

SECTION TEMPLIER

Gourdin magique (Éther)

Un incantateur peut incrémenter les dommages fait par les armes, en bois complets, par un (1) point, tant qu'ils les tient lui-même dans ses mains.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK MAGOU TCHAK

Chant (Éther)

Un personnage qui lance ce sortilège, doit se mettre à chanter (avec des paroles) tout en restant sur place sans se battre (mais il peut bloquer les coups en continuant de chanter). Les bénéficiaires, qui sont là au début de l'incantation, recevront plus un (+1) aux dommages qu'ils font en mêlée.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: 30 mètres de rayon

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK CHAKRA TCHAK

Marteau spirituel (Éther)

Un marteau d'énergie surgit du ciel et vient s'abattre sur une créature pour deux (2) points de dommages. Un marteau supplémentaire apparaît pour chaque niveau supplémentaire au delà du premier. Une seule victime par marteau.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK SPIMAR TCHAK

Colonne de feu (Feu)

Un pilier de flamme frappe une victime pour un (1) point de dommages par niveau de l'incantateur.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 2 mètres carré

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

CORIAK FIELCO TCHAK

Bénédition (Éther)

L'effet de ce sortilège, donne +1 de dommage à une personne qui se retrouve déjà en mêlée ou sur le point de l'être.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 personne par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL BÉNÉ TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostiles envers lui.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 3 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

COZIEL LAMTECT TCHAK

Mot bénit (Éther)

Une créature non originaire du plan matériel (notre plan) qui se voit atteinte de ce mot, perd immédiatement la moitié (1/2) de ses points d'endurance actuels.

PORTÉE: spéciale

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK BÉNÉMOT TCHAK

Purification (Éther)

Ce sortilège sert à empêcher tous effets nocifs provenus de nourritures ou boissons ayant été ingurgitées ou non. Ce sort neutralise le poison si celui ci n'a pas encore contaminé une créature. (ex : Si le verre contient du poison, le sort annulera les propriétés du poison mais si quelqu'un boit le contenu du verre avant que le sort ne soit lancé, il est trop tard et le sort ne peut enlever le poison du corps de la victime).

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL PURIEL TCHAK

Retirer les malédictions (Éther)

Avec ce sort, un personnage peut annuler les effets d'une malédiction, temporairement si elle est très puissante, telle celle donnée par un dieu.

PORTÉE: 0

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL RELAM TCHAK

SECTION BARDE

Ombrage (Éther)

Permet à l'incantateur de se réfugier dans l'ombre d'une personne. Il devra copier les faits et gestes et déplacements du personnage choisit. Il sortira à la cessation du sortilège ou lorsqu'il tentera une action hostile. Pour être frappé, la victime devra l'être aussi. Les blessures reçues dans l'ombre sont automatiquement guéri lorsque l'incantateur quitte l'ombre.

PORTÉE: 3 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR OMBRINC TCHAK

Invisibilité (Éther)

Rend totalement invisible le récipient de ce sortilège à la vue normale. Les créatures peuvent toutefois, s'ils ont un indice de présence de 5 ou plus, détecter la présence d'un être invisible (à cause des odeurs, bruits et autres) et tenter de combattre la créature invisible les yeux totalement fermés. S'ils ouvrent un œil, ils perdent totalement la trace de la créature invisible.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: se mettre un léger voile sur la tête

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR INVPER TCHAK

Aura magique (Éther)

Donne un enchantement magique temporaire à un ou des objets. Les dommages effectués seront considérés magiques mais ne font pas davantage de dommage.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR MAO TCHAK

Image floue (Esprit)

Donne une apparence floue du corps de l'incantateur. Cela à pour effet de le permettre que de ne compter qu'un coup sur trois (3), ignorant les deux premiers.

PORTÉE: 0

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR FLOUHINC TCHAK

Mauvaise direction (Esprit)

Une victime doit inverser sa direction actuelle ou la direction où il veut se diriger.

S'il lance un projectile ou un sort, il les lancera dans la direction totalement opposé à son désir.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 personne ou 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR OUDÉ TCHAK

Communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures. On doit cependant toucher à la créature.

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS COIKUNIK TCHAK

Extraction de la magie (Éther)

Ce sortilège sert à faire ressurgir la magie d'un objet d'un tel potentiel (s'il y a lieu), et ainsi lui permettre de remettre en fonction ses caractéristiques surnaturelles.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer le sort devant un érudit, l'Érudit.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS MAEXT TCHAK

Détection du poison (Eau)

Par ce sortilège, un personnage est capable de savoir s'il y a présence de venin ou toutes autres substance intoxicante, nocive.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature et son équipement par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

DIMIS ZONTECT TCHAK

Détection de la vérité (Esprit)

Grâce à ce sort, le lanceur du sort peut faire la différence entre une vérité et un mensonge. Ce sortilège peut être utilisé autant sur une personne que sur un objet. La personne visée doit être avertie du sortilège et de ses effets et sera incapable de mentir mais pourra refuser de répondre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS MENTECT TCHAK

Détection de l'invisibilité (Éther)

Permet de dévoiler une personne qui se dissimule dans l'invisibilité. Ce sortilège peut annuler l'effet d'une personne réfugiée dans le sort « Ombrage ».

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 10 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS INVTECT TCHAK

Détection des possessions (Esprit)

Ce sortilège sert principalement à savoir si une créature est sous l'effet, présentement, d'un charme, d'une possession ou d'une toute autre influence surnaturelle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS POSTECT TCHAK

Parler aux morts (Esprit)

L'effet de ce sort permet à l'incantateur de poser trois (3) questions simples, à une créature décédée. La créature répondra dans la langue qu'elle utilisait le plus couramment. L'incantateur doit toucher le mort.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature/personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS ROMPAR TCHAK

Transe (Esprit)

Un incantateur peut poser une (1) question par niveau à une entité, qui ne ment généralement pas, et elle ne peut que répondre que par QUI ou NON ou NE S'APPLIQUE PAS À LA SITUATION AINSI PRÉSENTÉE.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: Répéter l'incantation à voix haute près d'une grande étendue d'eau jusqu'au contact de l'entité.

INCANTATION: Entité de l'au delà, réponds-moi

DIMIS LANTRA TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostile envers lui.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS TRANPEL TCHAK

SECTION CLERC

Bénédition (Éther)

L'effet de ce sortilège, donne +1 de dommage à une personne qui se retrouve déjà en mêlée ou sur le point de l'être.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 personne par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL BÉNÉ TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostiles envers lui.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 3 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

COZIEL LAMTECT TCHAK

Purification (Éther)

Ce sortilège sert à empêcher tous effets nocifs provenant de nourritures ou boissons ayant été ingurgitées ou non. Ce sort neutralise le poison si celui-ci n'a pas encore contaminé une créature. (ex : Si le verre contient du poison, le sort annulera les propriétés du poison mais si quelqu'un boit le contenu du verre avant que le sort ne soit lancé, il est trop tard et le sort ne peut enlever le poison du corps de la victime).

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL PURIEL TCHAK

Retirer les malédictions (Éther)

Avec ce sort, un personnage peut annuler les effets d'une malédiction, temporairement si elle est très puissante, telle celle donnée par un dieu.

PORTÉE: 0

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL RELAM TCHAK

Paralysie (Éther)

L'effet de ce sortilège consiste à immobiliser une (1) personne par niveau. Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Les créature de force (maîtrise) cinq (5) ou plus ne sont pas affectées.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR IMMAJ TCHAK

Guérison des blessures (Éther)

Guérit toutes les blessures d'un individu équivalant aux points de vie maximum de l'incantateur.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR BLESSGUÉ TCHAK

Infliger des plaies (Éther)

Le mage a cinq (5) secondes après l'incantation pour toucher un individu. Au contact de la main du lanceur de sorts, la victime reçoit quatre (4) points de dommages.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR PLAIYIN TCHAK

Neutralisation du poison (Eau)

Une créature cible, se voit purger de tous effets immédiats actuels qu'aurait un poison ou une intoxication, sur elle.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

NEMOR ZONNEU TCHAK

Guérison des maladies (Éther)

Le but de ce sortilège est, principalement, d'éliminer toutes traces de parasites, microbes ou corps étrangers qui nuisent à un organisme vivant dans son bon fonctionnement.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MALGUÉ TCHAK

Restoration (Esprit)

Sert principalement à redonner à un individu toute sa mémoire et tout ce qui pourrait être considéré comme perte substantielle mentale.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NEMOR MNÉRE TCHAK

Régénération (Éther)

Ce sort fait repousser les membres qu'un malheureux aurait pu perdre en combat ou par accident.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MENRE TCHAK

Contre-paralysie (Éther)

Ce sortilège annule les effets d'une créature affectée par la paralysie, le sortilège et le touché de certains morts-vivants.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR IMMDE TCHAK

Charme (Esprit)

La victime de cette incantation doit devenir la meilleure amie du personnage qui a lancé le sort. Si l'incantateur fait personnellement du mal à la victime, le sort est rompu. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 30 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne humanoïde

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR DIRMIN TCHAK

Sommeil (Esprit)

Un personnage affecté par ce sortilège doit s'écrouler immédiatement au sol dans un profond sommeil. Seul un coup douloureux provoquant des dommages (ex. un coup d'une arme) pourra le réveiller. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 4 niveaux de créatures

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR SOMMPER TCHAK

Provocation (Esprit)

Une personne qui se voit affectée par le sort de provocation doit immédiatement courir vers le lanceur de sort pour entreprendre une action hostile contre lui, s'il est visible. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 1 minute

RÉGION: 1 personne/créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR CAROK TCHAK

Oubli (Esprit)

Les victimes de ce sort doivent oublier les cinq (5) dernières minutes de jeu et doivent composer ainsi avec le présent. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence deux fois supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: permanent

RÉGION: 5 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR OUHOU TCHAK

Maladresse (Esprit)

