

1 Niveau nécessaire		Epreuve		Dégats/Effets		Conséquence d'échec critique		Sort d'aide à l'aventure	
☆ Coût du sort		🕒 Epreuve de contrôle		⚠️ Note diverse		🔴 Sort d'attaque			
🕒 Nombre d'assauts de préparation		🧪 Ingrédients requis		👉 Conséquence succès critique		🟢 Sort de soutien			
1 Coup de fourchette		1 Fumet du barbecue		1 Guérison équitable		1 Clairvoyance divine			
☆ 3 PA 🧙 Magie Physique ⚠️ Ignore l'armure naturelle		☆ 4 PA 🧙 CHA +1D6 vs INT +1D6 ⚠️ 100m de portée à partir d'un point visible		☆ 1PA par PV ⚠️ Même nombre PV par cible		☆ 4 PA 🧙 Magie Psychique + 2 ⚠️ Pas d'épreuve après le niveau 6 👉 1D6 de blessure			
🕒 1 assauts 🔪 1D6 - 1 (min 1) 👉 dégats x2		🕒 2 assauts		🕒 1 dose de sang par cible		🕒 3 assauts 🔪 +4 INT 👉 Aucun PA nécessaire			
2 Garde à vue de Labahk		2 Assistance juridique		2 Merguez de combat		3 Armure de graisse			
☆ 4 PA 🧙 Magie Psychique ⚠️ Uniquement humain sans tête vide 👉 Réddition		☆ 3 PA 🧙 Magie Psychique +2 ⚠️ La valeur des PR Naturelles <= 3 👉 PR et RM x2		☆ 4 PA/Merguez 🧙 Magie Psychique 🕒 Magie Psychique + 2D6 vs 2D6 +7 🔪 1D6 (8 AT) feu ⚠️ Une seul épreuve de contrôle, parade impossible 👉 Ignore l'armure		☆ 2 PA par PR 🧙 Magie Psychique +1 ⚠️ Max PR déterminé par le niveau 👉 Perte d'une armure au hasard			
🕒 2 assauts 🔪 -1 AT/PRD, -2 INT, -3 COU 👉 Cible un allié ou prêtre		🕒 2 assauts 🔪 +1 PR et RM (+2 si niveau 6+) 👉 Perte d'une armure au hasard		🕒 3 assauts 👉 Implosion 2BL directs dans 5M		🕒 2 assauts 🔪 -1 CHA / PA/2 PR 👉 +1 PR			
3 Glaive de la justice		3 Sainte Béarnaise / Harissa		4 Force des justes		4 Charbons ardents d'Adathie			
☆ 5 PA 🧙 Magie Physique (niveau 9-) ⚠️ L'armure compte		☆ 1 PA pour 2 cibles 🔪 +1 PV par repas (niveau 6+ +2, niveau 10+ +3) ⚠️ Peut servir à impressionner		☆ 8 PA 🧙 Magie Psychique (niveau 7-) ⚠️ Affecte les alliés dans un rayon de 5m 👉 4 PA au lieu de 8		☆ 7 PA 🧙 Magie Physique ⚠️ Attaque en cone, 1 jet par cible, ignore la moitié des PR. Pas de bonus INT			
🕒 3 assauts 🔪 2D6 +2 👉 +1D6		🕒 1 dose d'huile / 1 bol		🕒 3 assauts 🔪 Dégâts +2 / COU +2 👉 Bonus sont des malus		🕒 1 assauts 🔪 2D6 +2			
5 Gerbille justicière		5 Altération charcutière		6 Bouclier de Régis		7 Sanctuaire d'Adathie			
☆ 10 PA 🕒 Magie Psychique +2D6 vs 2D6 +9 ⚠️ 1 bougie verte, 1 plume de coq 🔪 1D6 +4 tranchants/magique ⚠️ 30 PV, 10 AT 8 PRD 15 COU, 2 PR 9 RM 👉 Pas de contrôle, ignore l'armure (AT) 👉 Sort entropique		☆ 6 PA 🧙 Magie Psychique -1 🔪 L'arme est une merguez, COU -2 ⚠️ 10m 👉 Pas de test RM et l'équipement est aussi en merguez, INT raté -> réddition 👉 Arme d'allié au hasard transformé		☆ 10 PA 🧙 Magie Psychique -2 (niveau 9-) 🔪 Immunité contre les sorts nécessitant un test RM, PR Magique +Niveau/2 ⚠️ 5m 👉 Sort entropique		☆ 10 PA 🧙 Magie Psychique -1 ⚠️ Uniquement sur le prêtre 👉 Sort entropique			
🕒 Magie Psychique -1		🕒 2 assauts		🕒 3 assauts		🕒 2 assauts			
8 Réparation exécutoire		9 Justice aveugle		10 Triomphe de la raison					
☆ 10 PA 🔪 Récupération tous les PV ⚠️ Soigne blessure, saignement et infections. 1 fois par jour. 👉 cible 1PV max de plus (définitif) 👉 2D6 BL directs (ne tue pas)		☆ 13 PA 🧙 Magie Psychique -3 🔪 la cible perd la vue, AD, COU, CHA -6 / AT-5 / PRD -8 ⚠️ 15m, test RM 👉 3D6 sur prêtre		☆ 15 PA 🧙 Magie Psychique -2 ⚠️ Effet 1h, test INT de résistance, 15m 👉 Pas de test de résistance					
🕒 Magie Psychique (niveau 9-)		🕒 4 assauts		🕒 5 assauts					
				🔪 Les cibles changent de camp 👉 Sort entropique					