutes + 5 / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet à la créature de voir dans les ténèbres normales et de voir une personne en dissimulation mineure. Mais pour la découvrir, on doit l'avoir entendue.

INCANTATION : LIL WAELA ELYHRROYOR FARITA

INVISIBILITÉ 3 MÈTRES DE RAYON

École de magie: Illusion / Fantasma

Portée: 0

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se rendre invisible, ainsi que tous ceux étant dans la zone d'effet, aux yeux de tous. Au premier acte offensif (porter un coup, lancer un sort, etc.), le sort se dissipera. Ce sort ne permet pas de voir d'autres personnes invisibles. La composante est une gemme transparente qui se détruit après l'utilisation. En incantant, le magicien doit frotter toutes les parties de son corps avec la gemme transparente.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR KULGHEN MALLA LOTH
TAGAR

INVULNÉRABILITÉ MINEURE (Potion)

École de magie: Abjuration

Portée: 0

Durée: 10 minutes/niveau

Zone d'effet: Sphère de 1 mètre de rayon

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se protéger contre les sorts du troisième niveau et moins de magicien et du deuxième niveau et moins de prêtre en créant une sphère de 1 mètre de rayon autour de lui. Le magicien pourra lancer n'importe quel sort à travers cette sphère. Il pourra se déplacer en conservant cette sphère. Néanmoins, ce sort pourra être annulé par une Dissipation de la magie. La composante nécessaire à la réalisation de ce sort est une perle de verre. En incarnant, le magicien tient fermement la perle dans la main droite en faisant de multiples cercles de son bras.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR HONGLATH DEL BELAERN

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSEMENT

École de magie: Conjuración

Portée: 20 mètres

Durée: 1 minute

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer un étourdissement chez la victime. Celle-ci tombe par terre, ce qui la rend vulnérable à toutes attaques, mais elle peut se défendre très maladroitement.

INCANTATION: MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSEMENT

MUR DE FEU

École de magie: Évocación

Portée: 10 mètres

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: 2 mètres autour du magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un mur de flammes ardentes circulaire infligeant 8 points de dommage à celui qui le traversera. Le magicien peut lancer des sorts ou autre projectile au travers du mur (ou en recevoir ...). La composante de ce sort est une fiole de cendre que le magicien devra étendre, d'une manière circulaire, autour de lui à la fin de l'incantation.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR MZILD BRORNA IBLITH

NÉCROMANCIE

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 1 heure

Zone d'effet: Un ou plusieurs cadavre(s)

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de prendre des cadavres pour les transformer en morts-vivants.

Soit 1 squelette / 2 niveaux ayant chacun 12 pv dont les armes tranchantes leur font la moitié des dégâts.

Soit 1 zombie / 3 niveaux de 24 pv pouvant se battre à l'aide de ses griffes infligeant 3 points de dégât.

Soit 1 goule / 5 niveaux de 32 pv frappant 4 de ses griffes en paralysant au contact pendant 10 secondes.

Il est à noter qu'un mort-vivant ne peut se déplacer qu'en marchant et qu'il n'obéit qu'à des ordres très simples (5 mots maximum). La composante matérielle de ce sort est une bougie allumée. Avant l'incantation, le magicien devra procéder à une cérémonie (environ 1 minute). Par la suite, il devra allumer la bougie et la conserver allumée tout au long de l'incantation. À la fin de l'incantation, le magicien devra souffler la bougie en posant une main sur le cadavre.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR YATHALLAR DEL OLOTH

OUBLI

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: Permanent

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (3 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer une perte de mémoire concernant un événement choisi par le magicien. Cet événement devra avoir eu lieu dans l'heure précédant l'incantation. À la fin de l'incantation, le magicien doit toucher le front de sa victime.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR KYORNE PHALLAR ORTHAE

PAGES SECRÈTES

École de magie: Divination

Portée: Toucher

Durée: Permanente

Zone d'effet: Une page / niveau

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'écrire un document qui sera lisible uniquement par une personne ayant le mot de commande approprié. Le magicien choisit le mot de commande et peut le divulguer à quiconque. Ces pages resteront indescriptibles face à une lecture de la magie, une dissipation de la magie ou tout autre sort du genre. Les composantes nécessaires à ce sort sont une plume et de l'encre. En incantant, le magicien devra caresser la plume et passer sa main au-dessus de l'encrier en effectuant de petits ronds.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR DEL BRORNA ILINDITH MZILD

TEMPÊTE GLACIALE

École de magie: Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer une chute intense de grêlons géants infligeant 8 points de dégât à toute créature se trouvant ou pénétrant dans la zone d'effet. Une créature de feu se trouvant dans cette zone subira le double des dégâts. Les composantes sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau. En incantant, le magicien devra humidifier le catalyseur et ensuite le saupoudrer de poussière.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR JIVVIN DEL TALINTH
GOLHYRR