Oblige un personnage à agir comme si il était très maladroit, le rendant quasi-incapable de se battre car son arme a de la difficulté à rester dans ses mains. Il doit changer son arme de main (ou échanger ses armes de main) et échapper son arme après chaque coup porté. Il ne lui est, cependant, pas interdit de la ramasser. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR BONDE TCHAK

Suggestion (Esprit)

Sortilège qui permet à l'incantateur d'obliger un personnage à faire une action ou un geste même si ceux-ci sont contre sa volonté. La victime est susceptible aux suggestions pendant la durée du sort. Si le lanceur de sort fait du mal personnellement à la victime ou demande à la victime de se faire du mal (ex : sauter en bas d'une falaise, se suicider ou abuser du corps de la personne), le sort est rompu. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence **égal** à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR DIRMAJ TCHAK

Danse (Esprit)

Une victime de ce sort doit se mettre à danser énergiquement et se comporter ainsi pour la durée du sortilège. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence **deux fois supérieur** à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 2 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR LALÈR TCHAK

Commandement (Esprit)

Un ordre à l'impératif de un seul mot peut être "lancé" à une victime qui comprend le langage du mot, et doit l'exécuter. Seul un ordre de commettre le suicide ne fonctionnera pas. Le mot doit être un verbe comme « dort », « cours », « crie », « boit », « donne », De plus, le mot devra être en français pour être valide en jeu. *Ce sort ne tient pas compte de la présence.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 10 secondes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR COMPER TCHAK

Soulager de la peur (Esprit)

Une créature affectée par une peur surnaturelle peut être soulagée de son tourment par l'exécution de ce sortilège. *Ce sort ne tient pas compte de la présence.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR REUPSOU TCHAK

Immobilité (Éther)

Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence égal à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ENSOR IMMCREMINA TCHAK

Bravoure (Esprit)

Un personnage enduit de cet enchantement reçoit un boni de six (6) points de Présence, à condition qu'il ne soit pas affecté par un effet de présence préalablement.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 2 personnes par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR BRAPER TCHAK

Communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures. On doit cependant toucher à la créature.

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS COIKUNIK TCHAK

Extraction de la magie (Éther)

Ce sortilège sert à faire ressurgir la magie d'un objet d'un tel potentiel (s'il y a lieu), et ainsi lui permettre de remettre en fonction ses caractéristiques surnaturelles.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer le sort devant un érudit, l'Érudit.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS MAEXT TCHAK

Détection du poison (Eau)

Par ce sortilège, un personnage est capable de savoir s'il y a présence de venin ou toutes autres substance intoxicante, nocive.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature et son équipement par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

DIMIS ZONTECT TCHAK

Détection de la vérité (Esprit)

Grâce à ce sort, le lanceur du sort peut faire la différence entre une vérité et un mensonge. Ce sortilège peut être utilisé autant sur une personne que sur un objet. La personne visée doit être avertie du sortilège et de ses effets et sera incapable de mentir mais pourra refuser de répondre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS MENTECT TCHAK

Détection de l'invisibilité (Éther)

Permet de dévoiler une personne qui se dissimule dans l'invisibilité. Ce sortilège peut annuler l'effet d'une personne réfugiée dans le sort « Ombrage ».

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 10 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS INVTECT TCHAK

Détection des possessions (Esprit)

Ce sortilège sert principalement à savoir si une créature est sous l'effet, présentement, d'un charme, d'une possession ou d'une toute autre influence surnaturelle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS POSTECT TCHAK

Parler aux morts (Esprit)

L'effet de ce sort permet à l'incantateur de poser trois (3) questions simples, à une créature décédée. La créature répondra dans la langue qu'elle utilisait le plus couramment. L'incantateur doit toucher le mort.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature/personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS ROMPAR TCHAK

Transe (Esprit)

Un incantateur peut poser une (1) question par niveau à une entité, qui ne ment généralement pas, et elle ne peut que répondre que par QUI ou NON ou NE S'APPLIQUE PAS À LA SITUATION AINSI PRÉSENTÉE.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: Répéter l'incantation à voix haute près d'une grande étendue d'eau jusqu'au contact de l'entité.

INCANTATION: Entité de l'au delà, réponds-moi

DIMIS LANTRA TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostiles envers lui.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS TRANPEL TCHAK

SORT POUR CLERC MAUVAIS (en plus des autres sorts de clerc)

Malédiction (Éther)

Avec ce sort, un personnage peut infliger une malédiction mineure qui pourra être annulé par le sort Retirer les malédiction. Le lanceur de sort peut choisir l'une des trois (3) malédiction suivantes.

1-) Bégayement. La victime doit bégayer l'empêchant notamment de lancer efficacement des sorts.

2-) Cris. La victime doit crier tous les mots et sons qu'elle veut dire le plus fort possible.

3-) Faiblesse. La victime devient faible et perd trois (3) points de maîtrise en plus de faire un dégât de moins avec toutes armes de mêlée. La victime ne peut cependant pas avoir en bas de un (1) point de maîtrise.

PORTÉE: 0

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

COZIEL DELAM TCHAK

Paralysie (Éther)

L'effet de ce sortilège consiste à immobiliser une (1) personne par niveau. Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Les créature de force (maîtrise) cinq (5) ou plus ne sont pas affectées.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR IMMAJ TCHAK

Infliger des plaies (Éther)

Le mage a cinq (5) secondes après l'incantation pour toucher un individu. Au contact de la main du lanceur de sorts, la victime reçoit quatre (4) points de dommages.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR PLAIYIN TCHAK

Empoisonnement (Eau)

Une créature cible, se voit infecter par un poison aux effets immédiats. Le lanceur de sort choisi le type d'empoisonnement parmi les trois (3) choix suivants.

- 1-) infliger deux (2) dégâts par niveau du lanceur de sort
- 2-) Mort de la victime si aucun anti-poison ne lui est administré dans l'heure qui suit.
- 3-) Sommeil qui dure 10 minutes et dont la seule manière de réveiller la victime est de lui donner un contre-poison.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

POIVEN EMZON TCHAK

Amputation (Éther)

Ce sort fait disparaître un bras de la victime. Le lanceur de sort doit toucher le bras avec sa main ou son arme dans la minute qui suit l'incantation. Le lanceur de sort doit cependant avoir une présence supérieur à la maîtrise de la victime.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: Le bras ayant été touché

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR TUPAM TCHAK

Maladies (Éther)

Le but de ce sortilège est, principalement, d'infecter une créature de parasites, microbes ou corps étrangers qui nuisent à un organisme vivant dans son bon fonctionnement. Une des trois maladies suivantes peuvent être infligée à une victime.

- 1-) Maladie pulmonaire grave empêchant la victime de courir sous peine de perdre un jeton de vie (etouffement).
- 2-) Maladie du système immunitaire grave empêchant toute guérison, naturelle ou magique.
- 3-) Maladie de peau grave où le personnage devient si laid que son estime de lui-même tombe et provoque une perte de trois (3) points de présence sans toutefois descendre en bas de un (1).

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MALDA TCHAK

SECTION SORCIER

Protection contre le mal/bien (Éther)

Empêche une, des personnes, de moralité précisée, de s'approcher (3 mètres) pour faire du "mal" au personnage protégé. Le sortilège se rompt si le, la protégé(e) se bat ou fait une action offensive envers quelqu'un.

Lorsqu'on possède ce sort, on peut aussi bien faire l'un ou l'autre. Protection contre le bien ou le mal. Le sortilège repousse, empêche les créatures, gens de la moralité désignée de toucher en mêlée la personne protégée pour lui faire du mal. ex. Avec le sort protection contre le mal, une personne de moralité mauvaise peut se promener à côté et même toucher la personne protégée, tant que son action qu'elle intente, n'est pas offensive. Ainsi, un individu mauvais ayant l'intention de commettre une attaque sur une cible protégée, ne pourra le faire en deçà de trois mètres. La protection n'est pas un champ de force. Si une personne se fait téléporter en dans la région du sortilège, il reculera à trois mètres simplement parce qu'une sensation hautement désagréable le repousse. De plus, si un individu se sert de ce sort pour repousser une créature contre un danger ou l'amasser contre un obstacle, le sortilège se brise, il en va de même s'il attaque. Des gens peuvent se réfugier dans la région de protection mais sont tout de même susceptible aux attaques de l'extérieur car de l'extrémité du trois mètres, il est possible d'utiliser une arme qui se rend à la victime sans qu'un de nos membres ne pénètre dans le cercle de trois mètres de rayon.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: Individu touché

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ABJOR LAMPRO TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné à des intentions hostiles envers elle.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 3 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ABJOR LAMTECT TCHAK

Protection contre l'acide (Eau)

Fournit une immunité complète contre l'acide. Que cela soit le souffle ou le sang d'une créature, une potion ou de la magie, les dommages de l'acide sont ignorés.

PORTÉE: touché

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: avoir un petit caillou dans sa main lors de l'incantation.

(bille)

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

ABJOR SIPRO TCHAK

Protection contre le souffle du dragon (Éther)

Fournit une immunité complète contre le souffle du dragon, celui d'une chimère, d'une hydre ou d'un draconien..

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ABJOR DRAGPRO TCHAK

Protection contre la magie (Éther)

Fournit une immunité complète contre tous les sorts lancés sur la personne protégée. Seul un effet lancé directement sur soi comme cible peut être annulé par ce sortilège. (ex: les sorts à région ne sont pas bloqués car c'est tout autour que cela se passe et non directement sur une créature cible.)

