

**Absorbeur d'énergie****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Absorbere (Fulgur, Avoris, Ignis, Venenum, Frigus) Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Solstice ou épuisement du sort

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort absorbe 3 dommages / rang de l'énergie choisi. Une fois que le lanceur a été frappé par l'élément choisi, le sort dure 1 minute / rang. N'est pas cumulable avec les autres sorts de protection, résistance ou endurance des éléments.

**Absorption****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Praesidium Absorbere Virtus Magicus Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort absorbe tous les sorts dirigés sur l'incantateur qui ont une portée « catalyseur » ou « touché » pendant la durée du sort. Tous les sorts absorbés n'affectent pas l'incantateur.

**Alarme****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Praesidium Arma Campus Privatus*

**Portée:** 6 mètres de rayon

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée une alarme qui averti lorsqu'une personne non autorisé entre dans la zone protégée. Reprendre la scène à l'instant ou quelqu'un entre dans la zone.

**Ancre dimensionnelle****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Ancora Dimensio Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature ou objet

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort empêche la cible ou l'objet d'effectuer les voyages dimensionnels. Les sorts tel que projection astrale, clignement, saut éthéré, porte dimensionnel etc. ne fonctionne pas durant la durée de ce sort.

**Anticipation de Téléportation**

**Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Anticipatio Vehiculum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature ciblée est avertie lorsqu'une téléportation se fait à l'intérieur de 5 mètres de rayon.

**Anticipation de téléportation supérieur**

**Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Praesidium Anticipatio Vehiculum Majore Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature ciblée est avertie lorsqu'une téléportation se fait à l'intérieur de 10 mètres de rayon et sait qui est la et/ou les personnes.

**Aura magique**

**Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Imperator Nimbus Magicus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet

**Durée:** 10 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne la propriété magique sur l'objet touché. Si une personne fait détection de la magie dessus, il est magique.

**Bannissement**

**Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Praesidium Ejectio Alius Cosmos Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** zone de 10 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Toutes les créatures venant d'un autre plan sont renvoyées dans leur plan d'origine.

**Bouclier****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Praesidium Parma Pertineo Privatus*

**Portée:** Touché

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne + 1 d'armure et immunise contre les projectiles magiques.

**Bouclier de l'esprit****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Praesidium Parma Spiritus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** Un solstice

**Résistance:** aucune

**Description:** La personne protégée par ce sort ne peut pas être affecté par aucun sort de localisation, de lecture de la pensée ou tout sort qui affecte l'esprit de la personne ainsi protégée.

**Brise enchantement****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Liberare Nemo Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 1 créature / rang dans un rayon de 10 mètres

**Durée:** Instant

**Résistance:** Voir description

**Description:** Ce sort permet de briser les enchantements, les malédictions et les transmutations de niveau 5 et moins. Si le sort brisé est causé par un objet (exemple : une épée maudite), la personne est libéré de l'emprise de l'objet mais n'annule pas la malédiction dessus.

**Cauchemar****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Imperator Incusomnium Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit Impénétrable 5

**Description:** Ce sort envoie des cauchemars à la cible qui reçoit, lors de son réveil, 5 points de dommages et la rend fatiguée. Elle ne peut pas courir et l'empêche de méditer ou récupérer des points de magie par quelconque moyen (potion ou autre). Un solstice, après le réveil, annule les effets.

**Cercle de Protection****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Praesidium Nemo Patrocinium Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Protège des attaques physiques et des sortilèges de niveau 1 et 2 pendant la durée du sort. La personne ne peut pas se déplacer ni incanter d'autres sorts. L'incantateur peut tout de même parler.

**Cercle de Protection Majeur****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Nemo Patrocinium Pertineo*

**Portée:** Toute personne 3 mètres autour de l'incantateur

**Cible:** 3 mètres autour de l'incantateur

**Durée:** Concentration

**Résistance:** Aucune

**Description:** Protège des attaques physiques et des sortilèges de niveau 1 à 5 pendant la durée du sort. Une fois incanter, personne ne peut entrer dans la zone. Pendant que l'incantateur se concentre pour maintenir le sort, il ne peut pas bouger, parler, incanter ou faire toute autre action. Toutes les personnes quittant le cercle, ne peuvent y revenir.