TERREUR

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 0

Durée: 1 heure / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une aura de terreur autour de lui. Cette aura possédera 1 charge par 3 niveaux du magicien que celui-ci pourra diriger sur une créature de son choix au moment voulu. Une charge aura le même effet que le sort Peur du 2^e niveau. La composante nécessaire à la réalisation de ce sort est un os de mort-vivant. En incantant, le magicien devra frotter toutes les parties de son corps à l'aide de l'os.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR KHALESS MALLA NYNDIN

VISION RÉELLE (Potion)

École de magie: Divination

Portée: 0

Durée: 1 minute / niveau

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien qui l'emploi de voir toutes choses telles qu'elles sont réellement. L'effet perce les ténèbres et les illusions et les choses invisibles ne le sont plus. Les éléments matériels de ce sort sont deux plumes vertes. En incantant, le magicien devra apposer les plumes sur chacun de ses yeux et les retirer une fois l'incantation terminée.

INCANTATION: LIL WAELA ELGHIN RAGAR INTHIGG YATHTALLAR
SSINSSRIGG

NIVEAU 5

CÔNE DE FROID

École de magie: Évocation

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Long de 10 mètres et ayant 3 mètres de large à l'extrémité (angle d'environ 30degré)

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une zone de froid intense partant des mains du magicien et s'étendant en un long cône. Ce cône infligera 10 points de dégât à toute créature se trouvant à l'intérieur. Les composantes nécessaires à ce sort sont de la poussière et quelques gouttes d'eau. En incantant, le magicien devra mélanger les composantes dans sa main et à la fin de l'incantation se frotter les deux mains en créant l'angle de son cône.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL VORKA EST ZIBRIN OLOST

DÉBILITÉ MENTALE

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: 15 minutes / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de réduire considérablement l'intelligence à un point tel que la victime se comporte comme un jeune enfant (aucune pensée cohérente). Un magicien affecté par ce sort sera dans l'incapacité d'incanter un sort. Ce sort pourra être annulé par une guérison des maladies. La composante de ce sort est un cervelet d'ogre. En incantant, le magicien doit apposer sa main sur le cervelet d'ogre pour en drainer l'intelligence et doit ensuite la transférer dans le crâne de sa victime en lui touchant le front. Le cervelet se dissout après le drainage.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL TOMRIN PHINDAR NOAMUTH

DRAIN TEMPORAIRE

École de magie: Nécromancie

Portée: Toucher

Durée: 15 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de substituer un niveau du personnage qu'il ajoutera au sien pour la durée du sort. Ainsi, le magicien aura la possibilité d'incanter un sort d'un niveau supérieur. Le magicien et la victime devront faire les modifications de statistiques nécessaires pour la durée du sort. En aucun cas, le magicien ne pourra accumuler plus d'un niveau drainé. La composante de ce sort est une dent de vampire. À la fin de l'incantation, le magicien devra toucher sa victime à l'aide de la dent.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL CAHALLIN JIVVIN VAL
HONGLATH

FORME ECTOPLASMIQUE (Potion)

École de magie: Altération/Illusion

Portée : 0

Durée: 20 minutes

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se rendre, ainsi que son équipement, intangible, mais demeure vulnérable aux attaques par sortilèges ou par armes magiques. Cette forme n'est toutefois pas invisible, mais plutôt immatérielle donc le magicien ne peut pas parler, incanter ou attaquer. La composante matérielle est une fiole contenant de la fumée. En incantant, le magicien devra libérer la fumée.

INCANTATION : ALUR ZHIN MAGLUST DEL JIVVIN NATHAZHAUNTIL

INVISIBILITÉ PLUS (Potion)

École de magie: Illusion / Fantasma

Portée: 0

Durée: 5 minutes ou 4 actes offensifs

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se rendre invisible aux yeux de tous. Au quatrième acte offensif (porter un coup, lancer un sort, etc.) ou à la fin de la durée, le sort se dissipera. Ce sort ne permet pas de voir d'autres personnes invisibles. La composante de ce sort est un joyau. En incantant, le magicien devra frotter toutes les parties de son corps à l'aide du joyau.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL STREKA IBRIL TAGA RAGAR

MAIN D'INTERPOSITION D'ARTABANN

École de magie : Évocation

Portée : 3 mètres

Durée : 1 minute/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de créer une main, de taille humaine à titanesque, qui apparaît entre lui et l'adversaire choisi par celui-ci. Elle se déplacera pour demeurer entre eux, quels que soient les mouvements du magicien et les efforts de son adversaire pour la contourner. Ni l'invisibilité, ni la métamorphose ne peuvent tromper la vigilance de la main. Cette main est invisible, elle ne poursuit pas les adversaires et ne s'éloigne jamais de plus de trois mètres de son créateur. Cependant, la main ne pourra pas arrêter une créature possédant plus de 9 de force. Seule Dissipation de la magie pourra annuler la main créée. La composante de ce sort est un gant de matière souple. En incantant, le magicien devra enfiler le gant et toujours tenir la main entre lui et son adversaire.

