

Amnésie programmée

Niveau 9

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Cerebrum Funus Memoria Ritualis*

Portée: Rituel

Cible: Une personne

Durée: Permanent

Résistance: Esprit impénétrable 9

Description: Permet de détruire, modifier ou implanter des souvenirs, des mémoires, des connaissances, des événements ou des sentiments dans la mémoire de cette personne. Pour effectuer ce sort un rituel d'une durée de 10 minutes doit être fait. Doit, après le rituel, valider les effets qu'il désire avec le narrateur.

Antipathie

Niveau 8

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Creo Locus Abstineo Campus Privatus*

Portée: Personnel

Cible: Lieu

Durée: 2 heures / rang

Résistance: Esprit impénétrable 8

Description: Permet de créer un lieu qui émane une vibration magique qui repousse un type de créature intelligente ou un alignement spécifique déterminé par le lanceur. La zone couverte par le sort est un cercle de 3 mètres / rang maximum 30 mètres à partir du lancer de sort lors de son incantation. La zone est immobile.

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.

Brouillard mental

Niveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Creo Nebula Memoria Jacto Campus*

Portée: Catalyseur

Cible: Zone de 20 mètres de rayon

Durée: 30 minutes

Résistance: Aucune

Description: Tous ceux qui ce retrouve dans le brouillard doivent réduire leur volonté de fer et leur esprit impénétrable de 2.

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.

Charme monstre

Niveau 4

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Cerebrum Delecto Monstrum Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 4

Description: Rend une créature amie avec le lanceur

Charme monstre de groupe

Niveau 8

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Delecto Factio Monstrum Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature plus un / deux rang

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 8

Description: Rend des créatures amies avec le lanceur

Charme personne**Niveau 1**

Incantation: *Primus Cerebrum Delecto Nemo Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 1

Description: Rend une personne amie avec le lanceur

Charme personne de masse**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Delecto Factio Nemo Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne plus une / deux rang

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 5

Description: Rend des personnes amies avec le lanceur

Confusion**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Cerebrum Contentio Memoria Jacto Campus*

Portée: Catalyseur

Cible: 5 mètre de rayon

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 4

Description: Toutes les personnes se trouvant à l'intérieur de la zone doivent attaquer la première personne visible et ce jusqu'à la fin du sort.

Danse irrésistible de Raldarian**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Chorus Necessarius Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une cible

Durée: 1 minute

Résistance: Aucune

Description: La cible doit danser avec entrain pour toute la durée du sort. La cible n'a plus d'armure.

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.

Demande**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Nuntius Antequam*

Portée: Terrain

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Esprit Impénétrable 3

Description: Permet d'envoyer un court message à une personne que le lanceur connaît bien. Le lanceur peut par le message donner une suggestion (enchantement niveau 3) à la personne. Pour résister à la suggestion il faut esprit impénétrable 3.

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.

Désespoir**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Cerebrum Creo Despero Antequam Campus*

Portée: Cône de 10 mètres

Cible: Zone affectée

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Esprit impénétrable 4

Description: Remplie les sujets de désespoir leur conférant un - 2 aux dommages et ne peuvent que se défendre pour toute la durée du sort.

Domination de monstre

Niveau 9

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Cerebrum Dominatio Monstrum Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Un monstre

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 9

Description: Permet de contrôler les actions de la cible. La cible ne peut se suicider.

Domination de personne

Niveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Dominatio Nemo Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 5

Description: Permet de contrôler les actions de la cible. La cible ne peut se suicider.

Faiblesse mentale

Niveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Infirmus Memoria Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une cible

Durée: GN

Résistance: Esprit impénétrable 5

Description: La cible devient dépourvue d'intelligence. Elle se comporte de façon végétative. Elle peut être guérite par une guérison totale, une restauration majeure, souhait ou miracle.

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.

