

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.

Bouclier de feu

Niveau 4

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Ignis Parma Privatus*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un bouclier de feu qui inflige 3 de dégâts +1 / rang de l'incantateur à chaque personne qui le frappe pendant la durée du sort.

Bouclier de feu de groupe

Niveau 6

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Ignis Parma Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: une personne +1 / 2 rang

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un bouclier de feu qui inflige 3 de dégâts +1 / rang de l'incantateur à chaque personne qui le frappe pendant la durée du sort.

Boule de feu

Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Globus Ignis Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée une boule de feu qui inflige 3 de dommages / rang. Maximum de 30.

Boule de feu à retardement**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Globus Ignis Morari Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: 1 minute

Résistance: Aucune

Description: Crée une boule de feu qui inflige 3 de dommages / rang. Maximum de 60 qui peuvent être déclenchée dans la minute suivant l'incantation.

Cage de force**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Cavea Nervoris Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: 6 mètres de rayon

Durée: 30 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer une cage de 6 mètres de rayon qui ne peut être dissipé par une dissipation de la magie normal. Personne ne peut sortir ou entrer dans la cage. Une téléportation peut fonctionner mais pas une forme éthérée.

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.

Chaine d'éclairs**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Commemoro Continuatio Fulgur Antequam*

Portée: Direct

Cible: 1 créature +1 / rang

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 3 de dégâts / rang à la première créature choisit et la moitié des dégâts sur les autres créatures. Ils doivent se trouver à 5 mètres un de l'autre.

Combustion**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Ignisium Antequam*

Portée: Direct

Cible: Toute créature à l'intérieur de 1 mètre de l'incantateur

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Le sort crée une explosion autour de lui qui inflige 4 dégâts de feu / rang (maximum de 20). L'incantateur n'est pas affecté par l'explosion.

Combustion supérieur**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Superus Ignisium Antequam*

Portée: Direct

Cible: Toute créature à l'intérieur de 3 mètres de l'incantateur

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Le sort crée une explosion autour de lui qui inflige 4 dégâts de feu / rang (maximum de 60). L'incantateur n'est pas affecté par l'explosion.

Cône de froid**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Conus Frigus Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Cône de 20 mètres de long

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de faire un cône qui inflige 3 de dégâts / rang maximum 45, dans la zone d'effet.

Contingence**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Commemoro Fortiutus Privatus Ritualis*

Portée: Rituel

Cible: Personnelle

Durée: 1 Solstice ou déclenchement

Résistance: Aucune

Description: Permet d'enclencher un sort avec une commande spécifique. Ex : Si tu meurs, tu es automatiquement téléporté. L'incantateur doit pouvoir incanter le sort qui est contingenté. Le sort coûte le prix du sort contingence et celui contingenté.

Contingence en chaine

Niveau 9

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Commemoro Fortiutus Continuatio Privatus Ritualis*

Portée: Rituel

Cible: Personnelle

Durée: 1 Solstice ou déclenchement

Résistance: Aucune

Description: Permet d'enclencher trois sorts avec une commande spécifique. Ex : Si tu meurs, tu es automatiquement téléporté. L'incantateur doit pouvoir incanter les sorts qui sont contingentés. Le sort coûte le prix du sort contingence et ceux contingentés.

Couloir de vent

Niveau 2

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Colum Ventus Antequam*

Portée: 10 mètres

Cible: Couloir de 1 mètre devant soi

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur crée un couloir de vent devant lui qui repousse toutes les créatures à 10 mètres de lui.

Coup de soleil

Niveau 8

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Commemoro Intensio Solis Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: 20 mètres de rayon

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée une explosion de lumière dans la zone d'effet qui aveugle (nécromancie niveau 3) toutes les personnes dans la zone d'effet et inflige 20 de dommages. Toutes créatures sensibles à la lumière reçoivent le double des dommages. Les morts-vivants reçoivent 5 de dommages / rang (maximum de 75)

Cri**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Clamoris Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: 10 mètres de rayon autour de l'incantateur

Durée: Instant / 1 minute

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit crier à la fin de l'incantation. Toutes les personnes dans la zone d'effet reçoivent 15 de dommages et deviennent sourds pendant 1 minute.

Cri supérieur**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Commemoro Superus Clamoris Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: 20 mètres de rayon autour de l'incantateur

Durée: Instant / 2 minutes

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit crier à la fin de l'incantation. Toutes les personnes dans la zone d'effet reçoivent 30 de dommages, deviennent sourds pendant 2 minutes et sont étourdis pendant 10 secondes.

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.

Éclair
Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Créo Fulgur Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Couloir de 1 mètre de large x 10 mètres de long

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée un éclair qui inflige 3 dommages / rang. Maximum de 30.

Éclair résonnant
Niveau 3

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Fulgur Vocalis Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Couloir de 1 mètre de large x 10 mètres de long

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée un couloir sonore qui inflige 2 dommages / rang. Maximum de 20. Les cibles dans le couloir sont sourdes pendant 30 secondes.

