

Armes de feu	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Infernalum Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « de feu ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables au feu. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes de froid	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Frigorific Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « de froid ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables au froid. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes d'acide	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Corosius Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « d'acide ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables à l'acide. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci ait cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes électriques	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Électroum Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « électriques ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables à l'électricité. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes magiques	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Magalia Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « magiques ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables à la magie. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes maudites	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Maledictus Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « maudits ». L'utilisateur doit annoncer son type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables à la malédiction. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Armes bénites	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une arme Incantation : <i>Energot Sanctrias Télam Tocaress</i> Effet : Les dégâts de l'arme acquièrent la caractéristique « bénits ». L'utilisateur doit annoncer le type de dégâts lorsqu'il porte son coup. Ce sort ne donne aucun bonus aux dégâts, mais peut être très efficace contre des créatures vulnérables à la bénédiction. Les effets du sort se dissipent lors d'un nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	9 / 12 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 3 (3) / 3 (3)
Intensification : Donne un bonus de +1 aux dégâts de type Arme. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une arme de plus. Chaque arme supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Dissipation de la magie		Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane		5
Portée : Toucher Cible : Une personne Incantation : <i>Magalia Spiricham Dissipatio Tocaress</i> Effet : La cible voit tous ses enchantements de niveau 1 dissipés. Le niveau des enchantements dissipés peut être augmenté.		Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Spéciale Durée : Instantanée
Augmentation : Augmente d'un niveau les enchantements qui peuvent être dissipés. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.		4 (3) / 6 (3) / 9 (3)
Utilisation de catalyseur : Permet de lancer le sort avec un catalyseur. Changer le mot <i>Tocaress</i> par <i>Catakam</i> à la fin de l'incantation.		4
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).		6

Fusion terrestre		Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane		5
Portée : Personnelle Incantation : <i>Motus Créarek Magalia Protectias Solariss</i> Effet : L'incantateur peut entrer dans le sol. Il ne peut pas se déplacer. Il est conscient de ce qui se passe à la		Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes

surface. S'il se trouve dans la zone d'effet d'un tremblement de terre, son sort prend fin.	
Ensuite vous levez un bras pour indiquer que vous n'êtes plus à cet endroit. Une fois caché, vous devez rester en place et fermer les yeux. Vous avez conscience des gens autour, mais ne voyez pas.	
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 10 minutes.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	4 (3) / 6 (3) / 9 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Résistance à la douleur	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Incantation : <i>Protectias Doloriss Construor Tocaress</i> Effet : Donne temporairement à la cible l'habileté Résistance à la douleur. L'effet de ce sort n'est pas cumulable avec la Résistance à la douleur que le bénéficiaire a déjà.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 5 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une personne de plus. Chaque	- / 9 / 12

cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Résistance aux poisons et maladies	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Incantation : <i>Protectias Viperress Construor Tocaress</i> Effet : Donne temporairement à la cible l'habileté Résistance aux poisons et maladies. L'effet de ce sort n'est pas cumulable avec la Résistance aux poisons et maladies que le bénéficiaire a déjà.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 5 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmenté de 5 minutes	2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une personne de plus. Chaque cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Volonté de fer	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Incantation : <i>Protectias Voluntas Spiricham Tocaress</i>	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune

Effet : Donne temporairement à la cible l'habileté Volonté de fer. L'effet de ce sort n'est pas cumulable avec la Volonté de fer que le bénéficiaire a déjà.	Durée : 5 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes	2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une personne de plus. Chaque cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Résistance à la souffrance	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Incantation : <i>Protectias Doloriss Spiricham Tocaress</i> Effet : Donne temporairement à la cible l'habileté Résistance à la souffrance. L'effet de ce sort n'est pas cumulable avec la Résistance à la souffrance que le bénéficiaire a déjà.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 5 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes	2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin	- / 9 / 12