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ABJOR MAPRO TCHAK

Protection contre les élémentaux (Éther)

Fournit une immunité complète contre les attaques directes effectuées par les élémentaux. Ce sort peut même permettre à un individu de survivre dans le monde des élémentaux.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par trois niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ABJOR ELEPRO TCHAK

Protection contre les projectiles normaux (Air)

Fournit une immunité complète contre tous les projectiles qui n'ont pas d'enchantements. Les armes simplement bénites ne sont pas bloquées par ce sortilège.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Vent, souffle-moi ta puissance:

ABJOR JECPRO TCHAK

Exile (Éther)

Par l'effet de cette incantation, une créature d'origine magique, se voit forcé à retraire dans son monde. Elle se dissout pour réapparaître chez elle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: instantané

RÉGION: 3 mètres par 3 mètres

COMPOSANTE: une bouteille vide

RITUEL: tracer un cercle à l'aide d'une branche autour de la créature.
(max. 10 m diamètre)

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR EXCRÉ TCHAK

Emprisonnement (Éther)

Une créature victime de ce sortilège se voit emprisonner dans une région de trois (3) mètres par trois (3) mètres. *Seul un cercle* brisé ou si une autre créature pénètre le cercle, pourra laisser filer le prisonnier. La créature est dans l'impossibilité d'attaquer à l'extérieur.

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanent

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: une branche en "Y" qui doit être brisée à la fin de la formule.

RITUEL: un cercle doit être tracé visiblement et délimité autour de la créature.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR PRICRÉ TCHAK

Main brûlante (Feu)

La personne touchée reçoit six (6) points de dommage. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par 2 niveaux

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:
ALFAR FIELMIN TCHAK

Poigne électrique (Feu)

Si un personnage est touché par la main, il reçoit quatre (4) points de dommage et recule d'une dizaine de pas. C'est le seul sortilège que les dommages sont appliqués avant la formule. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: TCHAK (en touchant la victime)
DÉTCHAK, Feu, donne-moi ta puissance: ALFAR LECMIN

Traduction des langages/communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures.

PORTÉE: 0

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: des épines de sapin.

RITUEL: une poignée d'épines doit être dans une main fermée lors de la communication.

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ALFAR LANTRAG TCHAK

Irritation (Éther)

D'importantes démangeaisons dérangent la victime. Le personnage ne peut se battre ni effectuer de sortilèges.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR IRVIC TCHAK

Transformation (Éther)

L'incantateur transforme une victime vivante en créature quelconque. La créature ainsi transformée ne gagne pas les pouvoirs spéciaux des monstres (ex : souffle du dragon) et conserve son esprit. Si elle est transformée en animal ou monstre ne pouvant parler, elle doit alors communiquer sans parole (ex : cris, grognement, etc). *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: une créature

COMPOSANTE: une partie de la créature en qui l'on veut transformer

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR TRANSMINN TCHAK

Porte dimensionnelle (Éther)

Cela force les gens à fermer les yeux et de ne rien entendre pendant dix (10) secondes. Pendant ce temps, l'incantateur peut se déplacer où il veut. Il n'a que ce temps pour s'y rendre.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR DIPOR TCHAK

Ralentissement (Éther)

Un personnage affecté par ce sortilège, doit bouger et parler au ralenti comme dans les films. Les mouvements ne doivent pas accélérés soudainement (ex : lorsque l'on porte un coup).

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR LENPER TCHAK

Force (Éther)

Le récipient affecté pourra ajouter un (1) point de maîtrise ainsi qu'au dommage qu'il effectue avec une arme de mêlée.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR FORPER TCHAK

Passe-muraille (Terre)

Un personnage possédant ce sortilège peut ignorer temporairement l'effet d'un mur physique solide, une fois.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 2 mètres par 2 mètres par 3 mètres de profond

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR MURDÉ TCHAK

Mur de feu (Feu)

Un mur de feu s'érige devant la main du lanceur de sortilège. Une personne traversant ce mur reçoit six (6) points de dommages. Le mur reste en place tant que l'incantateur ne s'éloigne pas à plus de 30 mètres de celui-ci ou qu'il décide lui-même de mettre fin au sort.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: spéciale

RÉGION: 10 mètres de large

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ALFAR FIELMUR TCHAK

Peau de pierre (Terre)

Ce sortilège permet de retirer un (1) point de dommage fait par les dégâts physiques quelconques.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR POMINN TCHAK

Projectile magique (Éther)

Un missile d'énergie frappe une créature pour quatre (4) points de dommage. Un (1) missile par deux (2) niveaux. Un seul missile par cible..

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: Instantanée

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

INBUR MAJEC TCHAK

Boule de feu (Feu)

La détonation d'une boule de feu crée un (1) point de dommage + un (1) par niveau de l'incantateur à toutes les créatures dans une région de cinq (5) mètres par cinq (5) mètres. (ex : 2 points de dommage au niveau 1, 3 points de dommage au niveau 2, 4 points de dommage au niveau 3, etc.)

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: Instantanée

RÉGION: 5 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

INBUR FIELBOU TCHAK

Cône de glace (Eau)

Un puissant jet de froid frappe trois créatures devant être devant le lanceur de sort, pour trois (3) points de dommage. De plus, les créatures glissent et tombe par terre sous la force de l'impact.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 3 créatures

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

INBUR FROCO TCHAK

Métamorphose (Éther)

L'incantateur de ce sortilège devient une toute autre personne. Elle devient un guerrier qui peut se battre avec toutes les armes et à droit à toutes les armures mais ne peut plus lancer de sort. Elle à maintenant +10 P.E. (qui ne pourront jamais être guéris) et frappe à +1. Le sortilège se termine si elle n'a plus de points d'endurance, lorsque le lanceur de sort veut y mettre fin ou lorsque le sort expire. Elle revient alors à son statut d'auparavant.

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minute par niveau

RÉGION: L'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

INBUR TRANSMAS TCHAK

Toile (Éther)

Une toile de force un (1) par niveau recouvre cinq (5) personnes qui se trouvent devant l'incantateur. Pour éviter d'être immobilisé, un personnage ou créature doit avoir une force (maîtrise) égale ou supérieure.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 5 mètres cubes

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

INBUR IMFORR TCHAK

Nuage puant (Air)

Des créatures affectées se retrouvent invalides, toussants avec de violentes convulsions, les empêchant ainsi de se battre ou de faire quoi que ce soit sauf se déplacer à quatre pattes. Seuls les projectiles ou les sorts ayant une portée suffisante pourront toucher les créatures prises au centre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

COMPOSANTE: aucune

RÉGION: 5 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Vent, souffle-moi ta puissance:

INBUR PUNU TCHAK

Foudre (Feu)

Un éclair jaillit du doigt de l'incantateur pour frapper une (1) OU deux (2) créatures pour trois (3) points de dommage par niveau du lanceur de sorts.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

INBUR LECLANS TCHAK

Mur de force (Éther)

Un panneau s'érige, provenant du sol, droit devant l'incantateur sur une dimension de cinq (5) mètres de large par cinq (5) mètres de haut. Aucun corps physique ou d'énergie ne peut traverser ce mur. Le mur se dissout trois (3) secondes après que l'incantateur ait cessé de se concentrer dessus.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: spéciale

RÉGION: 10 mètres par 10 mètres de haut

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
INBUR FORMUR TCHAK

Sphère magnétique (Éther)

Une fois incanté, ce sortilège produit une sphère d'énergie qui a un effet d'attraction sur le métal. Ainsi, une source de métal légère peut être affectée. Toutes les armes et les boucliers en métal. Pour que la victime ne soit pas affectée, elle devra avoir une force (maîtrise) égale ou supérieure à la présence du lanceur de sort.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
INBUR VOLMÉ TCHAK

Communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures. On doit cependant toucher à la créature.

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS COIKUNIK TCHAK

Extraction de la magie (Éther)

Ce sortilège sert à faire ressurgir la magie d'un objet d'un tel potentiel (s'il y a lieu), et ainsi lui permettre de remettre en fonction ses caractéristiques surnaturelles.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer le sort devant un érudit, 1 'Érudit.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
DIMIS MAEXT TCHAK

Détection du poison (Eau)

Par ce sortilège, un personnage est capable de savoir s'il y a présence de venin ou toutes autres substance intoxicante, nocive.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature et son équipement par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

DIMIS ZONTECT TCHAK

Détection des mensonges (Esprit)

Grâce à ce sort, le lanceur du sort peut faire la différence entre une vérité et un mensonge. Ce sortilège peut être utilisé autant sur une personne que sur un objet. La personne visée doit être avertie du sortilège et de ses effets et sera incapable de mentir mais pourra refuser de répondre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS MENTECT TCHAK

Détection de l'invisibilité (Éther)

Permet de dévoiler une personne qui se dissimule dans l'invisibilité. Ce sortilège peut annuler l'effet d'une personne réfugiée dans le sort « Ombrage ».

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 10 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS INVTECT TCHAK

Détection des possessions (Esprit)

Ce sortilège sert principalement à savoir si une créature est sous l'effet, présentement, d'un charme, d'une possession ou d'une toute autre influence surnaturelle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS POSTECT TCHAK

Parler aux morts (Esprit)

L'effet de ce sort permet à l'incantateur de poser trois (3) questions simples, à une créature décédée. La créature répondra dans la langue qu'elle utilisait le plus couramment. L'incantateur doit toucher le mort.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature/personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS ROMPAR TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostile envers lui.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS TRANPEL TCHAK

Transe (Esprit)

Un incantateur peut poser une (1) question par niveau à une entité, qui ne ment généralement pas, et elle ne peut que répondre que par OUI ou NON ou NE S'APPLIQUE PAS À LA SITUATION AINSI PRÉSENTÉE.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: Répéter l'incantation à voix haute près d'une grande étendue d'eau jusqu'au contact de l'entité.

INCANTATION: Entité de l'au delà, réponds-moi

DIMIS LANTRA TCHAK

SECTION NÉCROMANCIEN

Protection contre le mal/bien (Éther)

Empêche une, des personnes, de moralité précisée, de s'approcher (3 mètres) pour faire du "mal" au personnage protégé. Le sortilège se rompt si le, la protégé(e) se bat ou fait une action offensive envers quelqu'un.