**Champ anti-magie****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Negatio Magicus Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** 3 mètres de rayon autour de l'incantateur

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort annule temporairement tout effet magique, sort magique etc. dans la zone d'effet mais ne les dissipe pas. Un sort qui a été lancé près de la zone d'effet affecte quand même alentour mais pas dans la zone. Lorsque le sort se dissipe, les sorts reprennent effet.

**Déguisement de mort-vivant****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Imperator Dissimulatio Funus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature touchée a l'apparence d'un mort-vivant.

**Délivrance de la malédiction****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Liberatio Imprecatio Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature ou un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort dissipe une malédiction sur la créature touchée. Elle ne dissipe pas le sort sur un objet mais empêche la personne qui a l'objet d'être affectée par la malédiction pendant un solstice.

**Déplacement****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Imperator Translatio Abstineo Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort donne l'impression que la personne est 1 mètre plus loin qu'elle l'est vraiment. Si frappé, les coups physiques ratent un coup sur trois.

**Disjonction de Laucian****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Praesidium Dissolvere Rei Campus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Zone de 10 mètres de rayon

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort rend tous objets, armes, armures magiques en simple objet. Ils perdent tous leurs propriétés magiques. Le sort dissipe également tout les sorts de niveau 1 à 9. Certaines armes spéciales on le droit a des roches/papiers/ciseaux pour résister. (Voir scénariste)

**Dissipation de la magie****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Effusio Magicus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature ou un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort dissipe les effets magiques 1 niveau / 2 rangs de l'incantateur. Ainsi un mage de rang 6 dissipera des sorts niveau 3.

**Dissipation de la magie majeure****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Effusio Majore Magicus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Rayon de 3 mètres

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort dissipe tout les effets magiques et les sorts de 1 niveau / 2 rangs de l'incantateur dans la zone d'effet.

**Écran de dissipation de Laucian****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Effusio Magicus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Rayon de 10 mètres

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée un écran immobile et opaque à 10 mètres de rayon. Toute personne ou objet non tenu (ou non porté) qui traverse cet écran sont affecté par une dissipation de la magie. Elle dissipe tout sort ou effet magique de niveau 3 et moins.

**Écran de dissipation supérieur****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Praesidium Summum Effusio Magicus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Rayon de 3 mètres

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée un écran immobile et opaque à 10 mètres de rayon. Toute personne ou objet non tenu (ou non porté) qui traverse cet écran sont affecté par une dissipation de la magie. Elle dissipe tout sort ou effet magique de niveau 6 et moins.

**Emprisonnement****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Praesidium Carcerem Abstineo Terrenus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible touchée se fait emprisonner dans une sphère qui disparaît au centre de la terre. Elle ne peut être détectée par un sort de divination tel que Boule de Crystal ou Localisation de personne. Un sort de Discernement révèle le fait que la cible est emprisonnée.

**Endurer les éléments****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Praesidium Ferre (Fulgur, Avoris, Ignis, Venenum, Frigus) Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une personne

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet à la personne touchée de soustraire 5 dégâts de l'élément choisi (feu, froid, électricité, acide et poison) par coup reçu de cet élément.

**Fausse vision****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Imperator Depravare Visio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** 15 mètres de rayon

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort empêche toute forme de divination dans la zone d'effet pendant la durée du sort. L'incantateur choisit une fausse vision qui remplace la zone protégée par ce sort.

**Fermeture Arcane****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Praesidium Clastrum Magicus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une porte, fenêtre ou autre objet qui se ferme

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort verrouille magiquement l'objet. Dissipation de la magie, Déverrouillage ou Force 3 annule la fermeture arcane.

