

**Arme magique**

**Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Transcorpus Arma Magicus Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une arme

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend l'arme magique et lui confère un bonus de +1 de dommage.

**Arme magique majeur**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Arma Magicus Major Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une arme

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend l'arme magique majeur et lui confère un bonus de +1 / 3 rangs maximum +5.

**Arrêt du temps**

**Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Transcorpus Statio Tempus Campus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 30 secondes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Pendant la durée du sort, toutes les personnes autour de l'incantateur doivent bouger au ralenti, tandis que l'incantateur bouge à la normale.

**Augmentation de la mémoire**

**Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Transcorpus Auctus Memoria Privatus Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur ajoute 3 niveaux de sorts d'un niveau maîtrisé dans des écoles connus pour le scénario. Il doit aller voir un narrateur pour avoir accès aux incantations. Il peut choisir de prendre un sort niveau 3, un sort niveau 1 et un sort niveau 2 ou 3 sorts niveau 1.

**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.

**Cercle de téléportation**

**Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Conjuratio Créo Orbis Intendo Ritualis*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** En faisant un rituel le lanceur de sort fabrique un cercle qui reste actif pour la durée du sort. Se cercle permet a toutes personnes qui y entrent de se faire téléporter dans un endroit défini par le lanceur de sort lors de la création.

**Clignement**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpis Nictatio Alius Cosmos Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort fait clignoter l'incanteur entre le monde réel et le monde éthéré rendant l'incanteur plus difficile à toucher. Les attaques physiques ne l'affectent qu'une fois sur deux.

**Clignement majeur**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Transcorpus Nictatio Major Alius Cosmos Privatus*

**Portée:** Personnel

**Cible:** Personnel

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort fait clignoter l'incanteur entre le monde réel et le monde éthéré rendant l'incanteur impossible à toucher. Les attaques physiques ne l'affectent plus pour la durée du sort.

**Corps de fer**

**Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Transcorpus Corporis Metallum Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Confère une réduction des dommages de 15 /magique. Immunise contre Aveuglement, coup critique, surdité, maladies, électricité, poison, étourdissement. Réduit les dommages d'acide et de feu de moitié, gagne Force3, mais perds l'esquive au complet, l'incanteur ne peut ni courir, ni incanter.

**Coup acéré**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Aceris Percussio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une arme

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Te permet d'effectuer un coup critique (voir la description du don).

**Créature axiomatique**

**Niveau 8 Transmutation**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Transcorpus Procreata Pronuntiatum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature ou animal neutre

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort transforme la créature en créature magique. La créature peut communiquer par télépathie, gagne de l'infravision, gagne une résistance aux sorts de 1 / 2 rangs de la créature, une résistance de 10 contre le froid, l'électricité, le feu et les attaques soniques.

**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.

**Désintégration****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Exstinctio Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature reçoit 5 de dommages / rang maximum de 100 de dégâts. Si la créature tombe à 0 points de vie ou moins, elle tombe en poussière et doit aller voir la mort.

**Déverrouillage****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Apertura Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une serrure

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Déverrouille n'importe quelle porte ou serrure.

**Élucubration de Slavic**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Auctus Memoria Major Ritualis Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Scénario

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur ajoute 5 niveaux de sorts d'un niveau maîtrisé dans des écoles connus pour le scénario. Il doit aller voir un narrateur pour avoir accès aux incantations. Il peut choisir de prendre un sort niveau 5, un sort niveau 2 et un sort niveau 3, un sort niveau 4 et un sort niveau 1, 5 sorts niveau 1 ou toute autre combinaisons pour un total de 5 niveaux.

**Endurance de l'ours**

**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Ursus Perferens Pertineo*

**Portée:** Touché

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Confère à la créature touchée un bonus de 2 points de vie / rang de la créature.

**Endurance de l'ours de groupe**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Ursus Perferens Turma Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / rang

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Confère aux personnes touchées un bonus de 2 points de vie / rang des créatures.

**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.

**Flèche de feu**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpis Ignis Sagitta Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Flèches

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend un carquois de flèches en feu et inflige +3 dommages et les dégâts deviennent de feu.

