

**Animation des mort-vivants****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Animantium Funus Pertineo*

**Portée :** Toucher

**Cible :** Un cadavre / 2 rangs

**Durée :** Instant

**Résistance :** Aucune

**Description :** Ce sort permet de lever un cadavre / 2 rangs en squelette ou en zombie ou lever un squelette/zombie rang un / 2 rang de l'incantateur. Voir narrateur pour les feuilles de personnages squelettes et zombies. L'incantateur peut avoir un maximum de squelettes et zombies équivalent à deux fois son rang, exemple : rang 3 peut avoir un maximum de 6 squelettes ou zombies à la fois sous son contrôle. Ce sort donne 1 point de mort automatique à celui ou celle qui est levé en mort-vivant.

**Arrêt des mort-vivants****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Mortalis Statio Funus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Mort-vivants dans un cône de 5 mètres

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet d'immobiliser les mort-vivants dans la zone d'effet pendant la durée du sort.

**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.

**Aveuglement****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Caecus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** La personne est aveugle.

**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 la mort****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Mortalis Circulus Mortis Campus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 10 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 6

**Description:** Permet de créer un cercle qui tue 2 rang de personne / rang de l'incantateur. L'incantateur ne peut pas affecter des personnes plus hautes que son rang. Une personne de rang 9 ne peut pas être affectée par ce sort. Ex : Un incantateur de rang 5, va tue jusqu'à 10 rang de personne.

**Clone****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Mortalis Creo Geminus Ritualis Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de créer un clone de l'incantateur. Si l'incantateur meurt, il transfère son âme automatiquement dans le clone. Un clone coûte 250 point de compétence à créer. Le clone ne sera prêt que lorsque la totalité des points sera payé. (Temps de gestation)

**Cœur de pierre****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Mortalis Cordis Saxum Ritualis Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de transformer le cœur de l'incantateur en un cœur de pierre qui octroie une réduction des dégâts de 5, une résistance à tous les énergies de 5.

**Contagion****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Contactus Pertineo*

**Portée :** Toucher

**Cible :** Une créature

**Durée :** Instant

**Résistance :** Santé Divine

**Description :** Ce sort donne une des maladies suivantes :

- Fièvre rouge : la cible ne peut ni courir, ni crier
- Épuisement du Pacha : la cible frappe a -2 de dommages avec son arme
- La grêle : la cible perd 2 points de vie / rang de manière permanente jusqu'à la guérison de la maladie.

Il transmet la maladie à toutes les personnes qu'il touche.

**Contrôle des mort-vivants****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Mortalis Contra Funus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Morts-vivants

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de contrôler 2 rang de mort-vivant / rang de l'incantateur. Les morts-vivants exécutent les ordres de l'incantateur pour la durée du sort.

**Création de mort-vivants****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Mortalis Procreatio Funus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Un corps

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de créer à partir d'un corps un mort-vivant plus puissant selon le rang de l'incantateur. Les morts vivants ne sont pas contrôlés à la création mais ignorent l'incantateur au moment du rituel.

Rang 8 et moins : une goule

Rang 9 à 12 : une ghastr

Rang 13 à 15 : une momie

Rang 16 et plus : un mohrg

**Création de mort-vivants supérieur****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septimus Octavus Mortalis Superus Procreatio Funus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Un corps

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de créer à partir d'un corps un mort-vivant plus puissant selon le rang de l'incantateur. Les morts vivants ne sont pas contrôlés à la création mais ignorent l'incantateur au moment du rituel.

Rang 10 et moins : un ombre

Rang 11 - 14 : un wraith

Rang 15 à 17 : un spectre

Rang 18 et plus : un dévoreur

**Décrépitude de la plante****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Mortalis Decrepitus Planta Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une plante

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de faire décrépiter une plante en lui infligeant 5 de dommages / rang. (Maximum 45)

**Décrépitude horrible****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Mortalis Horroris Decrepitus Planta Campus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 20 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de faire évaporer une moisissure sur des sujets vivants. Inflige 3 de dommages / rang (maximum 60) aux créatures vivantes normales. Sur les plantes et élémentaires d'eau, infligent 5 de dommages / rang (maximum 80)

**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.

**Destruction des morts-vivants****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Eversio Funus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Inflige 5 de dommages +1 / rang de l'incantateur d'énergie positive sur un mort-vivant.