**Floue**  
**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Imperator Momentum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature touchée apparait floue. Elle ignore un coup physique sur cinq lorsqu'en combat.

**Gardiens et fortifications****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Custodis Locus Campus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Un bâtiment habité

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de sécuriser magiquement un endroit. Il verrouille toutes les portes et fenêtres, un nuage de brouillard s'élève partout autour rendant la visibilité nulle, les personnes enfermées dans l'endroit sont protégé par le sort Floue (abjuration niveau2). Les personnes non autorisés sont affectées par le sort Confusion (enchantement niveau 4). Après la confusion le brouillard devient un nuage puant (conjuraction niveau 3).

**Globe d'invulnérabilité mineur****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Globus Invulnerabilis Minor Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Protège le lanceur des sorts arcane de niveau 3 et moins.

**Globe d'invulnérabilité****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Globus Invulnerabilis Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Protège le lanceur des sorts de niveau 5 et moins ainsi que les pouvoirs innés (sort en pouvoir inné).

**Gyre réciproque****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Vicem Praestare Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 5

**Description:** La cible reçoit 3 de dommages / niveau de sort actifs sur elle-même. Ex. Si la cible a une peau de pierre (niv. 4) et une endurance des éléments (niv. 1), elle reçoit 15 de dommages. Ceci n'affecte pas les sorts de zone ou d'effets instantanés.

**Immunité contre les sorts****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Immunitas Malificium Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort permet de choisir un sort arcane de niveau 4 et moins contre lequel vous êtes immunisé pendant la durée du sort.

**Immunité contre les sorts majeurs****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Praesidium Immunitas Majore Malificium Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort permet de choisir un sort arcane de niveau 8 et moins contre lequel vous êtes immunisé pendant la durée du sort.

**Immunité contre une énergie****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Praesidium Immunitas Virtus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne et son équipement

**Durée:** 1 Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort permet d'immuniser la cible contre les dommages d'un élément (feu, froid, électricité, acide, sonique) pendant la durée du sort. Il ne protège pas contre un danger naturel.

**Jaillissement de couleur****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Imperator Emicare Coloris Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Cône de 3 mètres devant soi

**Durée:** Instant + 10 secondes / rang

**Résistance:** Esprit impénétrable 1

**Description:** Un jet de couleur part devant l'incantateur. Les cibles deviennent étourdi et aveugle pendant la durée du sort.

**Liberté****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Praesidium Libertas Motus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort libère une créature de tous sorts ou effets restreignant son mouvement et tous sortilèges tels que Labyrinthe, Stase temporel, Emprisonnement, Pétrification, Sommeil, Ralentissement etc.

**Marque arcane****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Imperator Epistula Magicus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une surface ou objet

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de créer une marque ou symbole visible ou invisible qui peut seulement être lu avec une détection de la magie. La marque ou symbole ne peut consister de plus de 6 caractères.

**Muraille hallucinatoire****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Imperator Moenia Alucinatio Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** 3 mètres de long x 3 mètres de haut x 1 mètre de profond

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Esprit impénétrable 4

**Description:** Ce sort crée un plancher, plafond ou mur illusoire qui peut servir à cacher un piège ou une porte ou autre.

**Muraille prismatique****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Praesidium Moenia Coloris Ritualis Antequam*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Direct

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort crée un mur dans une entrée ou un endroit restreint (un mur à un autre) avec 7 couches de couleur :

- **Rouge**, qui arrête tous les armes non magiques à distance et inflige 20 de dommages par le feu, s'annule par un Cône de froid.
- **Orange**, qui arrête tous les armes magiques à distance et inflige 40 de dommages par l'acide, s'annule par Couloir de vent.
- **Jaune**, qui arrête les poisons, gaz et pétrification, inflige 80 de dommages par l'électricité, s'annule par Désintégration.
- **Vert**, qui bloque tous les souffles et inflige un poison divin de 3 points de vie / rang, s'annule par Passe-muraille.
- **Bleu**, qui arrête tous les sorts de Divination et mentaux, inflige le sort Pétrification, s'annule par Projectile magique.
- **Indigo**, qui arrête tous les sorts et inflige le sort Folie, s'annule par Lumière du Jour.
- **Violet**, qui détruit tous les objets magiques et non magiques, inflige le sort Changement de plan, s'annule par Dissipation de la magie.