Épée d'Eberion
Niveau 7

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Gladius Aetherius Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une épée

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'épée inflige des dommages éthérés. Les dommages de l'épée augmentent de 10 cumulable avec les dégâts de l'arme pendant la durée du sort. Non cumulable avec les sorts qui permettent d'augmenter les dégâts de l'arme.

Épée de déception
Niveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Gladius Fallacia Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une épée

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'épée frappe +2 magique et fait perdre un niveau de résistance à la peur à la cible touchée jusqu'au prochain Solstice. (Cumulable selon le nombre de coup reçu)

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.

Feux de Bengale**Niveau 1**

Incantation: *Primus Commemoro Ignis Artificio Antequam*

Portée: Direct

Cible: Une créature

Durée: Instant / 10 secondes

Résistance: Aucune

Description: Un jet de lumière part de l'incantateur et frappe la cible devant lui. La créature est alors confuse pendant 10 secondes.

Flamme continuuel**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Ignis Continuus Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Un objet touché

Durée: Solstice

Résistance: Aucune

Description: Le sort crée une lumière équivalente à une torche mais sans chaleur ni feu qui brille continuellement. Elle ne peut être éteinte mais peut être caché ou recouverte. (Permet d'utiliser une lampe de poche qui doit toujours resté ouverte pendant la durée 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.

Fracassement**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Fragoris Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Un objet ou créature cristalline

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée une vibration sonore qui inflige 3 points de dommages / rang sur une créature cristalline ou brise un objet non magique.

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.

Jaillissement prismatique**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Emicare Línea Coloris Antequam*

Portée: Direct

Cible: Cône de 15 mètres

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit avoir un dé à 8 faces sur lui pour savoir de quelle couleur est son jaillissement :

- 1 : Rouge, 20 de dommages par le feu
- 2 : Orange, 40 de dommages par l'acide
- 3 : Jaune, 80 de dommages par l'électricité
- 4 : Vert, Poison Divin -3 points de vie / rang
- 5 : Bleu, Pétrification
- 6 : Indigo, Folie
- 7 : Violet, Changement de plan (voir scénariste)
- 8 : Retirer deux fois le dé, ignoré le 8.

Lumière**Niveau 1**

Incantation: *Primus Commemoro Lumen Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Un objet touché

Durée: 10 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée une lumière équivalente à une torche. (Permet d'utiliser la lampe de poche.)

Lumière du jour**Niveau 3**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Dies Luminis Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Un objet

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée une lumière qui éclaire comme le jour dans un rayon de 5 mètres. Annule la noirceur de niveau 3 et moins.

Main agrippant d'Eberion**Niveau 7**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Manus Pugilatus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Un poing apparaît devant la cible et le frappe à chaque 10 secondes. Le poing inflige 15 de dommages par coup.

Main brûlante**Niveau 1**

Incantation: *Primus Commemoro Manus Ignis Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée un jet de flamme qui part des mains de l'incantateur et qui frappe la créature devant elle. Elle inflige 2 dommages / rang de feu et brûle les vêtements et tout objet qui peut être brûlé, tel que parchemins non magique, papier et bois.

Main écrasant d'Eberion**Niveau 9**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Commemoro Manus Contundere Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Un poing apparaît devant la cible et le frappe à chaque 10 secondes. Le poing inflige 25 de dommages par coup.

Main de force d'Eberion**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Commemoro Manus Nervoris Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature touchée

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Un poing apparaît devant la cible et le frappe à chaque 10 secondes. Le poing inflige 10 de dommages par coup.

Main interposant d'Eberion**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Manus Interjectum Jacto*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Une main apparaît et peut aider l'incantateur dans des situations simples. Ex : Le faire sortir d'une zone de noirceur, montrer une personne cachée, défoncer une porte. La main a une Force de 10. Elle ne peut pas attaquer mais peut empêcher une personne d'attaquer l'incantateur.

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.

MessageNiveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Mandatum Privatus Ritualis*

Portée: Rituel

Cible: Personnelle

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet d'envoyer un message d'environ 25 mots à une personne désignée, peut importe sa location.

Missile magiqueNiveau 1

Incantation: *Primus Commemoro Sagitta Magicus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Des jets d'énergie (missiles) partent des doigts de l'incantateur pour frapper la cible. Chaque missile fait 3 dégâts magiques. À tous les 2 rangs, l'incantateur gagne un missile supplémentaire, maximum 5, qui inflige 3 dégâts aussi. L'incantateur peut frapper une seule cible ou différentes cibles avec ses missiles.

Muraille de feuNiveau 4

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Ignis Moenium Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Zone jusqu'à 1 mètre par 6 mètres / rang de long

Durée: concentration + 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un mur de feu qui inflige 10 + 1 de dégât / rang à tous ceux qui passent dedans. Le mur doit toujours se suivre et ne peut pas être mis en parallèle.

Muraille de forceNiveau 5

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Nervoris Moenium Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Zone de 3 mètres / rang de long

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un mur qui bloque Toutes les personnes et les sorts voulant le traversé.

Muraille de glace**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Frigor Moenium Campus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Zone de 3 mètres / rang de long

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un mur de glace. Les sorts fonctionnent sur le mur, il doit recevoir 50 de dégâts pour brisée.