INCANTATION : ALUR ZHIN MAGLUST DEL STREEA TALINTH VELKINS

MUR DE FER

École de magie: Évocation

Portée: 2 mètres

Durée: 1 heure

Zone d'effet: 2 mètres de haut par 5 mètres de large

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un mur de fer devant lui dans le but de bloquer un passage ou se protéger. Ce mur peut être détruit par une dissipation de la magie ou par 200 points de dégât. Ce mur ne peut être qu'à la verticale. La composante matérielle de ce sort est une petite plaque de métal. En incantant, le magicien devra tracer un grand rectangle devant lui à l'aide de la plaque de métal.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL RATHA MZILD STREKA

PEAU DE PIERRE (Potion)

École de magie: Altération

Portée: Toucher

Durée: Spéciale

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'être immunisé virtuellement contre toutes attaques physiques (coupures, coups, projectiles, etc.). Cependant, les attaques magiques (boule de feu, foudre, projectile magique) auront leur effet normal. Le magicien bloquera 1 attaque / 3 niveaux du créateur (exemple : un magicien niveau 6 sera immuniser physiquement aux deux prochaines attaques). Il est à noter qu'une attaque par magie, en plus d'infliger des dégâts normaux, réduira la protection d'une attaque physique. Le sort se poursuivra tant que le magicien n'aura pas épuisé toutes les charges qu'il possède. Le magicien ne pourra pas réincanter ce sort tant que les charges du premier ne seront pas utilisées. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de poussière de pierre et une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 20 pièces d'or. En incantant, le magicien devra saupoudrer son corps à l'aide des deux types de poussière.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL TALINTH WUND KYORLIN

RAFALE DE VENT

École de magie: Évocation

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Cône de 30 mètres de long ayant 9 mètres de large à l'extrémité (angle d'environ 30 degrés)

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une rafale de vent extrêmement puissante repoussant toutes créatures, possédant moins de 5 de force, à 30 mètres de distance et les créatures, de 5 à 9 de force, à 15 mètres. Les créatures possédant 10 de force et plus ne seront pas affectées par ce sort. La composante de ce sort est une poignée de plumes. À la fin de l'incantation, le magicien devra souffler les plumes, contenues dans sa main, dans la direction où il désire créer la rafale.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL WAELA DUST MYRES OCTAR

RÉPARATION SUPRÊME

École de magie : Altération

Portée : 0

Durée : Permanente

Zone d'effet : 1 objet

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort est semblable au sort Réparation sauf qu'il réparera les armures en totalité. La composante est de la boue qui sera appliquée sur l'objet à réparer.

INCANTATION : ALUR ZHIN MAGLUST DEL GLUTER JUDAF UGDATH

RÉPULSION

École de magie: Abjuration

Portée: 15 mètres

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: Créatures dans un passage de 3 mètres de large

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de forcer toutes les créatures à tourner les talons pour s'éloigner de lui. La répulsion s'effectue à la vitesse de la créature tentant de s'approcher. Les créatures repoussées continuent de s'éloigner pendant 15 secondes, même si cela les amène au-delà de la portée du sort. La composante matérielle de ce sort est de l'encens. En incantant, le magicien devra allumer l'encens et souffler la fumée dans la direction où il désire repousser les créatures.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL LILHAR ZED JABBUCK

SPHÈRE DE FORCE

École de magie: Évocation

Portée: 2 mètres

Durée: 10 minutes + 1 / niveau

Zone d'effet: Sphère de 1 mètre de rayon autour du magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une sphère de force, autour de lui, le protégeant contre toutes attaques physiques ou magiques. Le magicien ne peut lancer de sorts au travers de la sphère de force. Seul le sort Désintégration peut détruire cette sphère. Le magicien peut mettre fin à ce sort dès qu'il le désire. La composante de ce sort est une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 50 pièces d'or. En incantant, le magicien devra lâcher la pincée de poussière à ses pieds.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL ARGITH MALAGAR AMBÉIR

TÉLÉPORTATION

École de magie: Altération

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Le magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se transporter instantanément, ainsi qu'un certain poids de matière, qu'il porte sur lui ou touche, jusqu'à un endroit très bien connu. Le magicien doit déterminer l'emplacement exact de son arrivée à l'avance. Le joueur devra se rendre à l'endroit déterminé en levant le bras pour désigner son absence.