Fixation de transe**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Certus Motus Jacto Campus*

Portée: Catalyseur

Cible: Rayon de 3 mètres

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Paralyse toutes les personnes dans la zone jusqu'à la fin du sort. Le lanceur doit émettre une condition simple pour défiger avant le temps. Ex: Vous allez défiger lorsque vous verrez un orc passé.

Flegme**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Cerebrum Creo Resisto Memoria Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible gagne résistance à la peur 2 et volonté de fer 2 jusqu'à la fin du 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.

Folie**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septimus Cerebrum Creo Dementia Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une cible

Durée: Permanent

Résistance: Esprit impénétrable 7

Description: La cible devient en confusion et attaque tout le monde, jusqu'à temps qu'il soit guérit par une guérison totale, une restauration majeure, souhait ou miracle.

Héroïsme

Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Cerebrum Attribuo Herosius Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Créature touché

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible gagne +1 en volonté de fer, +1 en esprit impénétrable, résistance à la peur +1 et +1 aux dégâts pour la durée du sort

Héroïsme supérieur

Niveau 6

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Attribuo Magnus Herosius Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Créature touché

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible gagne +2 en volonté de fer, +2 en esprit impénétrable, +2 en résistance a la peur, + 2 au dégâts et + 1 PV / rang du lanceur de sort.

Hypnotisme

Niveau 1

Incantation: *Primus Cerebrum Memoria Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: 30 secondes

Résistance: Esprit impénétrable 1

Description: La cible ne fait plus rien et reste sur place pendant 30 secondes.

Illumination

Niveau 1

Incantation: *Primus Cerebrum Commoveo Memoria Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 1

Description: La cible oublie la dernière minute de jeu ou la dernière scène.

Illumination de groupe**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Commoveo Memoria Campus Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne / rang

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 5

Description: Les cibles oublient la dernière minute de jeu ou la dernière scène.

Illumination de monstre**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Cerebrum Commoveo Memoria Monstrum Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 2

Description: La cible oublie les 2 dernières minutes de jeu ou la dernière scène.

Illumination de monstre**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Commoveo Memoria Monstrum Campus Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature / rang

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 6

Description: Les cibles oublient les 2 dernières minutes de jeu ou la dernière scène.

Immobilisation de groupe**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septimus Cerebrum Certus Motus Factio Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une personne + 1 / 2 rang

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Les cibles sont paralysées pour la durée du sort. Le lanceur a 1 minute pour toucher les personnes qu'il désire.

Immobilisation de monstre**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Certus Motus Monstrum Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible est paralysée pour la durée du sort.

Immobilisation de monstre de groupe**Niveau 9**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Cerebrum Certus Motus Monstrum Factio Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une créature + 1 / 2 rang

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Les cibles sont paralysées pour la durée du sort. Le lanceur a 1 minute pour toucher les monstres qu'il désire.

Immobilisation de personne**Niveau 3**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Cerebrum Certus Motus Nemo Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une personne

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible est paralysée pour la durée du sort.

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.

Lien**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Certus Motus Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une créature

Durée: Permanent

Résistance: Aucune

Description: La créature touchée est paralysée tant que le lanceur de sort reste à moins de 5 mètres de lui.

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.

Mot de pouvoir Aveuglement**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Cerebrum Verbum Imperium Caecus Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: Permanent

Résistance: Aucune

Description: La cible devient aveugle jusqu'à ce qu'elle soit guérit.

Mot de pouvoir Étourdissement**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Verbum Imperium Commoveo Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes

Résistance: Aucune

Description: La cible devient étourdie pour la durée du sort.

Mot de pouvoir Mort**Niveau 9**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Cerebrum Verbum Imperium Funus Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 9

Description: La cible meurt.

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.

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.

Profond sommeil

Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Cerebrum Magnus Somnus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 3

Description: La cible s'endort pour la durée du sort.

Quête
Niveau 6

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Attribuo Magnus Pareo Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: La fin de semaine

Résistance: Esprit impénétrable 6

Description: Le lanceur de sort donne une quête accessible sur le terrain et si la cible ne la fait pas son total de PV est diminué de moitié pour le GN suivant.

