



# LIVRE DES SORTS



# Sorts

<a href="#">Armure de mage</a>	7	<a href="#">Armure de mage</a>	7	<a href="#">Identification</a>	10
<a href="#">Baies nourricières</a>	7	<a href="#">Baies nourricières</a>	7	<a href="#">Injonction</a>	10
<a href="#">Bénédictio</a>	7	<a href="#">Bénédictio</a>	7	<a href="#">Mains brûlantes</a>	10
<a href="#">Blessure</a>	7	<a href="#">Blessure</a>	7	<a href="#">Marque du chasseur</a>	10
<a href="#">Bouclier</a>	8	<a href="#">Bouclier</a>	8	<a href="#">Mot de guérison</a>	10
<a href="#">Bouclier de la foi</a>	8	<a href="#">Bouclier de la foi</a>	8	<a href="#">Protection contre le mal et le bien</a>	11
<a href="#">Charme-personne</a>	8	<a href="#">Charme-personne</a>	8	<a href="#">Purification de la nourriture et de l'eau</a>	11
<a href="#">Châtiment de courroux</a>	8	<a href="#">Châtiment de courroux</a>	8	<a href="#">Simulacre de vie</a>	11
<a href="#">Châtiment de fournaise</a>	8	<a href="#">Châtiment de fournaise</a>	8	<a href="#">Soins</a>	11
<a href="#">Châtiment de tonnerre</a>	8	<a href="#">Châtiment de tonnerre</a>	8	<a href="#">Sommeil</a>	11
<a href="#">Châtiment divin</a>	8	<a href="#">Châtiment divin</a>	8	<a href="#">Texte illusoire</a>	11
<a href="#">Communication avec les animaux</a>	8	<a href="#">Communication avec les animaux</a>	8	<a href="#">Vague tonnante</a>	11
<a href="#">Compréhension des langues</a>	9	<a href="#">Compréhension des langues</a>	9		
<a href="#">Couteau de glace</a>	9	<a href="#">Couteau de glace</a>	9		
<a href="#">Déguisement</a>	9	<a href="#">Déguisement</a>	9		
<a href="#">Détection de la magie</a>	9	<a href="#">Détection de la magie</a>	9		
<a href="#">Détection du mal et du bien</a>	9	<a href="#">Détection du mal et du bien</a>	9		
<a href="#">Détection du poison et des maladies</a>	9	<a href="#">Détection du poison et des maladies</a>	9		
<a href="#">Duel forcé</a>	9	<a href="#">Duel forcé</a>	9		
<a href="#">Enchevêtrement</a>	9	<a href="#">Enchevêtrement</a>	9		
<a href="#">Faveur divine</a>	9	<a href="#">Faveur divine</a>	9		
<a href="#">Fou rire de Tasha</a>	10	<a href="#">Fou rire de Tasha</a>	10		
<a href="#">Graisse</a>	10	<a href="#">Graisse</a>	10		
<a href="#">Grêle d'épines</a>	10	<a href="#">Grêle d'épines</a>	10		
<a href="#">Héroïsme</a>	10	<a href="#">Héroïsme</a>	10		

									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Amis   Faux amis	X			X	X	X			0	"Par Mijin tu es mon ami" : la cible devient amicale envers vous	Ench.	3 m	1 min.	S,M	
Assistance		X	X						0	"Par Mijin tu es à nouveau capable" : rend une capacité	Div.	Contact	1 min.	V,S	
Bouffée de poison			X	X	X	X			0	Projeter de la poudre : 1 dégât de poison	Nécro.	3 m	Inst.	V,S,M	
Contact glacial				X	X	X			0	Au contact : +1 dégât de froid	Nécro.	Contact	Inst.	V,S	
Crosse des druides		X							0	+1 dégât à l'arme contondante du druide	Trans.	Perso	1 min.	V,S,M	
Décharge occulte					X				0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât occulte"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	
Élémentalisme			X	X		X			0	"Par Mijin bourrasque" : recul 5 ou "par Mijin tremblement de terre" : chute au sol	Trans.	3 m	Inst.	V,S	
Éruption ensorcelée				X					0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât ensorceleur"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	
Flamme sacrée		X							0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de de Foi"	Evoc.	3 m	Inst.	V,S	



									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Glas		X		X		X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de son"	Nécro.	9 m	Inst.	V,S	
Lumière	X			X	X	X			0	Crée une lumière	Evoc.	Contact	1 heure	V,M	
Moquerie cruelle	X								0	La personne ciblée ne joue pas sa prochaine action	Ench.	18 m	Inst.	V	
Mot de radiance		X							0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât radiant"	Evoc.	3 m	Inst.	V,M	
Piqûre mentale				X	X	X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât maux de tête"	Ench.	3 m	1 round	V	
Poigne électrique				X		X			0	Toucher l'adversaire : - 1 dégât électrique	Evoc.	Contact	Inst.	V,S	
Poussière d'étoile	X		X						0	Projeter des paillettes : 1 dégât étoilé	Evoc.	3 m	Inst.	V,S,M	
Rayon de givre			X			X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât de givre"	Evoc.	18 m	Inst.	V,S	
Réparation	X	X	X	X		X			0	Répare un objet	Trans.	Contact	Inst.	V,S,M	
Stabilisation		X	X						0	Stabilise un blessé à 0 PV	Nécro.	4,50 m	Inst.	V,S	