**Destruction de mort-vivants supérieur****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Mortalis Eversio Superus Funus Campus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 10 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de créer un cercle qui tue 2 rang de mort-vivant / rang de l'incantateur. L'incantateur ne peut pas affecter des morts vivants plus hauts que son rang. Un mort-vivant de rang 9 ne peut pas être affecté par ce sort. Ex : Un incantateur de rang 5, va tuer jusqu'à 10 rang de mort-vivant.

**Doigt de la mort****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Mortalis Digitus Mortis Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature vivante

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 7

**Description:** Inflige 10 de dommages + 1 / rang de l'incantateur sur la cible. Si la cible n'a pas Esprit impénétrable 7, elle meurt instantanément.

**Doux repos****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Mortalis Servare Funus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un corps

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de conserver le corps d'un mort. Le corps ainsi conservé peut être ramené à la vie comme s'il venait de mourir.

**Drain d'énergie****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Mortalis Aspirare Virtus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 9

**Description:** Ce sort draine 100 futurs points de compétences de la cible. Ce drain peut être guéri par une Restauration mineur, Restauration majeur ou une guérison totale. Les points de compétences sont perdus de manière permanente à moins d'une guérison. Si la cible tombe égale à son totale de points de compétences, elle devient un spectre. (Voir scénariste)

**Effroi****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Terror Campus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 5 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Résistance à la peur 2

**Description:** Les personnes dans la zone d'effet fuient de peur devant l'incantateur.

**Énervement****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Aspirare Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 4

**Description:** Ce sort draine 20 futurs points de compétences de la cible. Ce drain peut être guéri par une Restauration mineur, Restauration majeur ou une guérison totale. Les points de compétences sont perdus de manière permanente à moins d'une guérison. Si la cible tombe égale à son totale de points de compétences, elle devient un spectre. (Voir scénariste)

**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.

**Fausse vitalité****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Fallacia Vitalis Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort donne à l'incanteur une fausse vie. Il gagne 5 points de vie temporaires +1 / rang.

**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.

**Épée de la noirceur****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Mortalis Gladius Tenebrae Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une épée

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Esprit impénétrable 7

**Description:** L'épée frappe a +2 magique et draine 20 futurs points de compétences pour la durée du sort à chaque coup touché. Si la personne frappée tombe égale à son totale de points de compétences, elle tombe inconscient.

**Feu noir****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Mortalis Ignis Tenebrae Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Inflige une perte de 1 points de vie / rang de la cible à tous les 10 secondes. Si une personne touche la cible, elle est automatiquement affectée par les mêmes effets. Si la cible tombe à 0 points de vie, elle tombe en poussière (point de mort).

**Hurlement de la Banshee****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Mortalis Ululare Funurium Campus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** 15 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Esprit impénétrable 9

**Description:** L'incantateur doit crier à la fin de l'incantation. Le sort tue 1 personne / rang de l'incantateur partant de la cible la plus proche de l'incantateur.

**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.

**Jarre magique****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Mortalis Magicus Orca Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Esprit impénétrable 5

**Description:** Permet de changer son âme avec celle d'une créature pendant la durée du sort. Le corps de l'incantateur reste inanimé dans la position qu'il a incanter pendant la durée du sort. Le sort prend fin lorsque l'incantateur reprend son corps. L'incantateur doit laisser un indicatif sur place pour indiquer où son corps se trouve.

**Main spectrale****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Manus Aetheris Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet à l'incantateur de faire des sorts de touché en sort de catalyseur.

**Malédiction****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Imprecatio Pertineo*

**Portée :** Toucher

**Cible :** Une personne

**Durée :** Permanent

**Résistance :** Aucune

**Description :** Donne une malédiction à la cible. Les malédiction possibles sont : -3 de Force, -3 d'Esquive, ou -2 points de vie / rang permanent.

**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.

**Morsure de l'œil****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Mortalis Morsus Oculus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / 3 rangs

**Résistance:** Aucune

**Description:** À chaque 10 secondes, l'incantateur peut viser une autre créature et la créature subit les effets suivants selon son rang :

Rang 10 et + : la cible est fiévreuse

Rang 5 à 9 : la cible est fiévreuse et paniquée

Rang 4 et - : la cible est comateuse.