**Non détection****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Occultare Nemo Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet à la cible d'être indétectable par les sorts tels que Clairaudience/clairvoyance, localisation d'objet et les sorts de détection durant la durée du sort.

**Objet obscur****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Res Obscurum Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Un objet

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort empêche l'objet d'être détecté par un sort de clairvoyance, une boule de cristal ou tout moyen autre de localiser l'objet.

**Peau de pierre****Niveau 4****Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Pellis Lapideum Pertineo***Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** 10 minutes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Le sort donne une réduction des dommages de 10 / magique.

Le sort va absorber un total de 10 de dégâts par rang de l'incantateur (maximum 100). Ainsi un incantateur de rang 5 lancera une peau de pierre qui aura un total des réductions de 50 points de dégâts. Les coups infligés par une arme non magique sont réduits de 10 si le coup fait 0, elle ne reçoit aucun dommage. Le sort prend fin après la durée du sort ou si la limite des dégâts reçus est atteinte.

**Permanence****Niveau 5****Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Imperator Malificio Continuatio Antequam***Portée:** Voir texte**Cible:** Voir texte**Durée:** Permanent**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort permet de rendre certains sorts et effets de sort permanent. Il faut être capable d'incanter le sort voulu et payer le coût en points de compétences selon le sort.

Les sorts suivants peuvent être faits sur soi-même seulement. L'incantateur doit lancer le sort sur lui-même et par la suite incanter le sort permanence.

Vision arcane	150 Points de compétence
Compréhension des langues	50 Points de compétence
Infra-vision	100 Points de compétence
Détection de la magie	50 Points de compétence
Lecture de la magie	50 Points de compétence
Langues	150 Points de compétence

Le sort suivant peut être fait sur soi-même et 2 autres personnes. L'incantateur doit lancer le sort et par la suite incanter le sort permanence :

Lien télépathique de Cathy	250 Points de compétence
----------------------------	--------------------------

Les sorts suivants peuvent être faits sur un endroit ou objet seulement. L'incantateur doit lancer le sort et par la suite incanter le sort permanence.

Alarme	50 Points de compétence
Couloir de vent	150 Points de compétence
Sanctuaire privé de Laucian	250 Points de compétence
Porte de Phase	350 Points de compétence
Sphère prismatique	450 Points de compétence
Muraille prismatique	400 Points de compétence
Nuage puant	150 Points de compétence

Symbole de mort	400 Points de compétence
Symbole de peur	300 Points de compétence
Symbole de folie	400 Points de compétence
Symbole de persuasion	300 Points de compétence
Symbole de sommeil	400 Points de compétence
Symbole d'étourdissement	350 Points de compétence
Symbole de faiblesse	350 Points de compétence
Cercle de téléportation	450 Points de compétence
Muraille de feu	200 Points de compétence
Muraille de force	250 Points de compétence
Toile d'araignée	100 Points de compétence

**Piège à feu****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Pedica Ignis Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet qui s'ouvre

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort crée un piège de feu qui inflige 5 de dommages + 1 / rang de feu sur 5 mètres de rayon. Le sort se dissipe après le déclenchement ou le solstice.

**Piège de Cordélia****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Imperator Tendicula Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet avec un mécanisme

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Si une personne fait une détection des pièges sur l'objet touché, il est certain qu'il y a un piège. Cela crée seulement l'impression d'un piège et n'a pas d'effet si la personne ouvre l'objet.

**Philtre****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Philtrum Avoris Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort crée une bulle de protection contre le poison autour de la créature touchée. Pendant la durée du sort, la créature ne peut pas être affectée par les poisons et les sorts de poisons tels que nuage de puanteur de niveau 3 et moins.