INCANTATION: ALUR ZHIN MAGLUST DEL ELAMSHIN DOBLUTH

NIVEAU 6

COQUILLE ANTI-MAGIE

École de magie: Abjuration

Portée: 0

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Sphère de 1 mètre de rayon autour du magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de s'entourer d'une barrière invisible qui se déplace avec lui. La zone ainsi enfermée est totalement imperméable à toute magie, empêchant notamment le passage des sorts et de leurs effets. Elle empêche de même le fonctionnement de tous sorts ou objets magiques en son sein. La zone est de plus imperméable aux souffles de dragons, aux attaques par le regard ou par la voix et aux formes d'attaques spéciales similaires. La coquille repousse également les créatures charmées ou conjurées. Les créatures normales peuvent y pénétrer, de même que les projectiles normaux. De plus, bien qu'une épée magique n'ait aucun de ses pouvoirs au sein de la coquille, elle reste une épée et inflige les dégâts de base non magiques. Les reliques, les divinités et les créatures ayant un statut plus élevé ne sont pas affectées par cette magie de mortel. Une dissipation de la magie restera inefficace face à cette coquille. En incantant, le magicien devra tracer une sphère autour de lui à l'aide de ses mains.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA DOSST ILHARESEN

FEU CHARMEUR

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: 10 mètres

Durée: 3 minutes / 2 niveaux

Zone d'effet: 5 mètres de rayon autour du feu

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien d'utiliser un feu normal comme agent magique. De cette source, il fait jaillir un voile de flammes multicolores qui encercle le feu. Toute créature observant ce feu ou le cercle de flammes est charmée et demeure immobile fascinée par les flammes. Le charme est brisé si la créature charmée est attaquée physiquement, si un objet solide lui cache le feu ou lorsque le sort se termine. La composante matérielle est un morceau de tissus multicolore. Après l'incantation, le magicien a 30 secondes pour jeter le morceau de tissus dans le feu qu'il désire affecter.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA ABBAN DEL HONGLATH

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ (Potion)

École de magie : Abjuration

Portée : 0

Durée : 10 minutes/niveau

Zone d'effet : 1 mètre de rayon autour du magicien

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de se protéger contre les sorts du quatrième niveau et moins de magicien et du troisième niveau et moins de prêtre, en créant une sphère de 1 mètre de rayon autour de lui. Le magicien pourra lancer n'importe quel sort à travers cette sphère. Le magicien pourra se déplacer en conservant cette sphère. Néanmoins, ce sort pourra être annulé par Dissipation de la magie. Les composantes nécessaires sont 3 perles de verre qui se détruisent à la fin du sort. En incantant, le magicien tient les perles dans la main droite en faisant de multiples cercles de son bras.

INCANTATION : LOTH TLU MALLA WYRN NATHA JIVVIN HARL ILINDITH

IDENTITÉ RÉELLE

École de magie: Divination

Portée: Toucher

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de connaître la véritable identité d'une personne. Le magicien pourra demander à sa victime son nom, sa classe, son peuple et son alignement. La victime sera dans l'obligation de donner les vrais renseignements. La victime est toutefois consciente de donner ces renseignements au magicien. La

composante est un miroir. À la fin de l'incantation, le magicien devra questionner sa victime en le regardant par l'intermédiaire du miroir.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA OGGLIN OBSUL MESTRA KIORLYN

ILLUSION COMPLÈTE

École de magie: Illusion / Fantasma

Portée: 25 mètres

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: 2 mètres de haut

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une image de lui ou de toute autre créature (un monstre récemment tué). Pour cela, le magicien doit pouvoir voir son illusion et être à une distance respectant la portée décrite ci-dessus. Si le magicien désire créer sa propre illusion, il doit laisser un de ses objets à l'endroit de sa présence réelle. Le magicien ne peut s'éloigner de cet objet plus que la portée permise. Le sort ne sera pas utilisé en envoyant un joueur qui dira: " Vous voyez un Troll " ou toute autre situation du genre. Il sera plutôt utilisé pour recréer une image réelle. Exemple d'utilisation : vous venez de tuer un grand guerrier et vous croyez qu'il serait bon de faire croire aux autres qu'il vous accompagne. Vous demandez au joueur lui-même de vous accompagner. Ce guerrier vous accompagne jusqu'à la fin du sort ou lorsqu'il reçoit un contact physique. Une simple tape sur l'épaule suffira à dissiper l'illusion. L'illusion possède des éléments visuels, auditifs, olfactifs et thermiques. L'illusion pourra donc négocier comme s'il s'agissait de la personne réelle.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA EST ERYNGLYN ORTHAE MAGLUST

MAIN IMPÉRIEUSE D'ARTABANN

École de magie : Évocation

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de créer une main, de taille humaine à titanesque, qui apparaît entre lui et l'adversaire choisi par celui-ci. Elle se déplacera pour demeurer entre eux, quels que soient les mouvements du magicien et les efforts de son adversaire pour la contourner. Ni l'invisibilité, ni la métamorphose ne peuvent tromper la vigilance de la main. Cette main est invisible, elle peut repousser les adversaires jusqu'à 10 mètres et ne s'éloigne jamais de plus de 5 mètres de son créateur. Le magicien pourra changer de cible à sa guise. Cependant, la main ne pourra pas arrêter une créature possédant plus de 9 de force. Seule Dissipation de la magie pourra anéantir la main créée. La composante de ce sort est un gant de matière souple. En incantant, le magicien devra enfiler le gant et toujours tenir la main entre lui et son adversaire.