									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Trait de feu				X		X			0	Ciblez un adversaire à portée de voix et annoncez "1 dégât DE FEU"	Evoc.	36 m	Inst.	V,S	
Voile défensif	X			X	X	X			0	Permet d'ignorer 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 min.	V,S	
Alarme						X		X	1	Place une alarme sur un objet ou un passage (clochette et ficelle)	Abju.	9 m	8 heures	V,S,M	Oui
Appel de familier						X			1	Prévoir un familier tenant dans la main/il peut lancer un soin toutes les 4h sur son magicien	Inv.	3 m	Inst.	V,S,M	Oui
Armure d'Agathys					X				1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 heure	V,S,M	
Armure de mage				X		X			1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Contact	8 heures	V,S,M	
Baies nourricières				X				X	1	Rend 1 PV - Prévoir des cranberries	Inv.	Perso	24 heures	V,S,M	
Bénédiction		X					X		1	Jusqu'à 3 personnes : ignore 1 point de dégât	Ench.	3 m	1 min.	V,S,M	
Blessure		X							1	Au contact : +2 dégâts. Nécessite un ordre divin	Nécro.	Contact	Inst.	V,S	

									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Bouclier				X		X			1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	Perso	1 round	V,S	
Bouclier de la foi		X					X		1	Ignore 1 point de dégât	Abju.	18 m	10 min.	V,S,M	
Charme-personne	X		X	X	X	X			1	Charme une personne. La personne charmée n'a plus d'action belliqueuses, et peut rendre un service simple	Ench.	3 m	1 min.	V,S	
Châtiment de courroux							X		1	Au contact : +1 dégât de courroux	Nécro.	Perso	1 min.	V	
Châtiment de fournaise							X		1	Au contact : +1 dégât de feu	Evoc.	Perso	1 min.	V	
Châtiment de tonnerre							X		1	Au contact : +1 dégât de tonnerre	Evoc.	Perso	Inst.	V	
Châtiment divin							X		1	"Par Mijin châtiment" : Au contact : +2 dégâts de tonnerre	Evoc.	Perso	Inst.	V	
Communication avec les animaux	X		X		X			X	1	Se rapprocher d'un-e organisateur-ric	Div.	Perso	10 min.	V,S	Oui

									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Compréhension des langues	X			X	X	X			1	Permet de lire et de comprendre une langue inconnue	Div.	Perso	1 heure	V,S,M	Oui
Couteau de glace			X	X		X			1	+1 dégât sur un couteau de lancé	Inv.	3m	Inst.	S,M	
Déguisement	X			X		X			1	prévoir un masque et un autre chapeau	Illu.	Perso	10 min.	V,S	
Détection de la magie	X	X	X	X	X	X	X	X	1	Prévoir une lumière UV ou Se rapprocher d'un-e organisateur-ric	Div.	Perso	10 min.	V,S	Oui
Détection du mal et du bien		X					X		1	Se rapprocher d'un-e organisateur-ric	Div.	Perso	10 min.	V,S	
Détection du poison et des maladies		X	X				X	X	1	Se rapprocher d'un-e organisateur-ric	Div.	Perso	10 min.	V,S,M	Oui
Duel forcé							X		1	Ignore le 1er dégât / attaque avec plus 1 dégât	Ench.	3m	1 min.	V	
Enchevêtrement			X					X	1	Cible 3 personnes : sont immobilisées et doivent réaliser 5 dégâts sur leurs pieds pour se libérer	Inv.	3m	1 min.	V,S	
Faveur divine							X		1	+2 dégâts de foi	Trans.	Perso	1 min.	V,S	



									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Fou rire de Tasha	X				X	X			1	La créature ciblée est prise d'un fou rire et n'agit plus	Ench.	3m	1 min.	V,S,M	
Graisse				X		X			1	Max 3 personnes ciblées glissent au sol et peinent à se relever	Inv.	3m	1 min.	V,S,M	
Grêle d'épines								X	1	+2 dégâts d'épine	Inv.	Perso	Inst.	V	
Héroïsme	X						X		1	La personne touchée est immunisée à Frayeur et gagne 1 PV	Ench.	Contact	1 min.	V,S	
Identification	X					X			1	Identifie un objet magique	Div.	Contact	Inst.	V,S,M	Oui
Injonction	X	X					X		1	La cible doit obéir à un ordre simple : lâche, fuis, approche, etc	Ench.	18 m	Inst.	V	
Mains brûlantes				X		X			1	Projeter de la poudre : 2 dégâts de feu	Evoc.	Perso	Inst.	V,S,M	
Marque du chasseur								X	1	+1 aux dégâts pendant 1 min	Div.	9 m	1 min.	V	
Mot de guérison	X	X	X						1	Rend 1 PV à une personne à portée de voix	Abju.	3m	Inst.	V	



									Niv.	Description	Type	Portée	Durée	VSM	Rituel
Protection contre le mal et le bien	X	X		X		X	X		1	Confère résistance à charme/ frayeur	Abju.	Contact	10 min.	V,S,M	
Purification de la nourriture et de l'eau		X	X					X	1	Se rapprocher d'un-e organisateur-riche	Trans.	3 m	Inst.	V,S	Oui
Simulacre de vie				X		X			1	Rend 1 PV à la cible	Nécro.	Perso	Inst.	V,S,M	
Soins	X	X	X				X	X	1	Rend 2 PV à la cible	Abju.	Contact	Inst.	V,S	
Sommeil	X			X		X			1	"Par Mijin tu dors" : la cible tombe de sommeil	Ench.	3m	1 min.	V,S,M	
Texte illusoire	X			X		X			1	Remplace ou rédige un texte illusoire --> voir orga	Illu.	Contact	10 jours	S,M	Oui
Vague tonnante	X		X	X		X			1	"par Mijin" vague tonnante - recul 5 pas et chute au sol	Evoc.	Perso	Inst.	V,S	