Muraille de vent**Niveau 3**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Moenium Ventus Antequam*

Portée: Direct

Cible: Devant le lanceur

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée une muraille de vent qui bloque tout objet lancé, projectiles, catalyseurs, oiseaux etc.

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.

Noirceur**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Créo Tenebrae Antequam*

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée une zone de noirceur de 3 mètres de rayon autour de l'incantateur. Les personnes qui entrent dans la zone doivent fermer les yeux car ils ne peuvent rien voir tant qu'ils sont dans cette zone. La zone est fixe et ne peut pas se déplacer. La compétence Infravision ne fonctionne pas à l'intérieur.

Nuée de météores

Niveau 9

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Commemoro Nubes Caeleste Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Zone de 10 mètres de rayon

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de faire tomber 4 météores du ciel. Chaque météore inflige 20 de dégâts dans la zone d'effet. 4 catalyseurs doivent être lancés.

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.

Poing de feu émeraude

Niveau 7

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Commemoro Pugnis Ignis Smaragdus Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer une flamme verdâtre qui englobe un bras de l'incantateur. Quand l'incantateur touche une créature, elle reçoit 10 de dégâts +1 / 2 rang et prend en feu. Chaque 10 secondes restant du sort lui inflige les mêmes dégâts.

Poing foudroyant d'Eberion

Niveau 8

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Commemoro Pugnis Fulminantis Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Un poing apparaît devant la cible et le frappe à chaque 10 secondes. Le poing inflige 20 de dommages par coup.

Poigne électrique**Niveau 1**

Incantation: *Primus Commemoro Manubrium Fulgur Pertineo*

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur donne un choc à la cible qui fait 2 dégâts / rang électrique (maximum de 10). Si la personne porte une armure en métal, elle ajoute un + 1 dégât / rang. Peut être transmis par une arme en métal.

Rayon brûlant**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Radius Ignis Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Des rayons de feu partent des doigts de l'incantateur pour frapper la cible. Chaque rayon fait 5 dégâts de feu. À tous les 3 rangs, l'incantateur gagne un rayon (catalyseur) supplémentaire qui inflige 5 dégâts aussi. L'incantateur peut frapper une seule cible ou différentes cibles avec ses rayons.

Rayon de givre**Niveau 1**

Incantation: *Primus Commemoro Radius Frigus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Un rayon de givre part des doigts de l'incantateur et frappe la cible en infligeant 5 dégâts par le froid.

Rayonnement de glace**Niveau 3**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Commemoro Radius Frigus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Rayon de 3 mètres

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Une grêle enchantée de glace fait irruption. Elle inflige 2 dommages de froid / rang, + 1 / rang pour l'impact en dommage physique. Maximum de 20 dommages de froid + 10 pour l'impact.

Rayon polaire**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Commemoro Radius Polum Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de faire un rayon qui inflige 5 de dégâts / rang maximum 75 par le froid.

Rayon prismatique**Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Commemoro Radius Coloris Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: La cible est aveuglée pendant 30 secondes. L'incantateur doit avoir un dé à 6 faces sur lui pour savoir de quelle couleur est son jaillissement :

- 1 : Rouge, 20 de dommages par le feu
- 2 : Orange, 40 de dommages par l'acide
- 3 : Jaune, 80 de dommages par l'électricité
- 4 : Vert, Poison Divin -3 points de vie / rang
- 5 : Bleu, Pétrification
- 6 : Indigo, Folie

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 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.

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 de feu**Niveau 2**

Incantation: *Primus Duobis Commemoro Globus Ignis Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur crée une sphère de feu qui inflige 3 dégâts de feu / 10 secondes sur la créature touchée.

Sphère glaciale d'Eberion**Niveau 6**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Commemoro Orbis Frigidus Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Crée une sphère de glace qui inflige 3 de dommages par le froid / rang. (Maximum 45). Sur les élémentaires d'eau le dommage est de 4 / rang (maximum 60)

Sphère résiliente d'Eberion**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Orbis Rescindere Antequam*

Portée: Direct

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée une sphère qui entoure la créature ciblée comme une cage pendant la durée du sort. La sphère ne peut pas bouger. Rien ne peut entrer ou sortir de la sphère et aucun sort ne l'affecte à l'exception de Désintégration ou Dissipation de la magie qui ne fait que détruire la sphère sans affecter la créature.

Sphère télékinétique d'Eberion**Niveau 8**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Commemoro Orbis Fluctuans Antequam*

Portée: Direct

Cible: Une créature ou objet

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort fonctionne comme Sphère résiliente d'Eberion mais la créature ciblée flotte dans la sphère et l'incantateur peut la déplacer.

Tempête de glace**Niveau 4**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Commemoro Tempestas Frigidus Campus Jacto*

Portée: Catalyseur

Cible: Cylindre de 6 mètres de rayon x 10 mètres de haut

Durée: 10 secondes

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée une tempête de glace qui inflige 10 points de dommages contondants et 5 de dommages par le froid dans la zone d'effet. Aucune action ne peut être entreprise dans la zone d'effet pendant 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...