**Protection contre les énergies****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Patrocinium (Fulgur, Avoris, Ignis, Venenum, Frigus) Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort donne une protection de 6 / rang (maximum de 60) de l'élément choisi (feu, froid, électricité, acide et poison). La protection diminue selon les dommages infligés par l'élément. Ex. Une protection de 30 (rang 5). La personne reçoit une boule de feu 24, il lui reste une protection de 6. Le sort termine lorsqu'il n'y a plus de protection ou après la durée du sort, le premier des deux.

**Protection contre les flèches****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Patrocinium Sagitta Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort donne une réduction de dommage de 10 / magique sur les attaques de flèches.

**Renvoie extra planaire****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Missio Alius Cosmos Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature extra planaire

**Durée:** Instant

**Résistance:** Volonté de Fer 5

**Description:** Le sort retourne une créature dans son plan d'origine.

**Répulsion****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Repulsus Campus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 10 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Volonté de Fer 6

**Description:** Ce sort crée une zone de 10 mètres de rayon autour de l'incantateur qui repousse toutes les personnes lors de l'incantation. Cette zone ne peut pas bouger et ne protège pas contre les sorts ou attaque à distance.

**Résistance aux énergies****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Resisto (Fulgur, Avoris, Ignis, Venenum, Frigus) Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une personne

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet à la personne touchée de soustraire 10 dégâts de l'élément choisi (feu, froid, électricité, acide et poison) par coup reçu de cet élément pour la durée du sort.

**Résistance aux énergies de groupe****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Praesidium Resisto (Fulgur, Avoris, Ignis, Venenum, Frigus) Factio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne + 1 / rang

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet aux personnes touchées de soustraire 10 dégâts de l'élément choisi (feu, froid, électricité, acide et poison) par coup reçu de cet élément pour la durée du sort.

**Retour de sort****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Praesidium Reversio Malificio Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de renvoyer un total de 8 niveaux de sorts à son incanteur, le sort prend fin lorsque les 8 niveaux sont renvoyés ou que la durée du sort est atteinte.

**Rêve****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Imperator Somnium Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une créature qui dort

**Durée:** Selon message

**Résistance:** Esprit impénétrable 5

**Description:** Ce sort permet d'envoyer un message en forme de rêve à une personne. Au début du sort, l'incanteur doit nommer le destinataire du message ou l'identifier d'une manière qui le précise directement. Le message peut être aussi long que l'incanteur le désire et la cible s'en rappelle parfaitement lors de son réveil. L'incanteur ne peut pas recevoir de réponse de la personne qui dort.

**Rune de duel****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Signum Pugna Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet d'annuler d'un sort qu'un ennemi vous envoie sans incanter. L'incantateur doit posséder le sort envoyé sur lui et doit payer les points de magie.

**Rune explosive****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Imago Eruptio Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Un objet

**Durée:** Permanent jusqu'à explosion

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de créer une rune sur un objet tel que livre, manuscrit, texte etc. Si une personne non autorisée lit le document protégé, la rune explose et inflige 15 dégâts dans un rayon de 3 mètres. Le document est détruit aussi par la force de l'explosion.

**Sanctuaire privé de Laucian****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Sacrum Privatus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Une tente

**Durée:** Un solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend la tente inaccessible et immunisé contre les sorts pendant la durée du sort. Les personnes à l'intérieur ne peuvent être vu ni entendu.

**Scripte illusoire****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Imperator Fallax Epistulum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un document écrit, livre, parchemins etc.

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Esprit impénétrable 3

**Description:** Ce sort encode le texte du document dans une langue incompréhensible. Seul l'incantateur et les personnes autorisées par l'incantateur peuvent le lire. Les personnes n'ayant pas Esprit impénétrable reçoivent la suggestion d'oublier le document.