INCANTATION : LOTH TLU MALLA WYRN NATHA DEL NAERTH OLOTH STREEA

MALADRESSE

École de magie: Enchantement / Charme

Portée: Catalyseur

Durée: 10 secondes / niveau

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: Annule (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une zone au sein de laquelle toute créature devient maladroite. Les créatures à la course trébuchent et tombent, celles qui utilisent ou veulent agripper un objet, l'échappent, etc. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet demeureront maladroites pour la durée complète du sort. La composante matérielle de ce sort est une peau de banane. À la fin de l'incantation, le magicien lance la peau de banane qui sera le catalyseur dans la zone désirée.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA BELAERN XUN WAEALA IGLIS

RETOUR DE SORTS

École de magie : Abjuration

Portée : 0

Durée : 1 journée ou jusqu'à utilisation

Zone d'effet : Le magicien

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de faire rebondir les sorts invoqués contre lui vers son créateur. Ceci comprend les sorts invoqués à partir de parchemins et les capacités innées, mais n'inclus pas les points suivants :

- Effets de zone n'étant pas directement centrés sur le magicien;
- Effets communiqués par un contact physique;
- Effets provenant d'objets tels que bâtons, baguettes, etc.

Le sort affecte 3 niveaux + 1 / niveau supplémentaire au 7 (exemple : un magicien niveau 8 peut retourner 4 niveaux de sort (3+1), soit une Boule de feu (3) et un Projectile magique (1), etc.). Si le magicien ne possède pas suffisamment de niveaux de protection, il lui est impossible de bloquer partiellement un sort. La composant matérielle de ce sort est un petit miroir. En incantant, le magicien devra se regarder dans les yeux à l'aide du miroir jusqu'à la fin de l'incantation

INCANTATION : LOTH TLU MALLA WYRN NATHA MRIMM DEL SSINSSRIG

SPHÈRE GLACIALE

École de magie: Altération / Évocation

Portée: Catalyseur

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un petit globe ayant environ la taille d'une pierre de fronde, froid au toucher, mais n'infligeant pas de dégât. Le magicien devra le lancer comme s'il s'agissait d'une grenade et il se brisera au premier impact infligeant 12 points de dégât à toute créature se trouvant dans la zone d'effet. La

composante matérielle de ce sort est un coquillage. En incantant, le magicien devra écouter les sons du coquillage et lancer le catalyseur à la fin du sort.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA WUND XUN USSTAN
FAERBOL

ZONE DE FORCE

École de magie: Évocation

Portée: 5 mètres

Durée: 2 minutes / niveau

Zone d'effet: Cube de 7 mètres d'arête

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer un puissant cube de force de 7 mètres d'arête qui sera fermé hermétiquement empêchant ainsi toute créature de s'échapper. Aucun sort ne peut être lancé au travers de cette cage, dans un sens comme dans l'autre. La ou les créature(s) enfermée(s) ne pourront s'échapper qu'avec une téléportation, une porte dimensionnelle ou un sort de rappel. Le mur ne peut être détruit que par Désintégration. Avant l'incantation, le magicien devra tracer un carré de 7 mètres d'arête au sol à l'aide d'une branche. Il devra terminer son incantation au moment exact où la ou les créatures seront à l'intérieur de la zone tracée par le magicien.

INCANTATION: LOTH TLU MALLA WYRN NATHA MALUST BRORNA
YATHRIN FANEADAR

NIVEAU 7

BOULE DE FEU À RETARDEMENT

École de magie: Évocation

Portée: 30 mètres

Durée: Spéciale

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une boule de feu qui apparaîtra à ses côtés et qu'il pourra lancer dans les 5 minutes suivant l'incantation. Cette boule de feu infligera 24 points de dégât à la créature visée. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de sel et de la cendre que le magicien devra mélanger en incantant.

INCANTATION: ILHARESSSEN ZAUNTIL ALUR WAELA IBLITH VELADORN
VLONDRIL

CHAÎNE DE FOUDRE

École de magie: Évocation

Portée: 10 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Spéciale

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une décharge électrique commençant comme un unique éclair de 75 cm de large, qui prend sa source au bout des doigts du magicien. Contrairement à un éclair normal, celui-ci frappe tout d'abord une créature, puis rebondit vers d'autres cibles, perdant un peu d'énergie à chaque transmission. La chaîne peut atteindre un nombre maximal de 4 cibles infligeant 16 points à la première, 12 à la deuxième, 8 à la troisième et 4 à la dernière. Cet éclair ne peut atteindre une créature se trouvant à plus de 10 mètres du magicien. La chaîne ne peut pas atteindre la même créature plus d'une fois. La composante matérielle de ce sort est une tige de verre avec laquelle le magicien désignera ses victimes après l'incantation.