Les effets sont cumulatifs.

**Fiévreuse :** la cible souffre d'une pénalité de -2 aux dommages, de plus elle se sent malade pendant 10 minutes / rang de l'incantateur. Seul une délivrance de la malédiction peut annuler les effets.

**Paniquée :** la cible panique pendant 20 secondes et par la suite reste secouée pendant 10 minutes / rang de l'incantateur. Elle panique immédiatement si elle voit l'incantateur pendant ce temps. Ceci est un effet de peur niveau 6 (résistance à la peur 6)

**Comateuse :** la cible tombe dans un état catatonique pendant 10 minutes / rang de l'incantateur. La cible ne peut pas être réveillée, ce n'est pas un effet de sommeil.

**Mort simulé****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Mortalis Simulatione Mortis Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature vivante et volontaire

**Durée:** Un Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort place le sujet dans une condition semblable à la mort. Le sujet est capable d'entendre, de sentir et de déterminer ce qui se passe autour de lui, mais il est aveugle et dépourvu de tous sens olfactifs et gustatif. Il est immunisé à tous dommages, maladies, poisons et les effets mentaux.

**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.

**Mur d'esprit****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Mortalis Moenia Spiritus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** 3 mètres de large / rang x 3 mètres de haut

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée un mur d'esprit torturé qui empêche toutes attaques physiques et magiques de passer. Si une personne touche le mur, elle perd 5 points de vie. Une personne qui tente de pénétrer à travers le mur perd 20 points de vie et 20 futurs points de compétences.

**Obéissance du mort-vivant****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Obtemperatio Funus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un mort-vivant

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort rend le mort-vivant amical avec l'incantateur. L'incantateur peut lui demander d'effectuer quelques tâches simples (s'asseoir, transporter un objet, etc.) qu'il va effectuer pendant la durée du sort. En dehors des actions simples le mort-vivant agit normalement.

**Onde d'énergie négative****Niveau 4****Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Unda Negans Virtus Antequam***Portée:** Direct**Cible:** 15 mètres de rayon autour de l'incantateur**Durée:** Instant / 2 minutes**Résistance:** Aucune**Description:** Permet d'affecter 3 rangs de mort-vivants / rang (maximum 45) avec l'un des effets suivants :

Neutraliser : Pendant 2 minutes les morts-vivants sont paralysés et confus.

Résistant : Pendant 2 minutes les morts-vivants sont considérés 2 rangs supérieurs lorsqu'affectés par un repousser/contrôler.

**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

**Peur****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Pavoris Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 3 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Résistance à la peur 1

**Description:** Les personnes dans la zone d'effet fuient de peur devant l'incantateur.

**Peur supérieure****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Superus Pavoris Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 10 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Résistance à la peur 4

**Description:** Les personnes dans la zone d'effet fuient de peur devant l'incantateur. Ceux qui ont Résistance à la peur 4 sont secoués pendant 10 secondes.

**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.

**Prison de l'âme****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Mortalis Custodia Spiritus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un corps mort

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'enfermer l'âme d'une personne décédée dans un saphir noir, ce qui empêche de faire les sorts suivants sur le corps : Clone, Animation de morts-vivants, Réincarnation, Résurrection, Miracle et même souhait. Pour libérer l'âme, le saphir doit être détruit.

**Projection astrale****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Mortalis Projecere Astrum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** L'incantateur + 1 personne / 2 rangs

**Durée:** Selon narrateur

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voyager dans le plan astral. Voir narrateur.

**Rayon affaiblissant****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Radius Debilitatio Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible se sent faible. Elle frappe a -1 dégât avec son arme.

**Rayon d'énergie négative****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Radius Virtus Negatio Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible se sent faible et ne peut pas courir. Le sort lui inflige 3 dégâts.

**Rayon d'épuisement****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Mortalis Radius Defatigatio Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible se sent très faible et ne peut pas courir. Elle frappe à -3 dégâts avec son arme et frappe de manière lente.