que celui-ci cible une personne de plus. Chaque cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Bouclier élémentaire	Coût
Prérequis : Utilisation de magie intermédiaire, Connaissance de l'arcane	10
Portée : Toucher Incantation : <i>Sutam Protectias</i> [Indication de l'élément choisi*] <i>Tocaress</i> *<i>Infernalum</i> (feu), <i>Électroum</i> (électricité), <i>Frigorific</i> (glace), <i>Corosius</i> (acide) Effet : Un bouclier magique se forme autour de la cible et la protège en absorbant jusqu'à 10 points de dégâts de l'élément déterminé contre les sorts et les armes Un seul bouclier actif à la fois. Coût de base : 4 pm	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 2 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de deux minutes.	2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Intensification : Augmente de 5 les points de dégât de l'élément choisi absorbés par le Bouclier élémentaire.	- / 6 / 10
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Bouclier divin		Coût
Prérequis : Utilisation de magie intermédiaire, Connaissance de l'arcane		10
Portée : Toucher Incantation : <i>Stuam Protectias</i> [<i>Sanctrias</i> ou <i>Maledictus</i> ou <i>Mortasia</i> ou <i>Magalia</i>] <i>Tocaress</i> Effet : Un bouclier magique se forme autour de la cible et la protège en absorbant jusqu'à 10 points de dégâts divins/spéciaux déterminés (bénits, maudits, magique ou nécromantique) contre les sorts et 1 de dégât divins déterminés (bénis ou maudits) contre les armes de cette catégorie. Un seul actif à la fois. Coût de base : 4 pm		Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 2 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de deux minutes.		2 / 3 / 4
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.		2 (3) / 2 (3) / 3 (3)
Intensification : Augmente de 5 les points de dégât divin du type choisi absorbés par le Bouclier divin.		- / 6 / 10
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).		6
Déplacement		Coût
Prérequis : Utilisation de magie intermédiaire, Connaissance de l'arcane		10
Portée : Personnelle Incantation : <i>Motus Protectias Féliissio Solariss</i> Effet : L'incantateur ressent les événements avant		Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune

qu'ils n'arrivent. Il peut ainsi esquiver le prochain coup physique qu'il voit venir. Un Déplacement ne protège pas l'incantateur des sorts, ni des pièges. Il doit dire <i>Déplacement</i> lorsqu'il utilise l'effet. Le sort est perdu si l'incantateur oublie de l'utiliser à la première attaque physique qu'il voit venir, mais n'est pas perdu en autre cas (ex : une attaque surprise). Il ne perd pas d'utilisation si la première attaque est un sort ou un piège, mais il ne peut pas les bloquer. Il ne peut pas cumuler plusieurs sorts de Déplacement. Dans le cas où le déplacement est utilisé contre une attaque qui provoque des effets (Ex : Coup Dévastateur) le niveau de déplacement doit être égal ou supérieur au niveau de l'effet pour l'éviter. Coût de base : 4 pm	Durée : 15 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 15 minutes.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 6 (3) / 9 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Liberté d'action	Coût
Prérequis : Utilisation de magie, Connaissance de l'arcane	10
Portée : Personnelle Incantation : <i>Motus Protectias Gransicamik Solariss</i> Coût en PM de base : 4 Effet : L'incantateur est protégé contre tous les sorts restreignant ses mouvements de manière physique de niveau 1, comme la Paralysie, l'Enchevêtrement ou la rafale de vent.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 15 minutes

Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 15 minutes.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente d'un niveau les sorts dont l'incantateur est protégé. Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 6 (3) / 9 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6 / 6 / 6
Cercle de protection	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Personnel Cible : Personnel Incantation : <i>Créarek Magalia Protectias Solariss</i> Effet : Un bouclier magique se forme autour de la cible et la protège en absorbant tous les dégâts physiques, qu'ils soient magiques ou non. Le Cercle de protection dissipe également tous les sortilèges de niveau 1. Par contre, un effet verbal tel une intimidation ou un pour-parler vont fonctionner. La cible peut parler, mais doit avoir les bras croisés sur le torse pour indiquer son cercle de protection. Si les bras de décroisent, le cercle sera brisé. Le sortilège prend fin si la cible fait une action offensive, se déplace ou termine n'importe quelle habileté incantation. Lorsque vous entrez en cercle de protection, vos effets actifs contre autrui tel "Sacrifice de Soi" ou "Provocation" cessent de fonctionner.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 15 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 15 minutes.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1,	4 (3) / 6 (3) / 9 (3)

afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie . Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Armure de l'incantateur	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Personnelle Incantation : <i>Bélam Protectias Magalia Solariss</i> Effet : Donne temporairement à l'incantateur, l'équivalent d'une armure de maille (armure moyenne, donc 10 points de vie). Par contre, le bonus d'armure n'est pas cumulable avec l'armure que le bénéficiaire a déjà et ne peut pas être jumelé avec Esquive maître (contrairement à une armure moyenne, le sort Armure de l'incantateur peut être jumelé à l'habileté Esquive). L'armure ne gêne pas l'incantateur pour ses incantations. L'incantateur ne peut pas relancer le sort avant la fin des 15 minutes, même si l'armure a été détruite.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 15 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 15 minutes.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 4 (3) / 5 (3)
Intensification : Augmente de 5 le nombre de points de vie conférés par l'armure magique. Au niveau intermédiaire, cette spécialisation limite l'utilisation de l'habileté Esquive au niveau novice. Au niveau majeur, elle empêche l'utilisation de	8 / 8 / 8