INCANTATION: ILHARESSSEN ZAUNTIL ALUR WAELA COLBAUTH
YATHTALLAR HASZAKKIN

COFFRE SECRET DE KOBAD

École de magie :Altération/Conjuration

Portée : Spéciale

Durée : Permanent

Zone d'effet : Un coffre

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet à un coffre d'être caché au plus profond du plan d'existence éthéré, d'où il sera rappelé à l'aide d'un modèle réduit de lui-même. Le seul moyen de ramener le coffre du plan éthéré au plan primaire est de posséder la réplique du coffre, ainsi que le mot de commande déterminé par le magicien lors de l'incantation. Si le petit coffre est détruit ou perdu ou si le mot de commande est oublié, il sera absolument impossible de ramener le coffre du plan éthéré. La composante matérielle de ce sort est un modèle réduit du coffre qui sera caché. En incantant, le magicien pose une main sur chaque coffre et répète l'incantation 2 fois sans interruption

INCANTATION : ILHARESSSEN ZAUNTIL ALUR WAEA MYLYL KHALESS
BRORNA EST DESPANA

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

École de magie: Nécromancie

Portée: Catalyseur

Durée: 20 minutes

Zone d'effet: 3 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de soumettre à sa volonté 1 mort-vivant / 2 niveaux dans la zone d'effet mentionnée. Les morts-vivants n'obéiront qu'à des ordres simples ne dépassant pas 15 mots. La composante matérielle de ce sort est un os. En incantant, le magicien devra tenir l'os dans une main et, à la fin de l'incantation, lancer le catalyseur dans la zone désirée.

INCANTATION: ILHARESSSEN ZAUNTIL ALUR WAEA AMBEIR OLONRAE
OLOTH

DÉSINTÉGRATION

École de magie: Altération

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Un membre

Jet de protection: Annule (3 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de désintégrer un des membres de sa victime (bras ou jambe) de manière permanente. Seul le sort Régénération pourra ramener le membre désintégré. La composante matérielle de ce sort est un champignon. En incantant, le magicien devra broyer le champignon sous son pied et pointer sa victime à l'aide de son doigt.

INCANTATION: ILHARESSEN ZAUNTIL ALUR WAELA MALAGAR OLIST
ZAEFRINN OLOTH

ÉVANOUISSMENT

École de magie: Conjuración

Portée: 5 mètres

Durée: 5 minutes

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (3 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de provoquer l'évanouissement d'une créature.

INCANTATION: MOT DE POUVOIR ÉVANOUISSMENT

POIGNE DE FER D'ARTABANN

École de magie : Évocation

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Jet de protection : Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de créer une main titanesque, invisible, qui immobilise n'importe quelle créature ayant moins de 9 de force. Une créature possédant plus de 9 de force ne sera aucunement affectée par ce sort. La créature empoignée pourra seulement parler et ne pourra être attaquée physiquement dû à la taille de la main. L'usage de sorts infligeant des dégâts contre la victime entraînera la destruction de la main, mais n'affectera pas la créature emprisonnée. Les seuls sorts pouvant être utilisés seront ceux qui demandent un contact physique (toucher) avec la victime. La composante matérielle de ce sort est un gant de cuir que le magicien devra enfiler tout en incantant. Après l'incantation, le magicien devra empoigner sa victime à distance et conserver le poing fermé jusqu'à ce qu'il souhaite libérer la victime ou à l'échéance de la durée du sort.

INCANTATION : ILHARESSSEN ZAUNTIL ALUR WAELA ARGITH SHAR
ZESSTRA ITLAL

NIVEAU 8

CONFUSION

École de magie: Enchantement

Portée: 10 mètres

Durée: 2 minutes

Zone d'effet: Une personne

Jet de protection: Annule (2 cartes)

DESCRIPTION : Ce sort rend une personne totalement incontrôlable. La personne affectée commence à frapper toute personne se trouvant à sa portée jusqu'à sa propre mort ou après les deux minutes. La personne ne se souvient plus de ce qui s'est passé pendant ces deux minutes. Les composantes matérielles de ce sort sont trois écailles de noix.

INCANTATION : ULTRINNAM OKLOTH MÉRASAM EST ITLHAR FIGAR
QUERK TURV JERV

CRÉATION DE SORTS

École de magie: Altération

Portée: 0

Durée: Permanente

Zone d'effet: Un parchemin

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une variante d'un sort déjà existant. Pour plus de détails, voir un NPC.