**Refuge d'essence vitale****Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Mortalis Refugium Vitae Ritualis Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'enfermer l'essence vitale de l'incantateur dans une petite partie de son corps (ex. petit doigt) qu'il coupe ensuite pour cacher en lieu sûr.

Par ce rituel, l'incantateur ne peut plus être tué de façon normale ou magique. S'il est affecté par un sort qui normalement le tuerait, il ne peut que retourner à son refuge d'essence et après redeviens normal.

**Retour de coup****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Recursus Percussio Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une arme à deux mains (hache, fléau, hallebarde, bâton)

**Durée:** 1 minute / rang ou jusqu'à déchargé

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort est une malédiction qui frappe la personne qui tente de frapper une cible avec l'arme. Elle inflige les dommages de l'arme normalement. Le sort est annulé après le premier coup.

**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.

**Sang bouillant****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Mortalis Fervens Sanguis Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sang de la cible bouille et lui inflige 5 de dommages par le feu et 5 de dommages par l'acide à chaque 10 secondes. Fonctionne seulement sur des créatures qui ont du sang dans leurs veines.

**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.

**Surdité****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Surditas Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature devient sourde. Elle n'est pas affectée par les sorts auditifs.

**Symbole de douleur****Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Mortalis Imago Doloris Ritualis*

**Portée :** Rituel

**Cible :** Une rune

**Durée :** Permanent / 10 minutes après déclenchement

**Résistance :** Aucune

**Description :** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex : Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, toutes créatures se trouvant à l'intérieur de 10 mètres de rayon de la rune souffrent de douleur atroce pendant la durée du sort qui leur inflige un malus de -4 aux dommages.

**Symbole de faiblesse****Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Mortalis Imago Infirmity Ritualis*

**Portée :** Rituel

**Cible :** Une rune

**Durée :** Permanent / 10 minutes après déclenchement

**Résistance :** Aucune

**Description :** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex : Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, toutes créatures se trouvant à l'intérieur de 10 mètres de rayon de la rune, perdent toutes leurs compétences de Force se sentent faibles et ne peuvent courir pendant la durée du sort.

**Symbole de la mort****Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Mortalis Imago Mortis Ritualis*

**Portée :** Rituel

**Cible :** Une rune

**Durée :** Permanent

**Résistance :** Esprit Impénétrable 8

**Description :** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex : Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, à partir de la personne la plus proche de la rune allant jusqu'à la dernière, la rune tue automatiquement jusqu'à un total de 15 rangs de personnes.

**Symbole de peur****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Mortalis Imago Pavoris Ritualis*

**Portée :** Rituel

**Cible :** Une rune

**Durée :** Permanent / 10 minutes après déclenchement

**Résistance :** Résistance à la Peur 3

**Description :** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex : Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, toutes créatures se trouvant à l'intérieur de 10 mètres de rayon de la rune ou entrant dans la zone d'effet pendant la durée du sort, fuient l'incantateur comme le sort Peur. Ils le fuient pendant 10 secondes / rang de l'incantateur. La zone de peur dure 10 minutes après déclenchement autour de la rune.

**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....

**Toucher de fatigue****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Nemo Laboris Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible est fatiguée pendant la durée du sort. Elle ne peut courir ni crier.

**Toucher glaciale****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Mortalis Nemo Frigidissimus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort inflige 5 dégâts par le froid. Le membre touché ne peut être utilisé pour la durée du sort.

**Toucher goulique****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Mortalis Nemo Obstupefacere Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort paralyse la cible pour la durée du sort.

**Toucher vampirique****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Mortalis Exsugere Strigis Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort inflige 4 de dégât / rang à la cible et redonne le nombre de dégâts en points de vie à l'incantateur.

**Vague de fatigue**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Mortalis Fluctus Laboriosus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Cône de 10 mètres

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Toutes les personnes dans la zone d'effets sont fatiguées et ne peuvent pas faire d'actions offensives, ni courir, ni crier.

**Vague d'épuisement**

**Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Mortalis Fluctus Exhaurire Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Cône de 10 mètres

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Toutes les personnes dans la zone d'effets sont épuisées et ne peuvent pas faire d'actions offensives, ni courir, ni crier. Ils ont un malus de -4 aux dommages.