Lorsqu'on possède ce sort, on peut aussi bien faire l'un ou l'autre. Protection contre le bien ou le mal. Le sortilège repousse, empêche les créatures, gens de la moralité désignée de toucher en mêlée la personne protégée pour lui faire du mal. ex. Avec le sort protection contre le mal, une personne de moralité mauvaise peut se promener à côté et même toucher la personne protégée, tant que son action qu'elle intente, n'est pas offensive. Ainsi, un individu mauvais ayant l'intention de commettre une attaque sur une cible protégée, ne pourra le faire en deçà de trois mètres. La protection n'est pas un champ de force. Si une personne se fait téléporter en dans la région du sortilège, il reculera à trois mètres simplement parce qu'une sensation hautement désagréable le repousse. De plus, si un individu se sert de ce sort pour repousser une créature contre un danger ou l'amasser contre un obstacle, le sortilège se brise, il en va de même s'il attaque. Des gens peuvent se réfugier dans la région de protection mais sont tout de même susceptible aux attaques de l'extérieur car de l'extrémité du trois mètres, il est possible d'utiliser une arme qui se rend à la victime sans qu'un de nos membres ne pénètre dans le cercle de trois mètres de rayon.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: Individu touché

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ABJOR LAMPRO TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné à des intentions hostiles envers elle.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 3 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ABJOR LAMTECT TCHAK

Protection contre l'acide (Eau)

Fournit une immunité complète contre l'acide. Que cela soit le souffle ou le sang d'une créature, une potion ou de la magie, les dommages de l'acide sont ignorés.

PORTÉE: touché

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: avoir un petit caillou dans sa main lors de l'incantation.

(bille)

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

ABJOR SIPRO TCHAK

Protection contre le souffle du dragon (Éther)

Fournit une immunité complète contre le souffle du dragon, celui d'une chimère, d'une hydre ou d'un draconien..

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR DRAGPRO TCHAK

Fournit une immunité complète contre les attaques directes effectuées par les élémentaux. Ce sort peut même permettre à un individu de survivre dans le monde des élémentaux.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par trois niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR ELEPRO TCHAK

Protection contre la magie (Éther)

Fournit une immunité complète contre tous les sorts lancés sur la personne protégée. Seul un effet lancé directement sur soi comme cible peut être annulé par ce sortilège. (ex: les sorts à région ne sont pas bloqués car c'est tout autour que cela se passe et non directement sur une créature cible.)

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR MAPRO TCHAK

Protection contre les projectiles normaux (Air)

Fournit une immunité complète contre tous les projectiles qui n'ont pas d'enchantements. Les armes simplement bénites ne sont pas bloquées par ce sortilège.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Vent, souffle-moi ta puissance:
ABJOR JECPRO TCHAK

Protection contre les élémentaux (Éther)

Exile (Éther)

Par l'effet de cette incantation, une créature d'origine magique, se voit forcé à retraiter dans son monde. Elle se dissout pour réapparaître chez elle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: instantané

RÉGION: 3 mètres par 3 mètres

COMPOSANTE: une bouteille vide

RITUEL: tracer un cercle à l'aide d'une branche autour de la créature.
(max. 10 m diamètre)

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR EXCRÉ TCHAK

Emprisonnement (Éther)

Une créature victime de ce sortilège se voit emprisonner dans une région de trois (3) mètres par trois (3) mètres. *Seul un cercle* brisé ou si une autre créature pénètre le cercle, pourra laisser filer le prisonnier. La créature est dans l'impossibilité d'attaquer à l'extérieur.

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanent

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: une branche en "Y" qui doit être brisée à la fin de la formule.

RITUEL: un cercle doit être tracé visiblement et délimité autour de la créature.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ABJOR PRICRÉ TCHAK

Faiblesse (Éther)

Un rayon d'énergie frappant une personne, la réduisant de deux (2) en force (maîtrise) et de un (1) point de dommage sur ses armes pour la durée du sort.

PORTÉE: 3 mètres par niveau

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NÉGIE FAIMINN TCHAK

Douleur (Esprit)

Une saisissante sensation de douleur empêche la victime de toute action, la forçant à la retraite, tordue de douleur.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:
NÉGIE DEUSEN TCHAK

Nécro-animation (Éther)

Un incantateur peut animer des corps de créatures humanoïdes décédées et les obliger sous son contrôle pour la durée du sortilège. Un zombie ou un squelette sera le corps ainsi animé. Le contrôle est absolu.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: permanente jusqu'à la destruction des morts-vivants

RÉGION: 1 mort-vivant par niveau maximum

COMPOSANTE: corps d'humanoïde mort

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ANIMÉ TCHAK

Feindre la mort (Éther)

Ce sort permet à une créature de tomber au sol, inerte et de passer pour morte. En terme de jeu, elle croule au sol et cesse de compter les dommages qu'elle reçoit, jusqu'au maximum de la durée du sortilège. La personne affectée se relève quand elle veut, mettant fin à cette magie. La personne est toujours susceptible à être pillée mais ne doit pas donner de jeton de vie.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ROMFIN TCHAK

Résurrection (Éther)

Ce sortilège affecte les créatures décédées, (voir règles). Elle les remet en vie, mais n'ayant maintenant qu'un seul jeton de vie et un point d'endurance en moins à chaque résurrection.

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: implorer la clémence du temple jusqu'à ce que la créature redevienne vivante

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ROMDÉ TCHAK

Famine/soif (Esprit)

Une soif ou une faim s'empare de la victime et l'oblige à tout cesser pour soit boire ou manger quelque chose. Bien sûr, elle se retirera de tout danger d'abord.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE SOIFA TCHAK

Réincarnation (Éther)

Un individu ayant perdu tous ses jetons de vie est considéré décédé. A ce moment, un incantateur peut lancer, sur le malchanceux, ce sortilège. Cela a pour effet de lui permettre de conserver ses connaissances mentales mais pas ses habiletés physiques, tout en étant dans un autre corps, animal, végétal ou minéral...

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NÉGIE VIRE TCHAK

Haine (Esprit)

Une pulsion envahissante de vengeance s'incruste dans l'esprit de la cible et attaque la personne désignée par l'incantateur. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:
NÉGIE HAISSSEN TCHAK

Peur (Esprit)

Une horreur surgit du plus ténébreux des pensées des victimes et revient les hanter ayant comme effet de leur faire prendre la fuite, le plus loin possible du lanceur. La victime ignore ces effets si elle détient plus de deux (2) fois la Présence du lanceur de sort.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:
NÉGIE PEUSSEN TCHAK

Possession (Esprit)

Une cible désignée par l'incantateur se voit contrainte à ses bonnes volontés. Seul l'ordre au suicide ou une action trop dangereuse ou abusive peut restreindre la victime. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence égal à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:
NÉGIE DIRPLUS TCHAK

Affaissement (Éther)

Une victime de un (1) niveau de moins et ayant, de plus, moins de point d'endurance actuel que l'incantateur, se fait abattre, s'effondrant au sol et doit remettre un jeton de vie.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE FAIMAJ TCHAK

Clone (Éther)

Le succès de ce sortilège permet de créer un double de lui-même (dans son état actuel) qui prendra vie à la mort de son créateur. Ce clone ne pourra pas se reproduire à nouveau et possèdera 5 nouveaux jetons de vie.

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE DÉDOUB TCHAK

Bâton de feu (Feu)

Le sort permet d'enchanter un bâton et de le couvrir de flammes magiques qui ont pour effet de doubler les dommages contre les morts-vivants.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FIELBA TCHAK

Friction (Feu)

Un objet ou une armure ou un bouclier peut être affecté par ce sortilège. Si l'objet ou le bouclier est dans les mains de l'utilisateur, il prend trois (3) points de dommage de feu ou il doit lâcher un objet de une de ses mains. Si l'armure est plutôt désignée, la créature prend deux (2) points de dommage. Une créature qui a une protection contre le feu n'est pas affectée.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FRICMOUR TCHAK

Protection contre le feu (Feu)

Ce sortilège protège contre les effets dangereux immédiat de la chaleur ou du feu magique.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FIELPRO TCHAK

Conjurer un élémental (Éther)

Avec ce sort, un incantateur peut ouvrir un portail magique qui fera venir un habitant du royaume des éléments pour servir une requête du lanceur de sorts.

PORTÉE: 60 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer une cérémonie d'au moins dix minutes pour inciter un élémental à se présenter. La formule doit être répétée dans un cercle formé de pierre (terre), près d'un lac (eau), sous le soleil du jour (feu) et à l'extérieur (air).