INCANTATION : ULTRINNAM OKLOTH MÉRASAM EST ITLHAR WAEA
OBLITH SARGLIN STREEA DEL HONGLATH BAEREGHEL

CRI DE BANSHEE

École de magie: Nécromancie

Portée: 0

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Toute créature qui entend le cri du magicien

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de pousser un cri strident infligeant 8 points de dégât à toute créature qui entend ce même cri. Celui-ci entraînera, en plus des dégâts, une paralysie de 5 secondes. Seules les créatures sourdes ou se bouchant les oreilles à l'aide des deux mains, avant le début du cri, ne ressentiront pas les effets de ce cri.

INCANTATION: ULTRINNAM OKLOTH MÉRASAM EST KALLANAR DEL
TSABRACT MALAGGAR

MOT DE POUVOIR CÉCITÉ

École de magie : Conjuración

Portée : Catalyseur

Durée : Instantanée

Zone d'effet : sphère de 5 mètres de rayon autour du catalyseur

Jet de protection : Annule (3 cartes)

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de provoquer une perte de la vue temporaire, en l'occurrence 3 minutes, à toute créature se trouvant dans la zone d'effet. Ce sort peut être annulé par une dissipation de la magie.

INCANTATION : Mot de pouvoir Cécité

PERMANENCE

École de magie: Altération

Portée: Spéciale

Durée: Permanente

Zone d'effet: 1 sort

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de rendre l'effet d'un sort permanent. La permanence ne pourra être faite que sur un sort affectant le magicien ou une zone autour du magicien. Pour plus amples renseignements, demandez l'aide d'un NPC.

INCANTATION: ULTRINNAM OKLOTH MÉRASAM EST JIVVIN ALUR
BRORNA YOEGH'IL'RYMMIN

NIVEAU 9

BANNISSEMENT

École de magie: Abjuration

Portée: 2 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (4 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de chasser une créature extra-planaire du plan d'origine du magicien. L'effet est instantané et le sujet ne peut revenir sans une conjuration spéciale ou un moyen quelconque lui permettant de passer de son propre plan d'existence à celui dont il a été banni. Le magicien doit nommer le type de créature devant être renvoyé et en donner, également, le nom et le titre, si le sujet en possède. Les éléments matériels sont des substances dangereuses, détestées par le sujet ou opposées à sa nature. Pour chaque substance incluse dans l'incantation, la créature ajoute une carte de jet de protection pour contrer le sort. Si le sujet réussit ses jets de protection, le magicien est frappé par un choc d'énergie en retour, infligeant 8 points de dégât et est étourdi pendant 1 minute. En incantant, le magicien devra jeter ses composantes, une à une, par terre, entre lui et le sujet.

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE PHINDAR
LACKZ'HIND ABAETHAGGAR MAERRET EST HONGLATH

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL

École de magie: Conjurateur/ convocation

Portée: 0

Durée: 30 minutes

Zone d'effet: Grande source de feu ou bassin d'eau de source

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION : Grâce à ce sort, le magicien peut conjurer un élémental d'eau ou de feu. Pour conjurer un élémental d'eau, il devra trouver un bassin d'eau de source. Pour un élémental de feu, il devra trouver une grande source de feu. Les composantes matérielles de ce sort sont de l'eau et du sable pour l'élémental d'eau, et du soufre et du phosphore pour l'élémental de feu. Le magicien pourra contrôler uniquement un élémental à la fois, mais il sera encore capable de lancer des sorts. Après une durée d'une demi-heure, l'élémental ne sera plus sous le contrôle du magicien et deviendra un monstre indépendant. Voir NPC pour plus de détails.

**INCANTATION : MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE
PRINTHODAR VARZEN OBLISS FEGNAR YERTIR**

DISJONCTION DE KERIMSHAN

École de magie : Altération/Enchantement

Portée : 0

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Sphère de 5 mètres de rayon autour du magicien

Jet de protection : Spécial

DESCRIPTION : Lorsque ce sort est invoqué, tous les effets et les objets magiques se trouvant dans le rayon d'action du sort, hormis ceux se trouvant sur la personne du magicien ou en contact avec lui, sont disjoints. Cela signifie que les sorts invoqués sont divisés en leurs diverses composantes (ce qui annule généralement l'effet à la manière de Dissipation de la magie) et que les objets perdront toute faculté magique. Une créature ayant en sa possession un ou plusieurs objets magiques devra sacrifier 3 cartes de jet de protection par objet que celle-ci voudra sauver. Il est à noter que certains objets puissants ne seront pas affectés par ce sort. Toute créature ayant reçu des protections magiques verra celles-ci se détruire. Seul le sort de coquille anti-magie protégera tout ce qui est en son sein contre la disjonction.