Quête mineur
Niveau 4

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Cerebrum Attribuo Pareo Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Une créature

Durée: La fin de semaine

Résistance: Esprit impénétrable 4

Description: Le lanceur de sort donne une quête accessible sur le terrain et si la cible ne la fait pas son total de PV est diminué du quart pour le GN suivant.

Rage
Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Cerebrum Attribuo Imperium Pertineo*

Portée: Touché

Cible: Une personne consentante / 3 rang

Durée: 2 minutes

Résistance: Aucune

Description: Les cibles tombent en rage comme la compétence.

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.

Rire incontrôlable de Raldarian**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Cerebrum Necessarius Rideo Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Volonté de fer 2

Description: La cible doit rire pour la durée du sort. La cible ne peut pas incanter.

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'incanteur et les personnes autorisées par l'incanteur peuvent le lire. Les personnes n'ayant pas Esprit impénétrable reçoivent la suggestion d'oublier le document.

Sommeil**Niveau 1**

Incantation: *Primus Cerebrum Somnus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 1

Description: La cible s'endort pour la durée du sort.

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.

Suggestion**Niveau 3**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Cerebrum Pareo Memoria Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 3

Description: Le lanceur du sort donne une suggestion à la cible et celle-ci doit l'accomplir jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'elle ait réussi sa suggestion.

Suggestion de groupe**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Pareo Factio Memoria Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature / rang

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 6

Description: Le lanceur du sort donne une suggestion aux cibles et ceux si doivent l'accomplir jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'elles aient réussi leur suggestion. Le lanceur de sort a 1 minute pour toucher les personnes.

Symbole de folie**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Epistula Dementia Privatus*

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: Jusqu'à activation ou un solstice

Résistance: Esprit impénétrable 8

Description: Le lanceur de sort doit dessiner une rune sur lui. Il a jusqu'au prochain solstice pour l'activer (doit montrer le symbole). A l'activation, toutes les personnes dans un rayon de 20 mètres deviennent fou jusqu'au prochain solstice.

Symbole de persuasion

Niveau 6

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Cerebrum Epistula Pareo Privatus*

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: jusqu'à activation ou un solstice

Résistance: Volonté de fer 6

Description: Le lanceur de sort doit dessiner une rune sur lui. Il a jusqu'au prochain solstice pour l'activer (doit montrer le symbole). A l'activation, toutes les personnes dans un rayon de 20 mètres deviennent charmé par le lanceur de sort jusqu'au prochain solstice.

Symbole de sommeil

Niveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Cerebrum Epistula Somnus Privatus*

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: jusqu'à activation ou un solstice

Résistance: Volonté de fer 5

Description: Le lanceur de sort doit dessiner une rune sur lui. Il a jusqu'au prochain solstice pour l'activer (doit montrer le symbole). A l'activation, toutes les personnes dans un rayon de 20 mètres s'endorment pendant 10 minutes.

Symbole d'étourdissement

Niveau 7

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Cerebrum Epistula Infirmus Privatus*

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: jusqu'à activation ou un solstice

Résistance: Esprit impénétrable 7

Description: Le lanceur de sort doit dessiner une rune sur lui. Il a jusqu'au prochain solstice pour l'activer (doit montrer le symbole). A l'activation, toutes les personnes dans un rayon de 20 mètres sont étourdies pendant 2 minutes.

Sympathie

Niveau 8

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Cerebrum Creo Delecto Nemo Certus Privatus Campus*

Portée: Personnel

Cible: Rayon de 10 mètre

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Esprit impénétrable 8

Description: Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effets et qui ont l'alignement désiré par le lanceur de sort deviennent ses amis pour la durée du sort.

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....

Touché d'idiotie

Niveau 2

Incantation: *Primus Duobis Cerebrum Pertineo Stultus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Esprit impénétrable 2

Description: La cible devient idiote pour la durée du sort.