l'habileté Esquive de tout niveau.	
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Alarme	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Cible : Une zone de 3 mètres de rayon Incantation : <i>Praesidio Créarek Noscimini Diamus</i> Effet : Toute personnes pénétrant dans la zone déclenche une alarme qui alerte les personnes à moins de 10 mètres de la zone. La protection dure 2 heures, ou jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée. Elle peut être contournée par un mot de passe choisi au moment de l'incantation. Le sort n'est pas dissipé par les nexus. La zone doit être identifiée par un pentacle ou le symbol du Dieu de l'incantateur au centre de la zone. C'est dans cette direction que pourra être dirigé une détection de la magie ou une dissipation. Les personnes alertées ne peuvent pas être surprises, et elles disposent de 30 secondes pour faire des actions défensives avant l'agissement de ceux qui ont déclenché l'alarme. Les actions peuvent être par exemple de ramasser une arme, de se déplacer en position défensive, de déposer son dîner, etc.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 2 heures
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de deux heures.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 4 (3) / 6 (3)

Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6
Glyphe de garde	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Un objet Incantation : <i>Praesidio Créarek Insida Tocaress</i> Effet : Permet de protéger l'accès à un objet pouvant s'ouvrir (porte, coffre, sacoche, etc.) en y dessinant une petite rune. La protection peut être contournée par un mot de passe choisi au moment de l'incantation. Le sort n'est pas dissipé par les nexus. Une personne non autorisée qui ouvre l'objet reçoit une explosion de feu qui provoque 10 points de dégât de feu et qui la projette à 3 mètres. Pour se déclencher contre un Vol à la tire, le Glyphe doit être de niveau égal ou supérieur au niveau du Vol à la tire.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Réflexe Durée : 2 heures
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de deux heures.	4 / 6 / 8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 5 (3) / 7 (3)
Intensification : Augmente de 1 les points de dégât occasionnés.	3 (3) / 4 (3) / 5 (3)
Substitution : Permet d'associer un nouvel élément aux dégâts. Les dégâts de feu deviennent de froid, d'acide ou électriques, au choix.	4 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer	6

(minimum 1 point de magie).	
-----------------------------	--

Porte dimensionnelle	Coût
Prérequis : Utilisation de magie, Connaissance de l'arcane	10
Portée : Toucher Incantation : <i>Motus Marky Panachrass Tocaress</i> Coût de base : 4 points de magie Effet : Permet à l'incantateur d'ouvrir une porte permettant de se déplacer dans le plan de l'éther sur une distance de 50 mètres. Il traverse la porte et doit aller en ligne droite (il peut contourner des arbres, mais il doit aller le plus droit possible). Il doit respecter les mêmes contraintes que dans le monde réel, il est donc impossible de survoler un ravin ou de traverser les murs. L'incantateur est considéré comme invisible dans le plan matériel pendant le déplacement, mais il peut être vu par les gens dans l'éther et par les gens ayant la capacité de voir les esprits. Vous devez vous déplacer au pas de course ou à une vitesse de marche la plus rapide possible. Au premier contact ou à la première immobilisation, vous réapparaissez dans le monde matériel. Vous devez tenir les deux poings en l'air pour signifier votre absence du monde matériel. Il est impossible d'incanter dans l'éther. À la sortie de l'éther, vous ne pouvez pas faire d'action offensive pendant 3 secondes, ni lancer de sort qui cible quelqu'un d'autre que vous-même. N. B. : Le Bleutex ne peut être déplacé par une Porte dimensionnelle.	Type : Abjuration Domaine : Effet jeu de rôle Défense : Aucune Durée : Instantanée

Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin d'augmenter la distance du déplacement de 50 mètres. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 2 points de magie.	9 / 12 / 15
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une personne de plus. Chaque cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12

Ancre dimensionnelle	Coût
Prérequis : Utilisation de magie, Connaissance de l'arcane	10
Portée : Toucher Cible : Une personne Incantation : <i>Motus Panachrass Despeckassio Tocaress</i> Coût de base : 4 points de magie Effet : La cible ne peut plus se déplacer dans le plan éthéré, ni changer de plan. Elle ne peut plus se téléporter d'aucune façon. L'Ancre dimensionnelle empêche également la cible d'utiliser tous les sorts de déplacement.	Type : Abjuration Domaine : Effet jeu de rôle Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 5 minutes.	8
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 5 (3) / 7 (3)
Utilisation de catalyseur : Permet de lancer le sort avec un catalyseur. Changer le mot <i>Tocaress</i> par	4