**INCANTATION : MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE CAHALLIN
KAHALAZZA ZESSTRA EST ILHARESSSEN STREAKA**

INVULNÉRABILITÉ TOTALE

École de magie: Abjuration

Portée: 0

Durée: 5 minutes / niveau

Zone d'effet: Sphère de 1 mètre de rayon autour du magicien

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de se protéger contre tous les sorts, en créant une sphère de 1 mètre de rayon autour de lui. Le magicien pourra lancer n'importe quel sort à travers cette sphère. Le magicien pourra se déplacer en conservant cette sphère. Néanmoins, ce sort pourra être annulé par Dissipation de la magie. Les composantes nécessaires à la réalisation de ce sort sont 5 perles de verre qui se détruisent à la fin du sort. En incantant, le magicien tient les perles dans la main droite en faisant de multiples cercles de son bras.

INCANTATION: MENZOBERANZAN DEL FANEADAR ORTHAE MOLVAYAS
ORGOLOTH NAERT COLOARA ZAPHRES'Z T'SARRAN

MAIN BROYANTE D'ARTABANN

École de magie: Évocation

Portée: 5 mètres

Durée: 5 secondes / niveau

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Aucun

DESCRIPTION : Ce sort permet au magicien de créer une main colossale. Celle-ci est sous le contrôle du magicien, qui peut lui faire saisir et broyer un adversaire. La main attrape, immobilise et inflige automatiquement des dégâts par constriction à chaque tranche de 5 secondes durant laquelle le magicien se concentre. Les dégâts infligés dépendent du nombre de tranches de 5 secondes durant lesquelles la main agit sur sa victime (voir le tableau ci-dessous). Au fur et à mesure que le temps s'écoule (à chaque tranche de 5 secondes), le magicien devra annoncer les dégâts à sa victime. Si le magicien est dérangé ou déconcentré, la main se dissout. La composante matérielle de ce sort est un gant de cuir. À la fin de l'incantation, le magicien devra enfiler le gant et empoigner sa victime à distance comme s'il s'agissait de la main.

1re tranche (5 secondes)	2
	+
2ème tranche (10 secondes)	4
	+
3ème tranche (15 secondes)	6
	+
4ème tranche (20 secondes)	8
	+
etc. (25 secondes et +)	etc.

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE BLUNDYTH
TSABRAK ISTOVIN ALUST VLONDRIL

MOT DE POUVOIR MORT

École de magie: Conjuración

Portée: 10 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: Une créature

Jet de protection: Annule (4 cartes)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de tuer une créature par la puissance de sa voix. Les démons, les créatures enchantées et autres créatures du même type, ne seront pas affectés par ce sort.

INCANTATION: MOT DE POUVOIR MORT

NUÉE DE MÉTÉORES

École de magie: Évocation

Portée: 15 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 3 mètres de rayon

Jet de protection: ½ (1 carte)

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de créer une nuée de météores tombant du ciel, sur un adversaire de son choix. Suite à cette chute de pierres, la victime se verra infliger 24 points de dégât. En incantant, le magicien devra lever la main vers le ciel et la laisser retomber vers son adversaire à la fin de l'incantation.

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE GORMAEL
ZAKRAFAN DEL JHALLAVAS

SPHÈRE PRISMATIQUE

École de magie: Abjuration / Conjuración

Portée: 0

Durée: 10 minutes / niveau

Zone d'effet: Sphère de 3 mètres de rayon

Jet de protection: Spécial

DESCRIPTION: Ce sort permet au magicien de conjurer, autour de lui uniquement, un globe immobile le protégeant contre toutes les formes d'attaques. Le magicien ne peut incanter des sorts traversant la sphère, mais peut par contre entrer et en sortir comme bon lui semble. Ce globe possède 7 couches différentes ayant chacune un pouvoir distinct. Ces mêmes couches pourront être détruites une à une dans l'ordre avec le sort correspondant (voir tableau ci-dessous). Cette sphère pourra également être détruite par un bâtonnet d'annulation ou un sort de disjonction. Pour tout téméraire tentant de s'infiltrer à l'intérieur, veuillez suivre la table ci-dessous.

Couches du globe	Effets du globe	Sorts annulant la couche
------------------	-----------------	--------------------------

1re	Arrête les projectiles non magiques. Inflige 8 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Cône de froid
2ème	Arrête les projectiles magiques. Inflige 16 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Rafale de vent
3ème	Arrête poisons, gaz et pétrification. Inflige 32 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Désintégration
4ème	Arrête les souffles de dragons. Inflige 40 points de dégât. Jet de protection: ½ (1 carte)	Flèche d'acide de Shend
5ème	Arrête détection / localisation et attaques mentales. Pétrification. Jet de protection: Annule (3 cartes)	Projectile magique
6ème	Arrête les sorts magiques. Débilité mentale. Jet de protection: Annule (3 cartes)	Lumière
7ème	Champ de force de protection. Mort. Jet de protection: Annule (4 cartes)	Foudre

INCANTATION: MENZOBERRANZAN DEL FANEADAR ORTHAE
YUETHINDRYNN BARRISON'DEL'ARMGO LARABAN EST VALLAS ISTOLIL
SARGTLIN