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ELAM LEMALCON TCHAK

Métal en bois (Terre)

Pour la durée du sortilège, une arme métallique désignée, prend la texture, la forme et la qualité du bois, réduisant ainsi ses dommages de un (1) point.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ELAM BOIMÉ TCHAK

Rafale de vent (air)

Par ce sort, l'incantateur crée une puissante rafale de vent repoussant toutes les créatures devant lui de dix (10) mètres. Les créatures ainsi affectés doivent reculer de 15 enjambées et sont ensuite projetés par terre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: Instantané

RÉGION: couloir de 4 mètres de large devant le lanceur de sort

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Air, mère de tous, vient à mon aide:

FALRA VENTUS TCHAK

Paralysie (Éther)

L'effet de ce sortilège consiste à immobiliser une (1) personne par niveau. Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Les créature de force (maîtrise) cinq (5) ou plus ne sont pas affectées.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR IMMAJ TCHAK

Guérison des blessures (Éther)

Guérit toutes les blessures d'un individu équivalant aux points de vie maximum de l'incantateur.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR BLESSGUÉ TCHAK

Infliger des plaies (Éther)

Le mage a cinq (5) secondes après l'incantation pour toucher un individu. Au contact de la main du lanceur de sorts, la victime reçoit quatre (4) points de dommages.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR PLAIYIN TCHAK

Neutralisation du poison (Eau)

Une créature cible, se voit purger de tous effets immédiats actuels qu'aurait un poison ou une intoxication, sur elle.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:
NEMOR ZONNEU TCHAK

Guérison des maladies (Éther)

Le but de ce sortilège est, principalement, d'éliminer toutes traces de parasites, microbes ou corps étrangers qui nuisent à un organisme vivant dans son bon fonctionnement.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MALGUÉ TCHAK

Restoration (Esprit)

Sert principalement à redonner à un individu toute sa mémoire et tout ce qui pourrait être considéré comme perte substantielle mentale.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NEMOR MNÉRE TCHAK

Régénération (Éther)

Ce sort fait repousser les membres qu'un malheureux aurait pu perdre en combat ou par accident.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MENRE TCHAK

Contre-paralysie (Éther)

Ce sortilège annule les effets d'une créature affectée par la paralysie, le sortilège et le touché de certains morts-vivants.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR IMMDE TCHAK

SECTION DRUIDE

Main brûlante (Feu)

La personne touchée reçoit six (6) points de dommage. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par 2 niveaux

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ALFAR FIELMIN TCHAK

Poigne électrique (Feu)

Si un personnage est touché par la main, il reçoit quatre (4) points de dommage et recule d'une dizaine de pas. C'est le seul sortilège que les dommages sont appliqués avant la formule. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: TCHAK (en touchant la victime)

DÉTCHAK, Feu, donne-moi ta puissance: ALFAR LECMIN

Traduction des langages/communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures.

PORTÉE: 0

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: des épines de sapin.

RITUEL: une poignée d'épines doit être dans une main fermée lors de la communication.

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ALFAR LANTRAG TCHAK

Irritation (Éther)

D'importantes démangeaisons dérangent la victime. Le personnage ne peut se battre ni effectuer de sortilèges.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR IRVIC TCHAK

Transformation (Éther)

L'incantateur transforme une victime vivante en créature quelconque. La créature ainsi transformée ne gagne pas les pouvoirs spéciaux des monstres (ex : souffle du dragon) et conserve son esprit. Si elle est transformée en animal ou monstre ne pouvant parler, elle doit alors communiquer sans parole (ex : cris, grognement, etc). *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: une créature

COMPOSANTE: une partie de la créature en qui l'on veut transformer

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ALFAR TRANSMINN TCHAK

Porte dimensionnelle (Éther)

Cela force les gens à fermer les yeux et de ne rien entendre pendant dix (10) secondes. Pendant ce temps, l'incantateur peut se déplacer où il veut. Il n'a que ce temps pour s'y rendre.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ALFAR DIPOR TCHAK

Ralentissement (Éther)

Un personnage affecté par ce sortilège, doit bouger et parler au ralenti comme dans les films. Les mouvements ne doivent pas accélérés soudainement (ex : lorsque l'on porte un coup).

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ALFAR LENPER TCHAK

Force (Éther)

Le récipient affecté pourra ajouter un (1) point de maîtrise ainsi qu'au dommage qu'il effectue avec une arme de mêlée.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
ALFAR FORPER TCHAK

Passe-muraille (Terre)

Un personnage possédant ce sortilège peut ignorer temporairement l'effet d'un mur physique solide, une fois.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 2 mètres par 2 mètres par 3 mètres de profond

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR MURDÉ TCHAK

Peau de pierre (Terre)

Ce sortilège permet de retirer un (1) point de dommage fait par les dégâts physiques quelconques.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR POMINN TCHAK

Mur de feu (Feu)

Un mur de feu s'érige devant la main du lanceur de sortilège. Une personne traversant ce mur reçoit six (6) points de dommages. Le mur reste en place tant que l'incantateur ne s'éloigne pas à plus de 30 mètres de celui-ci ou qu'il décide lui-même de mettre fin au sort.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: spéciale

RÉGION: 10 mètres de large

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ALFAR FIELMUR TCHAK

Calme (Esprit)

Un effet de sensation paisible s'empare de la créature pour calmer sa violence. Peut contrer le sort Haine, Transformation et annule le pouvoir frénésie d'un barbare.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 1 minute

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NADIEL CALCRÉ TCHAK

Embourbement (Terre)

Le sol prend la propriété de la boue et y cale une victime jusqu'au genoux. La créature ne peut s'enfuir et si elle a à poser un geste ou une action, elle doit le faire les pieds immobilisés au sol.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 2 minute

RÉGION: 1 victime par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NADIEL EMCRÉ TCHAK

Carapace (Éther)

Permet à l'incantateur de ce sortilège de durcir sa peau pour qu'elle lui permette de lui ajouter trois (3) à ses points de vie initiaux pour toute la journée jusqu'au coucher du soleil même si l'on perd un jeton de vie. Si le sort est lancé après le coucher du soleil, il est alors bon jusqu'au lever du soleil, même si on perd un jeton de vie. Ce sort ne peut pas être lancé plus d'une fois simultanément sur la même personne.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature touchée

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NADIEL CAIN TCHAK

Arbre (Éther)

L'incantateur peut, grâce à ce sort, transformer une créature en arbre. Le sortilège a une durée de cinq (5) minutes, pendant laquelle la victime perd toutes ses capacités sensorielles. Aucune action offensive ne peut réussir contre l'arbre dans le but de lui faire du mal.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: créature touchée

COMPOSANTE: feuilles mortes

RITUEL: broyer les feuilles mortes

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NADIEL ARCRÉ TCHAK

Rayon de soleil (Feu)

Ce sort a deux (2) effets distincts. Employé contre une (1) créature vivante, il provoque l'aveuglement pour une période d'une minute. Par contre, le sortilège inflige six (6) points de dommage, plus deux par niveau de l'incantateur s'il est utilisé contre un mort-vivant.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature par deux niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

NADIEL SORA TCHAK

Gourdin magique (Éther)

Un incantateur peut incrémenter les dommages fait par les armes, en bois complets, par un (1) point, tant qu'ils les tient lui-même dans ses mains.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK MAGOU TCHAK

Colonne de feu (Feu)

Un pilier de flamme frappe une victime pour un (1) point de dommages par niveau de l'incantateur.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 2 mètres carré

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

CORIAK FIELCO TCHAK

Mot béni (Éther)

Une créature non originaire du plan matériel (notre plan) qui se voit atteinte de ce mot, perd immédiatement la moitié (1/2) de ses points d'endurance actuels.

PORTÉE: spéciale

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK BÉNÉMOT TCHAK

Chant (Éther)

Un personnage qui lance ce sortilège, doit se mettre à chanter (avec des paroles) tout en restant sur place sans se battre (mais il peut bloquer les coups en continuant de chanter). Les bénéficiaires, qui sont là au début de l'incantation, recevront plus un (+1) aux dommages qu'ils font en mêlée.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: 30 mètres de rayon

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK CHAKRA TCHAK

Marteau spirituel (Éther)

Un marteau d'énergie surgit du ciel et vient s'abattre sur une créature pour deux (2) points de dommages. Un marteau supplémentaire apparaît pour chaque niveau supplémentaire au delà du premier. Une seule victime par marteau.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CORIAK SPIMAR TCHAK

SECTION ILLUSIONNISTE

Ombrage (Éther)

Permet à l'incantateur de se réfugier dans l'ombre d'une personne. Il devra copier les faits et gestes et déplacements du personnage choisit. Il sortira à la cessation du sortilège ou lorsqu'il tentera une action hostile. Pour être frappé, la victime devra l'être aussi. Les blessures reçues dans l'ombre sont automatiquement guéri lorsque l'incantateur quitte l'ombre.

PORTÉE: 3 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR OMBRINC TCHAK

Invisibilité (Éther)

Rend totalement invisible le récipient de ce sortilège à la vue normale. Les créatures peuvent toutefois, s'ils ont un indice de présence de 5 ou plus, détecter la présence d'un être invisible (à cause des odeurs, bruits et autres) et tenter de combattre la créature invisible les yeux totalement fermés. S'ils ouvrent un œil, ils perdent totalement la trace de la créature invisible.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: se mettre un léger voile sur la tête

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR INVPER TCHAK

Réflexion de l'image (Rêves)

À l'aide de ce sortilège, le lanceur de ce sort peut affecter les sens d'une ou plusieurs créatures d'une autre race qui le prendront pour un des leurs. L'illusion n'affecte que les créatures en question. L'illusionniste doit voir les créatures lors de l'incantation. Ceci ne confère pas l'habilité de parler la langue natale des créatures imitées.

PORTÉE: 50 mètres

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: Petite pierre précieuse transparente dans la main

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

MIRIM AGER TCHAK

Réflexion des sens (Rêves)

Le lanceur de ce sort devient immunisé aux attaques de regard (pétrification, aveuglement, etc.), de son (chant, surdité, etc.) et de goûter (sort faisant manger ou boire ou l'empêchant.). De plus, les effets sont retournés à leur créateur. C'est ainsi qu'un monstre ayant un regard pétrifiant deviendra lui-même en pierre, un lanceur de sort lançant surdité ou cécité deviendra sourd ou aveugle lui-même, etc.

PORTÉE: 50 mètres

DURÉE: 1 heure

RÉGION: Le lanceur de sort

COMPOSANTE: Petit miroir (ou semblable)

RITUEL: Tenir un petit miroir dans la main gauche toute la durée du sort

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

FREX SENION TCHAK

Aura magique (Éther)

Donne un enchantement magique temporaire à un ou des objets. Les dommages effectués seront considérés magiques mais ne font pas davantage de dommage.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR MAO TCHAK

Image floue (Esprit)

Donne une apparence floue du corps de l'incantateur. Cela a pour effet de le permettre que de ne compter qu'un coup sur trois (3), ignorant les deux premiers.

PORTÉE: 0

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR FLOUHINC TCHAK

Mauvaise direction (Esprit)

Une victime doit inverser sa direction actuelle ou la direction où il veut se diriger.

