	Dieu de la chance et du hasard													
	Branche commune													
	Sort			Niveau	Test	PA	Durée	Dégat (r∖e)	Effet (r\e)					
reussite (r)	Pile ou fac	e			1	PSY	2		1D6 \ 1D4(+)					
echec (e)	Face ou pil	le			1	PSY	2		1D6(+) \ 1D4					
rend vie (+)	Fortuna	rtuna				PHY	2	2		+1AD/FO\-1AD/FO				
brute (b)	Sort hazar	Sort hazardeux				PSY	3		1D6+2 \ 1D4(b)	Sur ennemie ciblé \ sur allié hasard				
n'importe quand (*)	Coup de chance *			2	PSY	2			Stop l'action \ action + 50%					
	Fortuna M	lajor			3	PHY	4	3		+1AD/FO/AT/PRD \ -1AT -2PRD				
	Invocation	n Allié, ou pa	as		3	PHY	6			Guerrier 1D+5;25EV;2PR;8AT/PRD \ pas allié				
	Intervention	Intervention divine			4	PSY	6			Sort entropique sur cible				
	La roue tourne			4	PSY	4		2D+2(+) \ 1D+4	Pour tous les acteurs du combats (r et e inversé pour ennemies)					
	Aubaines, Aux Bennes			5	PHY	4			Test rupture \ PI+5					

					Dieu	des poison	s, de la ma	ladie, des i	nsectes						
	Branche commune														
	Sort			Niveau	Test	PA	Durée	Dég	gat	Effet					
	Nuage d	le poison			1	PSY	2	3	1D4(b)	/ Tour		Toute	la zone de	combat	
brute (b)	Antidote			1	PSY	2				Ne peut pas etre empoisoné pendant le comba			combat		
	Griffe de	e Niourgl			1	PHY	2		1D4+	·2(b)					
	Grande griffe de Niourgl			2	PHY	3		1D6+	·2(b)						
	Barrière toxique			2	PSY	3	3	1D6+	·4(b)	Dégats si on le traverse, ne bloque pas projectiles			rojectiles		
	Invocation de scorpion géant (mais un jeune)			3	PHY	4				1D+3; 20EV; 1PR; 8AT/PRD					
	Empoisonnement des sens			4	PSY	4	2	-1 AT/PI	RD/AD						
	Brouilla	rd putride	2		4	PSY	6	3	1D6+	·2(b)		Toute	la zone de	combat	
	Scorpion geant			4	PHY	5				1D+5;25EV;2PR;8AT/PRD					
	Croc de la mort			5	PHY	5		2D6+	·3(b)			Sur 2 cible	S		
					8										
					9										

						Die	u des sorts	et de l'alch	imie					
		Branche commune												
		Sort			Niveau	Test	PA	Durée	Dégat	Effet				
	Eclair noi	r			1	PHY	2		1D4+3(b)					
brute (b)	Stimulant				1	PSY	2	2				+1AT		
	Eclair tén	ébreux			2	PHY	3		1D6+4(b)					
	Dopage	Dopage Eclair infernal Protection magique Enchantement magique			2	PSY	3	3		+2AT				
	Eclair infe				3	PHY	4		1D6+6(b)					
	Protectio				3	PHY	4			+2PRmagique				
	Enchante				3	PHY	4			+2PIMagique arme				
	Inversion	Elementair	e		4	PSY	6			Les	s dégats ce t	tour devie	nnent du h	neal
	Lampée o	Lampée de pierre philosophale			4	PSY	5	5		+4EV				
	Metamor	Metamorphose			5	PHY	6	5	2D+2	Devier	nt guerrier n	maudit; 35	EV;3PR;12	AT/PRD
	Aura des	Aura des ténébres			5	PSY	5	5	2D		sur attaqua	nt de la ci	ble du sort	t

			Dieu de la	a violence							
Branche commune											
Sort Niveau Test PA Durée Dégat Effet											
Rage de Khornettoh	1	PSY	2	3		+1PI					
Esprit de Khornettoh	1	PSY	2	3		-1PRD +1AT					
Brute epaisse	2	PHY	2	3		Enleve toute l'armure et la convertie en PI					
Force de Khornettoh	2	PHY	3	4		Force +3 , puis Force -2					
Gantelet de Khornettoh	3	PHY	5	combat	1D+5	Se soigne des dégats infligés					
Double mortenzen	3	PHY	4	combat	2d+2	le pretre équipe une double mortenzen					
Berzek de Khornettoh	3	PSY	5	3		Ne prend pas de dégat, prend l'accumulation à la fir					
Set de combat de Khornettoh	4	PHY	6	combat		le pretre s'equipe d'une armure 4PR					
Fureur de Khornettoh	4	PSY	6	3		+2PI , 2 cibles					
Ame de Khornettoh	5	PSY	6	3		-4PRD et +4AT					