**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.

**Force de taureau**

**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpis Bovis Nevorum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne force2 pour la durée du sort.

**Force du taureau de groupe**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpis Bovis Nevorum Turma Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / rang

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne force2 aux personnes touchées pour la durée du sort.

**Forme angélique**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Angelicus Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur se transforme en ange. Voir narrateur.

**Forme démoniaque**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Daemoniacus Privatus*

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur se transforme en démon. Voir narrateur.

**Forme gazeuse**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Forma Vaporis Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 2 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de se transformer en état gazeux, la créature ne peut pas courir et ne peut être affecté que par les armes magiques et les sorts.

**Forme fantomatique**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Transcorpus Forma Imago Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 2 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de transformer l'incantateur en fantôme. Il ne peut être affecté que par les armes magiques et les sorts. Il peut passer à travers les murs et peut incanter.

**Forme rocheuse**

**Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Transcorpus Forma Saxum Pertineo*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur devient une roche. Il n'est pas affecté par les coups physiques ou la magie.

**Grâce féline**

**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Felinum Venustus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne Esquive 2 pendant la durée du sort.

**Grâce féline de groupe**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Felinum Venustus Turma Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / rang

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne Esquive2 aux créatures touchées pendant la durée du sort.

**Hâte**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Properatio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / rang

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Confère un bonus d'armure naturel +2. Cumulable avec toute autre type d'armure.

**Infravision****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Viso Tenebrae Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'utiliser la lampe de poche la nuit. Ne permet pas de voir dans une noirceur.

**Infravision de groupe****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Transcorpus Viso Tenebrae Turma Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / rang

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet aux créatures touchées d'utiliser la lampe de poche la nuit. Ne permet pas de voir dans une noirceur.

**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.

**Lame de lumière****Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Lamina Lumen Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une arme

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'arme devient lumineuse (sort Lumière niveau 1 d'évocation) et frappe sans compter l'armure de l'adversaire lorsqu'elle inflige des dommages.

**Lenteur**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Tarditas Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Réduit l'esquive de 1, -1 aux dommages.

**Marque arcane**

**Niveau 1**

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

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une surface ou objet

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

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

**Muraille hallucinatoire**

**Niveau 4**

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

**Portée:** Direct

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

**Durée:** Solstice

**Résistance:** Esprit impénétrable 4

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

**Ouverture/Fermeture**

**Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Transcorpus Clastrum/Apertio Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Une porte, fenêtre, sac, bouteille, contenant

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'ouvrir/fermer tout objet pouvant être ouvert/fermé. Si l'ouverture de l'objet est entravé (serrure verrouillée, barre, verrou etc....) le sort ne fonctionne pas.

**Patte d'araignée**

**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Pedis Aranea Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne escalade 2.

**Passe-muraille**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Transcorpus Ire Murus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort crée une ouverture dans un mur, le mur doit avoir une salle/pièce de l'autre côté pour fonctionner. À la fin de la durée, le mur se referme, si une personne tente de passer lorsque le mur se referme, il est éjecté du côté qu'il arrive. Ne fonctionne pas sur un mur magique.

**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.

## **Polymorphe provoquée**

### **Niveau 5**

Incantation: *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Transcorpus Mutatio Provocare Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une personne

**Durée:** 2 minutes / rang

**Résistance:** Volonté de fer 5

**Description:** Transforme la cible en petit animal genre oiseau, chien, grenouille ou autre. La cible doit suivre l'incantateur hors jeu pour continuer l'interaction de l'animal. L'incantateur doit avoir un objet (toutou, ou autre) représentant l'animal. Il devra garder l'animal sur lui comme un objet. Le sort peut être dissipé par une dissipation de la magie ou l'expiration du sort. L'animal a 1 point de vie.

**Réparation critique****Niveau 4**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Transcorpus Refectio Absolutio Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de réparer un objet complètement.

**Réparation mineure****Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Transcorpus Refectio Minorus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de réparer 2 points de structures d'armure ou d'arme.