S'il lance un projectile ou un sort, il les lancera dans la direction totalement opposé à son désir.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 personne ou 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR OUDÉ TCHAK

DIVINATION

Communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures. On doit cependant toucher à la créature.

PORTÉE: 0

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS COIKUNIK TCHAK

Extraction de la magie (Éther)

Ce sortilège sert à faire ressurgir la magie d'un objet d'un tel potentiel (s'il y a lieu), et ainsi lui permettre de remettre en fonction ses caractéristiques surnaturelles.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer le sort devant un érudit, 1 'Érudit.

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS MAEXT TCHAK

Détection du poison (Eau)

Par ce sortilège, un personnage est capable de savoir s'il y a présence de venin ou toutes autres substance intoxicante, nocive.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature et son équipement par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:

DIMIS ZONTECT TCHAK **Détection de la vérité (Esprit)**

Grâce à ce sort, le lanceur du sort peut faire la différence entre une vérité et un mensonge. Ce sortilège peut être utilisé autant sur une personne que sur un objet. La personne visée doit être avertie du sortilège et de ses effets et sera incapable de mentir mais pourra refuser de répondre.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS MENTECT TCHAK

Détection de l'invisibilité (Éther)

Permet de dévoiler une personne qui se dissimule dans l'invisibilité. Ce sortilège peut annuler l'effet d'une personne réfugiée dans le sort « Ombrage ».

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 10 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

DIMIS INVTECT TCHAK

Détection des possessions (Esprit)

Ce sortilège sert principalement à savoir si une créature est sous l'effet, présentement, d'un charme, d'une possession ou d'une toute autre influence surnaturelle.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS POSTECT TCHAK

Parler aux morts (Esprit)

L'effet de ce sort permet à l'incantateur de poser trois (3) questions simples, à une créature décédée. La créature répondra dans la langue qu'elle utilisait le plus couramment. L'incantateur doit toucher le mort.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature/personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS ROMPAR TCHAK

Transe (Esprit)

Un incantateur peut poser une (1) question par niveau à une entité, qui ne ment généralement pas, et elle ne peut que répondre que par OUI ou NON ou NE S'APPLIQUE PAS À LA SITUATION AINSI PRÉSENTÉE.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: Répéter l'incantation à voix haute près d'une grande étendue d'eau jusqu'au contact de l'entité.

INCANTATION: Entité de l'au delà, réponds-moi

DIMIS LANTRA TCHAK

Détection du mal (Esprit)

Permet à la personne effectuant le sortilège de savoir si un personnage désigné a des intentions hostile envers lui.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

DIMIS TRANPEL TCHAK

FANTASMATIQUE

Armure fantôme (Rêves)

Permet à l'incantateur de ce sortilège de conjurer une armure semi-matériel d'énergie autour de son corps. Cela a pour effet de lui ajouter trois (3) à ses points de vie initiaux pour toute la journée.

PORTÉE: 0

DURÉE: jusqu'à minuit ou jusqu'à l'aube si incanter après minuit

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force du monde des rêves:

CONZUL ROMA J TCHAK

Éblouissement (Rêves)

Le lanceur de ce sort peut aveugler une victime qui ne voit que des lumières multicolores. Elle devra fermer ses yeux pour toute la durée du sortilège.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

CONZUL ZIUDÉ TCHAK

Zone de paradis (Rêves)

Le lanceur de ce sort peut créer un paradis illusoire pour les créatures atteintes par ce sortilège. Selon les désirs secrets de chaque victime, le paradis ressemblera parfois à un endroit de luxure, à un banquet digne des dieux, à un endroit d'une beauté irréaliste, etc. Les victimes prises dans la zone d'effet ayant moins de présence que le lanceur de sort délaisseront tout intérêt pour le monde actuel et agiront comme s'il « vivait » leur paradis terrestre, ignorant les gens vivants autour d'eux. Si une victime reçoit un dégât ou plus, elle retrouve ses sens.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 3 mètres carré par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

PARZON DISRA TCHAK

Amputation imaginaire (Rêves)

Le lanceur de ce sort peut changer les sens de perception d'une créature lui faisant croire qu'un de ses membres a disparu (un bras ou une jambe seulement) pour la durée du sort. La victime ayant un indice de présence égal au lanceur de sort résiste à l'effet de ce sort.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: Un bras ou une jambe

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

IMAT TINAR TCHAK

Apparences trompeuses (Rêves)

Le lanceur de ce sort peut créer une illusion changeant le visage d'un humain, d'un elfe ou d'un nain afin que ce dernier ressemble à un monstre (un masque est fourni à l'illusionniste). L'illusion transforme les paroles de la victime en grognement agressif. De plus, la victime ne peut plus courir. Pour résister aux effets de ce sort, la victime doit avoir un indice de présence ayant au moins le double de celui du lanceur de sort.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: un humain, un elfe ou un nain

COMPOSANTE: masque

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

RENAP TROPU TCHAK

Jet de couleur (Rêves)

Le lanceur de sort fait jaillir des lumières multicolores dans le ciel. Toutes les créatures (ami et ennemi) dans un rayon de 10 mètres sont affecté différemment selon leur niveau.

Les personnages ayant :

un niveau inférieur à celui du lanceur de sort tombe au sol inconscient pendant 10 secondes.

Un niveau égal à celui du lanceur de sort tombe au sol pendant 5 secondes

Un niveau supérieur à celui du lanceur de sort sont aveuglés pendant 5 secondes.

Il n'est pas permis de piller ou de voler une créature sous l'effet de ce sort.

PORTÉE: L'incantateur

DURÉE: variable

RÉGION: 10 mètres de rayon autour du lanceur de sort

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

COJET LOUR TCHAK

Confusion totale (Rêves)

Le lanceur de ce sort peut créer une grande confusion dans l'esprit de ces victimes qui prendront leurs alliés comme étant des ennemis et vice-versa. Pour résister aux effets, les victimes doivent avoir un indice de présence au moins égal à celui de l'incantateur.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: par la force du monde des rêves:

FUSAL TOCON TCHAK

ÉLÉMENTS

Bâton de feu (Feu)

Le sort permet d'enchanter un bâton et de le couvrir de flammes magiques qui ont pour effet de doubler les dommages contre les morts-vivants.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FIELBA TCHAK

Friction (Feu)

Un objet ou une armure ou un bouclier peut être affecté par ce sortilège. Si l'objet ou le bouclier est dans les mains de l'utilisateur, il prend trois (3) points de dommage de feu ou il doit lâcher un objet de une de ses mains. Si l'armure est plutôt désignée, la créature prend deux (2) points de dommage. Une créature qui a une protection contre le feu n'est pas affectée.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FRICMOUR TCHAK

Protection contre le feu (Feu)

Ce sortilège protège contre les effets dangereux immédiat de la chaleur ou du feu magique.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ELAM FIELPRO TCHAK

Métal en bois (Terre)

Pour la durée du sortilège, une arme métallique désignée, prend la texture, la forme et la qualité du bois, réduisant ainsi ses dommages de un (1) point.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ELAM BOIMÉ TCHAK

Conjurer un élémental (Éther)

Avec ce sort, un incantateur peut ouvrir un portail magique qui fera venir un habitant du royaume des éléments pour servir une requête du lanceur de sorts.

PORTÉE: 60 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: effectuer une cérémonie d'au moins dix minutes pour inciter un élémental à se présenter. La formule doit être répétée dans un cercle formé de pierre (terre), près d'un lac (eau), sous le soleil du jour (feu) et à l'extérieur (air).

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ELAM LEMALCON TCHAK

SECTION ENCHANTEUR

Main brûlante (Feu)

La personne touchée reçoit six (6) points de dommage. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par 2 niveaux

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ALFAR FIELMIN TCHAK

Poigne électrique (Feu)

Si un personnage est touché par la main, il reçoit quatre (4) points de dommage et recule d'une dizaine de pas. C'est le seul sortilège que les dommages sont appliqués avant la formule. Il ne doit pas s'écouler plus d'une minute entre chacun des touchers sous peine de voir le sort prendre fin.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 1 toucher par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: TCHAK (en touchant la victime)

DÉTCHAK, Feu, donne-moi ta puissance: ALFAR LECMIN

Provocation (Esprit)

Une personne qui se voit affectée par le sort de provocation doit immédiatement courir vers le lanceur de sort pour entreprendre une action hostile contre lui, s'il est visible. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 1 minute

RÉGION: 1 personne/créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR CAROK TCHAK

Oubli (Esprit)

Les victimes de ce sort doivent oublier les cinq (5) dernières minutes de jeu et doivent composer ainsi avec le présent. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence deux fois supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: permanent

RÉGION: 5 mètres cube

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR OUHOU TCHAK

Traduction des langages/communication (Esprit)

Permet la communication complète avec la plupart des créatures.

PORTÉE: 0

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: des épines de sapin.

RITUEL: une poignée d'épines doit être dans une main fermée lors de la

communication.

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ALFAR LANTRAG TCHAK

Irritation (Éther)

D'importantes démangeaisons dérangent la victime. Le personnage ne peut se battre ni effectuer de sortilèges.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR IRVIC TCHAK

Soulager de la peur (Esprit)

Une créature affectée par une peur surnaturelle peut être soulagée de son tourment par l'exécution de ce sortilège. *Ce sort ne tient pas compte de la présence.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR REUPSOU TCHAK

Immobilité (Éther)

Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence égal à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ENSOR IMMCRÉMINA TCHAK

Transformation (Éther)

L'incantateur transforme une victime vivante en créature quelconque. La créature ainsi transformée ne gagne pas les pouvoirs spéciaux des monstres (ex : souffle du dragon) et conserve son esprit. Si elle est transformée en animal ou monstre ne pouvant parler, elle doit alors communiquer sans parole (ex : cris, grognement, etc).
Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: une créature

COMPOSANTE: une partie de la créature en qui l'on veut transformer

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR TRANSMINN TCHAK

Porte dimensionnelle (Éther)

Cela force les gens à fermer les yeux et de ne rien entendre pendant dix (10) secondes. Pendant ce temps, l'incantateur peut se déplacer où il veut. Il n'a que ce temps pour s'y rendre.

