

**Analyse****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Divinus Sapientia Res Sacrum Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Un objet

**Durée:** Doit analyser 30 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne toutes les propriétés de l'objet après une analyse de 30 minutes.

**Assaut de résistance****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Divinus Oppugnatio Resisto Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Les prochains sorts qui sont lancés pendant la durée de ce sort donne un 'Roche, Papier, Ciseau' additionnel pour passer la résistance magique.

**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.

**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.

**Clairaudience**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Audio Campus Antequam*

**Portée:** Terrain

**Cible:** Donjon

**Durée:** 2 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'entendre ce qu'il se passe dans un endroit sur le terrain.

**Clairvoyance**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Viso Campus Antequam*

**Portée:** Terrain

**Cible:** Donjon

**Durée:** 2 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voir ce qu'il se passe dans un endroit sur le terrain

**Compréhension des langages**

**Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Concipio Oratio Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une cible

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet à la cible de comprendre toutes les langues, mais pas de les parler.

**Contact avec les plans**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Divinus Consulo Alius Cosmos Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** méditation de 30 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de poser une question à une entité venant d'un autre plan (voir le narrateur après s'être concentré pendant 30 minutes).

**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.

**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.

**Détection de la magie****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Viso Magicus Antequam*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Une cible

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voir toutes les émanations magiques de la cible.

**Détection des mort-vivants****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Viso Funus Vivus Antequam*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Une cible

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir si la cible est un mort-vivant.

**Détection des pensées****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Divinus Viso Memoria Antequam*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Une personne

**Durée:** 2 minutes

**Résistance:** Esprit impénétrable 2

**Description:** Permet de savoir à quoi la cible pense.

**Détection des portes secrètes****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Viso Foris Abditus Antequam Campus*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Rayon de 5 mètres

**Durée:** concentration 2 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir s'il y a une porte secrète dans la zone d'effet.

**Détection du poison****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Viso Venenum Antequam*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Une personne ou un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir s'il y a du poison sur la cible.

**Discernement de l'apparence****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Viso Species Antequam*

**Portée:** 10 mètres

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voir la vraie apparence d'une créature.

**Discernement de location****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Divinus Viso Campus Privatus*

**Portée:** Terrain

**Cible:** Personnel

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir où se trouve un lieu permanent sur le terrain. (Ex: un donjon, un campement, etc.)

**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.

**Floue****Niveau 2**

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

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

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

**Identification****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Sapia Res Sacrum Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Un objet

**Durée:** Analyse de 30 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir une propriété / 3 rang d'un objet après une analyse de 30 minutes.

**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.

**Langue****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Oratio Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une cible

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de parler et comprendre toutes les langues pendant la durée du sort mais pas des lire.

**Lecture de la magie****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Divinus Lego Magicus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une cible

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet à la cible de lire les parchemins arcane pour la durée du sort.

**Lien télépathique de Cathy****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Divinus Compes Memoria Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Le lanceur de sort + 1 cible / 3 rangs

**Durée:** 2 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet au lanceur de sort et à la cible d'avoir un lien télépathique qui leur permet de se parler dans leur tête. Doivent lever le poing lorsqu'ils discutent en télépathie.

**Lien télépathique mineur****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Compes Memoria Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Le lanceur de sort + 1 cible

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet au lanceur de sort et à la cible d'avoir un lien télépathique qui leur permet de se parler dans leur tête. Doivent lever le poing lorsqu'ils discutent en télépathie.

**Localisation de créature****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Divinus Viso Monstrum Campus Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet au lanceur de sort de savoir où se trouve un monstre spécifique. (Le monstre doit avoir une tanière ou autre)

**Localisation d'objet****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Divinus Viso Sacrum Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir où se trouve un objet spécifique sur le terrain. L'incantateur doit avoir déjà vu l'objet.

**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.

**Moment de pressentiment****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Divinus Occasio Ionis Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'ignorer les 25 premiers dégâts reçus. Après avoir reçu les 25 de dégâts le sort se dissipe.

**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.

**Mythe et légende****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Divinus Sapientia Nemo Memoria Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 30 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Après avoir médité pendant 30 minutes le lanceur de sort peut savoir toutes les légendes sur un personnage sur le terrain. (Voir le narrateur)

**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
Infravision	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 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.

**Précognition****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Divinus Occasio Ionis Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'ignorer les 50 premiers dégâts reçus. Après avoir reçu les 50 de dégâts le sort se dissipe.

**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'incantateur doit nommer le destinataire du message ou l'identifier d'une manière qui le précise directement. Le message peut être aussi long que l'incantateur le désire et la cible s'en rappelle parfaitement lors de son réveil. L'incantateur ne peut pas recevoir de réponse de la personne qui dort.

**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 encrypte 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.

**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.

**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....

**Vision****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Divinus Viso Occasio Vetera Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** méditation de 30 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'avoir une vision de ce qu'il s'est passé après une méditation de 30 minutes. (Voir narrateur)

**Vision arcane****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Divinus Viso Magicus Privatus Campus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de détecter la magie à la vue pendant toute la durée du sort.

**Vision arcane supérieur**

**Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Divinus Viso Magicus Magnus Privatus Campus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de détecter la magie à la vue pendant toute la durée du sort. Permet aussi de savoir les sorts qui affectent les cibles.

**Vision réelle**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Divinus Viso Verus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une cible

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible peut voir la vraie apparence des personnes autour.