**Réparation modérée****Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Refectio Moderate Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de réparer 4 points de structures d'armure ou d'arme

**Réparation sérieuse****Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Refectio Severus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de réparer 6 points de structures d'armure ou d'arme

**Respiration aquatique**

**Niveau 3**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Transcorpus Spirabilis Aquaticum Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 2 heures / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de respirer sous l'eau durant la durée du sort. La personne peut incanter et parler sous l'eau.

**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.

**Saut**

**Niveau 1**

**Incantation:** *Primus Transcorpus Saltus Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne la compétence Saut1 pendant la durée du sort.

**Saut éthéré**

**Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Transcorpus Saltus Aetheris Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend l'incantateur intangible et invisible, il est dans le plan éthéré. Il ne peut ni être affecté, ni affecté dans le plan matériel. Par contre, si une personne réussit à le voir (sort divination), les projectiles magiques ainsi que les sorts de force l'affectent (tel que mur de force)

**Saut éthéré de groupe**

**Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Transcorpus Saltus Aetheris Turma Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne + 1 / 3 rang

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend l'incantateur et les personnes touchées intangibles et invisibles, ils sont dans le plan éthéré. Ils ne peuvent ni être affectés, ni affecter dans le plan matériel. Par contre, si une personne réussit à les voir (sort divination), les projectiles magiques ainsi que les sorts de force les affectent (tel que mur de force)

**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.

**Stase temporelle**

**Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Transcorpus Statio Temporalis Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Esprit impénétrable 8

**Description:** La créature touchée fige dans le temps et l'espace. Elle ne vieillit plus, disparaît à la vue de tous, et ne peut plus bouger, ni parler. Elle doit aller voir un narrateur.

**Statue**

**Niveau 7**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Transcorpus Statua Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Esprit impénétrable 7

**Description:** La créature touchée est transformée en statue de pierre pendant la durée du sort. Rien ne l'affecte à l'exception des sorts qui affectent la roche.

**Télékinésie**

**Niveau 5**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Transcorpus Res Inepta Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Un objet

**Durée:** Concentration

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de soulever et déplacer un objet à distance. L'objet ne peut être plus que 25 lbs / rang en poids, l'incantateur doit rester concentrer pour déplacer l'objet. Tant qu'il est concentré, l'objet peut être déplacé.

**Tempête de lame**

**Niveau 2**

**Incantation:** *Primus Duobis Transcorpus Tempestas Arma Campus Antequam*

**Portée:** Direct

**Cible:** Couloir de 3 mètres de long

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort fait voler une épée longue dans le couloir qui frappe tous les cibles. Elle inflige 5 dommages + 1 / rang.

**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...

**Torture**

**Niveau 8**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Transcorpus Carnificina Pertineo*

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute

**Résistance:** Esprit impénétrable 8

**Description:** La créature souffre le martyr comme si on l'épluchait. La créature perd de manière permanente 3 points de vie / rang de la créature. À la fin du sort, elle subit 20 de dommages due à la torture.

**Transformation de Slavic**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Pugnatoris Magicus Privatus*

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 30 secondes + 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur ne peut plus incanter. Il se transforme en combattant des arcanes et gagne : Force2, Esquive2, +2 points de vie / rang, +4 d'armure naturel, maniement d'armes simples, martiales, exotiques, port de bouclier, Coup puissant1 et Volonté de fer5 pendant la durée du sort.

**Transmutation de chair en roche**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Carnis Saxum Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Esprit impénétrable 6

**Description:** La créature se pétrifie et doit aller voir un narrateur.

**Transmutation de pierre en lave**

**Niveau 9**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Septemus Octavus Nonus Transcorpus Saxum Torrens Igneus Campus Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon

**Durée:** Instant + 30 secondes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Transforme la pierre en un torrent de lave qui inflige 60 de dommages par le feu + 10 de dommages à tous les 10 secondes pendant 30 secondes.

**Transmutation de roche en chair**

**Niveau 6**

**Incantation:** *Primus Duobis Tertius Quartus Quintus Sextimus Transcorpus Saxum Carnis Jacto*

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature de roche

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Esprit impénétrable 6

**Description:** Rend une créature de roche (ex. golem de pierre) en chair. Elle perd tous ses bonus de roche. Peut aussi annuler Transmutation de chair en roche.