PORTÉE: 0

DURÉE: instantanée

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR DIPOR TCHAK

Passe-muraille (Terre)

Un personnage possédant ce sortilège peut ignorer temporairement l'effet d'un mur physique solide, une fois.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 2 mètres par 2 mètres par 3 mètres de profond

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR MURDÉ TCHAK

Mur de feu (Feu)

Un mur de feu s'érige devant la main du lanceur de sortilège. Une personne traversant ce mur reçoit six (6) points de dommages. Le mur reste en place tant que l'incantateur ne s'éloigne pas à plus de 30 mètres de celui-ci ou qu'il décide lui-même de mettre fin au sort.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: spéciale

RÉGION: 10 mètres de large

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

ALFAR FIELMUR TCHAK

Peau de pierre (Terre)

Ce sortilège permet de retirer un (1) point de dommage fait par les dégâts physiques quelconques.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Terre, mère de tous, vient à mon aide:

ALFAR POMINN TCHAK

Armure (Éther)

Permet à l'incantateur de ce sortilège de conjurer une armure d'énergie autour de son corps. Cela a pour effet de lui ajouter trois (3) à ses points de vie initiaux pour toute la journée.

PORTÉE: 0

DURÉE: jusqu'à minuit ou jusqu'à l'aube si incanter après minuit

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL ROMA J TCHAK

Ralentissement (Éther)

Un personnage affecté par ce sortilège, doit bouger et parler au ralenti comme dans les films. Les mouvements ne doivent pas accélérés soudainement (ex : lorsque l'on porte un coup).

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 3 minutes

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR LENPER TCHAK

Force (Éther)

Le récipient affecté pourra ajouter un (1) point de maîtrise ainsi qu'au dommage qu'il effectue avec une arme de mêlée.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ALFAR FORPER TCHAK

Aveuglement (Éther)

Le lanceur de ce sort peut aveugler une victime. Elle devra fermer ses yeux pour toute la durée du sortilège.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL ZIUDÉ TCHAK

Mur de réflexion (Éther)

Incantation servant à retourner un sortilège, lancé directement sur soi, vers celui qui l'a envoyé. Le lanceur doit en avoir été la cible choisit directement et pointé, ciblé par l'autre incantateur. Les sorts de zone (ex : mur de feu) ne peuvent être reflétés.

PORTÉE: 0

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL FLEXMUR TCHAK

Portail (Éther)

Donne le pouvoir d'ouvrir un passage vers le plan éthéré. Le personnage pourra y traverser ou y faire passer quelqu'un ou quelque chose, il est le seul à choisir ce qui peut traverser le portail. À la fin du sort, les gens à l'intérieur du plan éthéré s'en voient éjecté et réapparaissent dans notre monde au même endroit ou était le portail.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 3 mètres par 5 mètres de haut

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL DITAIL TCHAK

Flèche d'acide (Eau)

Permet de tirer une flèche ou un carreau et de multiplier par deux (2) ses dommages. Les ajustements magiques (flèche +1), raciaux (elfes) et les habilités permettant de faire des dommages supplémentaires sont également doublés. La flèche ou le carreau sous l'effet de ce sort ne peuvent être utilisés que pour un seul tire.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute

RÉGION: 1 flèche ou carreau par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: toucher les carreaux ou les flèches

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde moi de ta force:

CONZUL SIFLÉ TCHAK

Nuage d'insectes (Éther)

Un amas de bestioles se rue sur la région désignée par l'incantateur. La, les victimes prises au piège devront faire de grands mouvements exagérés pour les repousser et ne peuvent lancer de sort dans la zone d'insectes. Quiconque entrant dans cette région se retrouve sous l'effet du sortilège.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 5 mètres par 5 mètres

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL SECNU TCHAK

Création de créatures (Éther)

Permet d'appeler magiquement une créature maudite qui viendra, pendant un certain temps, à l'aide de l'incantateur.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: le sacrifice d'un être vivant ou une cérémonie de vingt (20) minutes

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL VICRÉ TCHAK

Charme (Esprit)

La victime de cette incantation doit devenir la meilleure amie du personnage qui a lancé le sort. Si l'incantateur fait personnellement du mal à la victime, le sort est rompu. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 30 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne humanoïde

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR DIRMIN TCHAK

Sommeil (Esprit)

Un personnage affecté par ce sortilège doit s'écrouler immédiatement au sol dans un profond sommeil. Seul un coup douloureux provoquant des dommages (ex. un coup d'une arme) pourra le réveiller. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 4 niveaux de créatures

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR SOMMPER TCHAK

Maladresse (Esprit)

Oblige un personnage à agir comme si il était très maladroit, le rendant quasi-incapable de se battre car son arme a de la difficulté à rester dans ses mains. Il doit changer son arme de main (ou échanger ses armes de main) et échapper son arme après chaque coup porté. Il ne lui est, cependant, pas interdit de la ramasser. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR BONDE TCHAK

Suggestion (Esprit)

Sortilège qui permet à l'incantateur d'obliger un personnage à faire une action ou un geste même si ceux-ci sont contre sa volonté. La victime est susceptible aux suggestions pendant la durée du sort. Si le lanceur de sort fait du mal personnellement à la victime ou demande à la victime de se faire du mal (ex : sauter en bas d'une falaise, se suicider ou abuser du corps de la personne), le sort est rompu. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence **égal** à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR DIRMAJ TCHAK

Danse (Esprit)

Une victime de ce sort doit se mettre à danser énergiquement et se comporter ainsi pour la durée du sortilège. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence **deux fois supérieur** à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 2 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR LALÈR TCHAK

Commandement (Esprit)

Un ordre à l'impératif de un seul mot peut être "lancé" à une victime qui comprend le langage du mot, et doit l'exécuter. Seul un ordre de commettre le suicide ne fonctionnera pas. Le mot doit être un verbe comme « dort », « cours », « crie », « boit », « donne », De plus, le mot devra être en français pour être valide en jeu. *Ce sort ne tient pas compte de la présence.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 10 secondes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR COMPER TCHAK

Bravoure (Esprit)

Un personnage enduit de cet enchantement reçoit un boni de six (6) points de Présence, à condition qu'il ne soit pas affecté par un effet de présence préalablement.

PORTÉE: 40 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 2 personnes par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ENSOR BRAPER TCHAK

Ombrage (Éther)

Permet à l'incantateur de se réfugier dans l'ombre d'une personne. Il devra copier les faits et gestes et déplacements du personnage choisit. Il sortira à la cessation du sortilège ou lorsqu'il tentera une action hostile. Pour être frappé, la victime devra l'être aussi. Les blessures reçues dans l'ombre sont automatiquement guéri lorsque l'incantateur quitte l'ombre.

PORTÉE: 3 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR OMBRINC TCHAK

Invisibilité (Éther)

Rend totalement invisible le récipient de ce sortilège à la vue normale. Les créatures peuvent toutefois, s'ils ont un indice de présence de 5 ou plus, détecter la présence d'un être invisible (à cause des odeurs, bruits et autres) et tenter de combattre la créature invisible les yeux totalement fermés. S'ils ouvrent un œil, ils perdent totalement la trace de la créature invisible.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: se mettre un léger voile sur la tête

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR INVPER TCHAK

Aura magique (Éther)

Donne un enchantement magique temporaire à un ou des objets. Les dommages effectués seront considérés magiques mais ne font pas davantage de dommage.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 objet par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

ILLAR MAO TCHAK

Image floue (Esprit)

Donne une apparence floue du corps de l'incantateur. Cela à pour effet de le permettre que de ne compter qu'un coup sur trois (3), ignorant les deux premiers.

PORTÉE: 0

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR FLOUHINC TCHAK

Mauvaise direction (Esprit)

Une victime doit inverser sa direction actuelle ou la direction où il veut se diriger.

S'il lance un projectile ou un sort, il les lancera dans la direction totalement opposé à son désir.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 personne ou 1 objet

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

ILLAR OUDÉ TCHAK

LIVRE DE SORTS DE BASE POUR SHAMAN

Section Nécromancie

Faiblesse (Éther)

Un rayon d'énergie frappant une personne, la réduisant de deux (2) en force (maîtrise) et de un (1) point de dommage sur ses armes pour la durée du sort.

PORTÉE: 3 mètres par niveau

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE FAIMINN TCHAK

Douleur (Esprit)

Une saisissante sensation de douleur empêche la victime de toute action, la forçant à la retraite, tordue de douleur.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE DEUSEN TCHAK

Nécro-animation (Éther)

Un incantateur peut animer des corps de créatures humanoïdes décédées et les obliger sous son contrôle pour la durée du sortilège. Un zombie ou un squelette sera le corps ainsi animé. Le contrôle est absolu.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: permanente jusqu'à la destruction des morts-vivants

RÉGION: 1 mort-vivant par niveau maximum

COMPOSANTE: corps d'humanoïde mort

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ANIMÉ TCHAK

Feindre la mort (Éther)

Ce sort permet à une créature de tomber au sol, inerte et de passer pour morte. En terme de jeu, elle croule au sol et cesse de compter les dommages qu'elle reçoit, jusqu'au maximum de la durée du sortilège. La personne affectée se relève quand elle veut, mettant fin à cette magie. La personne est toujours susceptible à être pillée mais ne doit pas donner de jeton de vie.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ROMFIN TCHAK

Famine/soif (Esprit)

Une soif ou une faim s'empare de la victime et l'oblige à tout cesser pour soit boire ou manger quelque chose. Bien sûr, elle se retirera de tout danger d'abord.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 5 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE SOIFA TCHAK

Réincarnation (Éther)

Un individu ayant perdu tous ses jetons de vie est considéré décédé. A ce moment, un incantateur peut lancer, sur le malchanceux, ce sortilège. Cela a pour effet de lui permettre de conserver ses connaissances mentales mais pas ses habiletés physiques, tout en étant dans un autre corps, animal, végétal ou minéral...

