

Table des Formes et de leurs bons aux Effets

Agate	+3 air +5 contre les tempêtes +7 contre les venins +3 eau
Aigue-marine	+3 Corporeum +3 contre les poisons +7 contre l'environnement +4 ascendant sur les masses
Améthyste	+7 contre l'environnement +7 contre l'environnement
Améthyste violette	+2 effet constant +5 destruction de choses à distance +10 blesser les lycanthropes +4 enfermer ou protéger du feu
Argile cuite	+7 protection du porteur +4 soigner les blessures +2 repousser les choses
Bâton/Baguette	+3 projection de carreaux ou autres projectiles +4 contrôle à distance des choses +4 destruction à distance des choses
Bèche	+4 déplacer ou détruire de la terre +3 eau +2 se déplacer +4 se protéger +4 se transformer
Bois (mort)	+3 affecter le bois vivant +4 affecter le bois mort +5 affecter la marche
Botte	+5 affecter l'ouïe +5 protection
Bouclier	+3 vol (aérien, et non crapuleux) +4 transformation du porteur +5 altération ou suppression de l'image du porteur
Ceinture	+3 affecter la Force +4 affecter sa propre image +7 protection contre les tempêtes
Chêne	+5 avertir +4 affecter parole et respiration
Collier	+6 contrôle du temps +2 protection
Col	+2 mer
Coquille de palourde	+3 créatures marines +2 strangulation +4 entrave magique ou contrainte
Corde	+3 divination +4 détection du poison +4 détecter le contenu
Coudrier	+5 transformation ou création d'un contenu liquide +2 sagesse +3 contrôle des gens +5 gagner respect, autorité
Coupe	
Couronne	
Couteau/Dague	+2 destruction précise +3 trahise, assassinat, empoisonnement +3 causer des maladies +4 destruction du corps humain +5 destruction de l'esprit humain
Crâne de rat	+5 destruction des fantômes +5 force, courage, fierté +5 pouvoirs liés à l'eau
Crâne de lion	+3 soins +5 voyance +5 contre les démons
Diamant	+2 Auram +3 silence +5 vol aérien
Duvel	+4 susciter amour et passion +7 serpents et dragons +3 bloquer une unique attaque
Épée	+4 blesser les corps humains et animaux +4 création et contrôle des vents +4 élimination des perturbations météorologiques
Fer	+6 entrave magique ou contrainte +7 blesser ou repousser les êtres féeriques +6 affecter les déplacements d'un cheval
Fers (liens) en fer	+8 emprisonner les êtres féeriques +2 cibler +3 diriger
Flûte de Pan	+3 affecter les émotions +5 contrôler les enfants +5 réjouissances +6 affecter les émotions des êtres féeriques
Fouet	+4 contrôle du corps humain ou animal +5 faire peur aux animaux +4 affecter les choses par le contact
Gant	+4 manipulation à distance +4 destruction du bois +3 transporter magiquement
Hache	+6 affecter les déplacements au travers +4 affecter l'esprit et les émotions du porteur +6 affecter la vue du porteur
Hall	
Hématite	+4 sang et blessures +2 soins
Hyacinthe	+4 eau +2 protection +3 obscurité
Jais	