Catakam à la fin de l'incantation.	
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6 / 6 / -
Bannissement	Coût
Prérequis : Utilisation de magie, Connaissance de l'arcane	10
Portée : Toucher Cible : Un extérieur Incantation : <i>Marky Panachrass Despeckassio Tocaress</i> Coût de base : 4 points de magie Effet : Permet de retourner dans son plan d'existence l'extérieur mineur affecté. La durée du bannissement varie selon la puissance de l'extérieur. Entitée mineure : 1 scénario; Entitée intermédiaire : 1 Nexus; Entitée majeure : 30 minutes; Entitée ultime : 5 minutes;	Type : Abjuration Domaine : Effet jeu de rôle Défense : Reliée au niveau de l'extérieur Durée : Instantanée
Intensification intermédiaire : Permet maintenant de bannir un extérieur intermédiaire. Le sort coûte maintenant 7 point de magie pour être lancé.	6
Intensification Majeure : Pré requis : intensification intermédiaire, utilisation de magie maître. Permet maintenant de bannir un extérieur majeur. Le sort coûte maintenant 10 point de magie pour être lancé.	9
Intensification Ultime : Pré requis : intensification majeure Permet maintenant de bannir un extérieur ultime. Le sort coûte maintenant 15 point de magie pour être lancé.	15

Utilisation de catalyseur : Permet de lancer le sort avec un catalyseur. Changer le mot <i>Tocaress</i> par <i>Catakam</i> à la fin de l'incantation.	4
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6 / 6 / -

Forteresse éthérée	Coût
Prérequis : Utilisation de magie maître, Connaissance de l'arcane	15
Portée : Personnelle Incantation : <i>Praesidio Créarek Panachrass Solariss</i> Coût de base : 7 points de magie Effet : L'incantateur est téléporté dans un demi-plan où il peut séjourner en toute sécurité. Il peut dormir hors jeu sans crainte d'être dérangé par des intrus. Par contre, chaque personne est considéré avoir son propre espace, donc plusieurs incantateurs ne peuvent pas comploter ensemble pendant ce temps. Ce sort n'est pas dissipé par les nexus.	Type : Abjuration Domaine : Effet défensif Défense : Aucune Durée : 2 heures
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de deux heures.	5 / 10 / 15
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	5 (3) / - / -
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6 / 6 / 6

Ouverture	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5

Portée : Toucher Cible : Un objet qui peut s'ouvrir Incantation : <i>Despeckassio Clauditis Noletto Tocaress</i> Effet : Permet de déverrouiller un coffre, une porte ou tout objet verrouillé, magiquement ou non, de niveau 1.	Type : Abjuration Défense : Aucune Durée : Instantanée
Augmentation : Augmente d'un niveau les objets que l'utilisateur peut déverrouiller. Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. . Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	1 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Courage	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Personnelle Incantation : <i>Protectias Paranio Spiricham Solariss</i> Effet : Donne temporairement à la cible l'habileté Résistance à la peur. N'est pas cumulable avec la Résistance à la peur que le bénéficiaire a déjà.	Type : Abjuration Domaine : Effet offensif Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 10 minutes.	6 / 9 / 12
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	3 (3) / 5 (3) / 7 (3)

Intensification : Donne un bonus aux dégâts de 1 point, de type Moral. Lorsque cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie qui ne peut être réduit.	- / 12 / -
Multiplication : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci cible une personne de plus. Chaque cible supplémentaire augmente le coût du sort de 2 points de magie qui ne peuvent être réduits.	- / 9 / 12
Utilisation au toucher : Permet de lancer le sort au toucher. Changer le mot <i>Solariss</i> par <i>Tocaress</i> à la fin de l'incantation.	4
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6

Force de bœuf	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une personne Incantation : <i>Transmutarez Animalis Corporem Tocaress</i> Effet : Donne temporairement à la personne touchée l'habileté Manipulation de charge novice.	Type : Abjuration Défense : Aucune Durée : 2 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 2 minutes.	2 / 4 / 6
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 4 (3) / 6 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin	6

qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	
--	--

Langage	Coût
Prérequis : Utilisation de magie novice, Connaissance de l'arcane	5
Portée : Toucher Cible : Une personne Incantation : <i>Gransicamik Spirichiam Tocaress</i> Effet : La cible comprend et parle toutes les formes de langage. Le sortilège ne permet pas de lire et écrire les langages inconnus à la cible. Utilisable uniquement en relation avec un PNJ/Une situation scénaristique (malédiction du langage, par exemple).	Type : Abjuration Défense : Aucune Durée : 10 minutes
Prolongation : Permet de spécialiser le sort afin que celui-ci dure plus longtemps. La durée est ainsi augmentée de 10 minutes.	5 / 7 / 9
Augmentation : Augmente le niveau du sort de 1, afin qu'il soit plus difficile à dissiper avec le sort Dissipation de la magie. Chaque fois que cette spécialisation est achetée, le coût du sort est augmenté de 1 point de magie.	2 (3) / 4 (3) / 6 (3)
Coût moins élevé : Permet de spécialiser le sort afin qu'il coûte 1 point de magie de moins à lancer (minimum 1 point de magie).	6