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE VIRE TCHAK

Haine (Esprit)

Une pulsion envahissante de vengeance s'incruste dans l'esprit de la cible et attaque la personne désignée par l'incantateur. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence supérieur à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: 2 minute par niveau

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE HAISSSEN TCHAK

Peur (Esprit)

Une horreur surgit du plus ténébreux des pensées des victimes et revient les hanter ayant comme effet de leur faire prendre la fuite, le plus loin possible du lanceur. La victime ignore ces effets si elle détient plus de deux (2) fois la Présence du lanceur de sort.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 1 minute par niveau

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE PEUSSEN TCHAK

Possession (Esprit)

Une cible désignée par l'incantateur se voit contrainte à ses bonnes volontés. Seul l'ordre au suicide ou une action trop dangereuse ou abusive peut restreindre la victime. *Pour résister au sort, la victime doit avoir un indice de présence égal à celui du lanceur de sort.*

PORTÉE: toucher

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NÉGIE DIRPLUS TCHAK

Affaissement (Éther)

Une victime étant d'un niveau moindre et ayant, de plus, moins de point d'endurance actuel que l'incantateur, se fait abattre, s'effondrant au sol pendant 10 secondes.

PORTÉE: 5 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature humaine, elfe, naine ou demi-orque

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE FAIMAJ TCHAK

Clone (Éther)

Le succès de ce sortilège permet de créer un double de lui-même (dans son état actuel) qui prendra vie à la mort de son créateur. Ce clone ne pourra pas se reproduire à nouveau. On doit lancer le sort de clone devant l'aubergiste (qui prendra en note le niveau et le nom du personnage et son état actuel : empoisonné, nombre de points de vie, etc. Ceci ne fait pas de copie de l'équipement cependant, sauf les habits, les armures, bouclier et les armes)

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE DÉDOUB TCHAK

Section thaumaturgie :

Paralysie (Éther)

L'effet de ce sortilège consiste à immobiliser une (1) personne par niveau. Les créatures désignées par ce sort se retrouvent complètement immobiles physiquement. Elles continuent de voir et entendre, de sentir et goûter. Une créature paralysé reçoit les coups normalement et s'effondre au sol si elle perd tous ses points d'endurance. *Les créature de force (maîtrise) cinq (5) ou plus ne sont pas affectées.*

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 2 minutes par niveau

RÉGION: 1 créature par 2 niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR IMMAJ TCHAK

Guérison des blessures (Éther)

Guérit toutes les blessures d'un individu équivalant aux points de vie maximum de l'incantateur.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR BLESSGUÉ TCHAK

Infliger des plaies (Éther)

Le mage a cinq (5) secondes après l'incantation pour toucher un individu. Au contact de la main du lanceur de sorts, la victime reçoit quatre (4) points de dommages.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: spéciale

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR PLAIYIN TCHAK

Neutralisation du poison (Eau)

Une créature cible, se voit purger de tous effets immédiats actuels qu'aurait un poison ou une intoxication, sur elle.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde-moi de ta force:
NEMOR ZONNEU TCHAK

Restoration (Esprit)

Sert principalement à redonner à un individu toute sa mémoire et tout ce qui pourrait être considéré comme perte substantielle mentale.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit: NEMOR MNÉRE TCHAK

Contre-paralysie (Éther)

Ce sortilège annule les effets d'une créature affectée par la paralysie, le sortilège et le touché de certains morts-vivants.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:
NEMOR IMMDE TCHAK

Régénération (Éther)

Ce sort fait repousser les membres qu'un malheureux aurait pu perdre en combat ou par accident.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MENRE TCHAK

Résurrection (Éther)

Ce sortilège affecte les créatures décédées, (voir règles). Elle les remet en vie, mais n'ayant maintenant qu'un seul jeton de vie et un point d'endurance en moins à chaque résurrection.

PORTÉE: toucher

DURÉE: permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: implorer la clémence du temple jusqu'à ce que la créature redevienne vivante

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NÉGIE ROMDÉ TCHAK

Guérison des maladies (Éther)

Le but de ce sortilège est, principalement, d'éliminer toutes traces de parasites, microbes ou corps étrangers qui nuisent à un organisme vivant dans son bon fonctionnement.

PORTÉE: Toucher

DURÉE: Permanente

RÉGION: 1 personne

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NEMOR MALGUÉ TCHAK

Section nature :

Calme (Esprit)

Un effet de sensation paisible s'empare de la créature pour calmer sa violence. Peut contrer le sort Haine, Transformation et annule le pouvoir frénésie (et frénésie orientale) et/ou mouvements éclairs d'un adversaire.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 10 minute

RÉGION: 1 créature par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NADIEL CALCRÉ TCHAK

Embourbement (Terre)

Le sol prend la propriété de la boue et y cale une victime jusqu'au genoux. La créature ne peut s'enfuir et si elle a à poser un geste ou une action, elle doit le faire les pieds immobilisés au sol.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 2 minute

RÉGION: 1 victime par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Par la force de mon esprit:

NADIEL EMCRÉ TCHAK

Carapace (Éther)

Permet à l'incantateur de ce sortilège de durcir sa peau pour qu'elle lui permette de lui ajouter trois (3) à ses points de vie initiaux pour toute la journée jusqu'au coucher du soleil même si l'on perd un jeton de vie. Si le sort est lancé après le coucher du soleil, il est alors bon jusqu'au lever du soleil, même si on perd un jeton de vie. Ce sort ne peut pas être lancé plus d'une fois simultanément sur la même personne.

PORTÉE: 0

DURÉE: spéciale

RÉGION: créature touchée

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NADIEL CAIN TCHAK

Arbre (Éther)

L'incantateur peut, grâce à ce sort, transformer une créature en arbre. Le sortilège a une durée de cinq (5) minutes, pendant laquelle la victime perd toutes ses capacités sensorielles. Aucune action offensive ne peut réussir contre l'arbre dans le but de lui faire du mal.

PORTÉE: toucher

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: créature touchée

COMPOSANTE: feuilles mortes

RITUEL: broyer les feuilles mortes

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

NADIEL ARCRÉ TCHAK

Rayon de soleil (Feu)

Ce sort a deux (2) effets distincts. Employé contre une (1) créature vivante, il provoque l'aveuglement pour une période d'une minute. Par contre, le sortilège inflige six (6) points de dommage, plus deux par niveau de l'incantateur s'il est utilisé contre un mort-vivant.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: instantanée

RÉGION: 1 créature par deux niveaux

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Feu, donne-moi ta puissance:

NADIEL SORA TCHAK

Section Conjuraton:

Armure (Éther)

Permet à l'incantateur de ce sortilège de conjurer une armure d'énergie autour de son corps. Cela a pour effet de lui ajouter trois (3) à ses points de vie initiaux pour toute la journée.

PORTÉE: 0

DURÉE: jusqu'à minuit ou jusqu'à l'aube si incanter après minuit

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL ROMA J TCHAK

Mur de réflexion (Éther)

Incantation servant à retourner un sortilège, lancé directement sur soi, vers celui qui l'a envoyé. Le lanceur doit en avoir été la cible choisit directement et pointé, ciblé par l'autre incantateur. Les sorts de zone (ex : mur de feu) ne peuvent être reflétés.

PORTÉE: 0

DURÉE: 10 minutes

RÉGION: l'incantateur

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL FLEXMUR TCHAK

Portail (Éther)

Donne le pouvoir d'ouvrir un passage vers le plan éthéré. Le personnage pourra y traverser ou y faire passer quelqu'un ou quelque chose, il est le seul à choisir ce qui peut traverser le portail. À la fin du sort, les gens à l'intérieur du plan éthéré s'en voient éjecté et réapparaissent dans notre monde au même endroit ou était le portail.

PORTÉE: 30 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: 3 mètres par 5 mètres de haut

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL DITAIL TCHAK

Flèche d'acide (Eau)

Permet de tirer une flèche ou un carreau et de multiplier par deux (2) ses dommages. Les ajustements magiques (flèche +1), raciaux (elfes) et les habilités permettant de faire des dommages supplémentaires sont également doublés. La flèche ou le carreau sous l'effet de ce sort ne peuvent être utilisé que pour un seul tir.

PORTÉE: 0

DURÉE: 1 minute

RÉGION: 1 flèche ou carreau par niveau

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: toucher les carreaux ou les flèches

INCANTATION: Eau, toute puissante, inonde moi de ta force:

CONZUL SIFLÉ TCHAK

Nuage d'insectes (Éther)

Un amas de bestioles se rue sur la région désignée par l'incantateur. La, les victimes prises au piège devront faire de grands mouvements exagérés pour les repousser et ne peuvent lancer de sort dans la zone d'insectes. Quiconque entrant dans cette région se retrouve sous l'effet du sortilège.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 5 minutes

RÉGION: 5 mètres par 5 mètres

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL SECNU TCHAK

Aveuglement (Éther)

Le lanceur de ce sort peut aveugler une victime. Elle devra fermer ses yeux pour toute la durée du sortilège.

PORTÉE: 10 mètres

DURÉE: 2 minutes

RÉGION: 1 créature

COMPOSANTE: aucune

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL ZIUDÉ TCHAK

Création de créatures (Éther)

Permet d'appeler magiquement une créature maudite qui viendra, pendant un certain temps, à l'aide de l'incantateur.

PORTÉE: 20 mètres

DURÉE: 10 minutes par niveau

RÉGION: spéciale

COMPOSANTE: le sacrifice d'un être vivant ou une cérémonie de vingt (20) minutes

RITUEL: aucun

INCANTATION: Éther lointain, rassemble en moi les forces du monde:

CONZUL VICRÉ TCHAK