**Séquestration****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Praesidium Inclusio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature volontaire ou objet

**Durée:** Solstice

**Résistance:** La personne doit être volontaire par elle-même

**Description:** Préviens la créature ou l'objet de tous sorts de Divination effectué sur elle. La créature tombe dans un coma profond et ne peut être détectée magiquement.

**Signature de verrouillage****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Praesidium Subscriptio Pessulus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une porte, coffre, livres et portail

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée un symbole magique qui verrouille l'objet touché. Inflige 2 dommages / rang (maximum de 20) sur 10 mètres de rayon si une personne tente d'ouvrir l'objet.

**Signature de verrouillage supérieur****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Praesidium Subscriptio Pessulus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une porte, coffre, livres et portail

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée un symbole magique qui verrouille l'objet touché. Inflige 3 dommages / rang (maximum de 60) sur 20 mètres de rayon si une personne tente d'ouvrir l'objet. L'objet ainsi protégé est considéré comme magique.

**Souhait****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Imperator Aedificare Optatio Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Instant

**Résistance:** aucune

**Description:** Permet de faire un souhait. Voir scénariste.

**Souhait limité****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Imperator Aedificare Optatio Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Instant

**Résistance:** aucune

**Description:** Permet de faire un souhait. Voir scénariste.

**Sphère prismatique****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Praesidium Sphaera Coloris Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 1 mètre de rayon autour de l'incantateur

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort crée une sphère immobile autour de l'incantateur avec 7 couches de couleur :

- **Rouge**, qui arrête tous les armes non magiques à distance et inflige 20 de dommages par le feu, s'annule par un Cône de froid.
- **Orange**, qui arrête tous les armes magiques à distance et inflige 40 de dommages par l'acide, s'annule par Couloir de vent.
- **Jaune**, qui arrête les poisons, gaz et pétrification, inflige 80 de dommages par l'électricité, s'annule par Désintégration.
- **Vert**, qui bloque tous les souffles et inflige un poison divin de 3 points de vie / rang, s'annule par Passe-muraille.
- **Bleu**, qui arrête tous les sorts de Divination et mentaux, inflige le sort Pétrification, s'annule par Projectile magique.
- **Indigo**, qui arrête tous les sorts et inflige le sort Folie, s'annule par Lumière du Jour.
- **Violet**, qui détruit tous les objets magiques et non magiques, inflige le sort Changement de plan, s'annule par Dissipation de la magie.

L'incantateur peut sortir et entrer à volonté dans la sphère. La sphère ne se déplace pas.

**Terrain hallucinatoire****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Imperator Alucinatio Locus Campus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** 10 mètres de rayon / rang

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Esprit impénétrable 4

**Description:** Ce sort permet de créer l'illusion d'un autre type de terrain. Ex : transformer une plaine et marécage, crée un oasis dans un désert, une cascade comme un mur de roche etc...

**Verrouillage dimensionnel****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Praesidium Pessulum Cosmos Campus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Zone de 6 mètres de rayon

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Les personnes prises dans la zone d'effet ne peuvent plus être affecté par les sorts suivants : Projection astrale, Floue, Clignotement, Clignotement majeur, Porte dimensionnelle, Saut éthérée, Forme éthérée, Portail, Labyrinthe, Changement de plan, ou toute forme de téléportation.

**Verrou magique****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Pessulus Magicus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Un objet qui se ferme (porte, fenêtre, coffre etc....)

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort crée un verrou qui ne peut être ouvert que par l'incantateur. Il peut être annulé avec une dissipation de la magie ou le sort déverrouillage.

**Visée parfaite****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Praesidium Petere Perfectus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de lancer les prochains sorts comme si vous aviez la compétence concentration 5.

**Voile anti-regard****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Praesidium Velum Viso Tenebrae*

**Portée:** Touché

**Cible:** Un objet

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de cacher un objet des sorts de localisation d'objet et Clairvoyance. Même si les sorts ne sont pas faits sur l'objet directement, ils ne peuvent voir l'objet.