

# CODEX DES SORTS

## Table des matières

CODEX DES SORTS	1
List des sorts par école	4
•    Affliction	5
Brûlure	6
•    Altération	7
Brouillage	8
Confusion	9
Flash	10
Void	11
Vol de données	12
•    Amélioration	13
Blink	14
Camouflage	15
Charge	17
Lecture des mouvements	18
•    Amélioration d'attaque	19
Attaque de force	20
Attaque multiple	21
Cartouche de shrapnel augmentée	22
Lame fantôme	23
Plombs à haute vitesse	24
•    Attaque d'arme	25
Attaque des points sensibles	26
Fendre	27
Tir à la tête	28
Tir de barrage	29
Tir surchargé	30
•    Déplacement	31
Roulade	32

• Destruction	33
Boule de feu	34
Flammèche	35
• Protection	36
Bouclier de lumière solide	37
Intervention	38

## ● List des écoles

### 1. Feu

Monocible	2
Zone	3
Dégât	4
Soutien	2
Déplacement	0
Protection	0
Contrôle	2
Recharge	3
Incantation	1
Spécialité	Burst AoE
Tech	Basse

### 2. Givre

Monocible	4
Zone	1
Dégât	4
Soutien	0
Déplacement	1
Protection	1
Contrôle	2
Recharge	2
Incantation	2
Spécialité	Dégât mono
Tech	Basse

### 3. Electrique

Monocible	2
Zone	3
Dégât	3
Soutien	1
Déplacement	2
Protection	0
Contrôle	1
Recharge	2
Incantation	1
Spécialité	Dégat AoE
Tech	Basse

#### 4. Physique

Monocible	4
Zone	1
Dégât	4
Soutien	0
Déplacement	1
Protection	2
Contrôle	0
Recharge	3
Incantation	0
Spécialité	Burst monocible
Tech	Basse

#### 5. Elémentaire

Monocible	2
Zone	3
Dégât	3
Soutien	1
Déplacement	0
Protection	2
Contrôle	1
Recharge	1
Incantation	2
Spécialité	Défense, contrôle
Tech	Basse

#### 6. Ondulatoire

Monocible	3
-----------	---

Zone	3
Dégât	4
Soutien	1
Déplacement	3
Protection	0
Contrôle	1
Recharge	2
Incantation	0
Spécialité	Dégât mono/multi
Tech	Moyenne

7. Kinesthésique

Monocible	5
Zone	1
Dégât	1
Soutien	2
Déplacement	3
Protection	2
Contrôle	1
Recharge	1
Incantation	1
Spécialité	Contrôle, dégât
Tech	Moyenne

8. Technologique

Monocible	5
Zone	2
Dégât	2
Soutien	2
Déplacement	2
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	3
Incantation	1
Spécialité	Support offensif, débuff
Tech	Basse

9. Biologique

Monocible	4
-----------	---

Zone	3
Dégât	0
Soutien	5
Déplacement	2
Protection	2
Contrôle	3
Recharge	1
Incantation	3
Spécialité	Support offensif, buff
Tech	Basse

## 10. Lumière

Monocible	4
Zone	4
Dégât	1
Soutien	3
Déplacement	1
Protection	5
Contrôle	3
Recharge	3
Incantation	2
Spécialité	Support défensif, protection, contrôle
Tech	Moyenne

## 11. Ombre

Monocible	3
Zone	5
Dégât	2
Soutien	1
Déplacement	4
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	4
Incantation	1
Spécialité	Support offensif, débuff, contrôle
Tech	Moyenne

## 12. Nécrotique

Monocible	5
-----------	---

Zone	3
Dégât	3
Soutien	4
Déplacement	1
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	1
Incantation	1
Spécialité	Support général, buff/débuff, contrôle
Tech	Haute

13. Arcane

Monocible	5
Zone	2
Dégât	5
Soutien	2
Déplacement	5
Protection	3
Contrôle	4
Recharge	5
Incantation	1
Spécialité	Burst monocible, contrôle
Tech	Haute

14. Pure

Monocible	5
Zone	5
Dégât	5
Soutien	4
Déplacement	5
Protection	3
Contrôle	5
Recharge	5
Incantation	5
Spécialité	Tout
Tech	Rare



- **Affliction**

## Brûlure

Brûlure	
Famille	Sort -> affliction -> feu
<b>Prérequis</b> Ne peut être incanté par un personnage	
<b>Condition</b> : activé par un sort	<b>Recharge</b> : instantané
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Brûle la chair de la personne touchée.
Dégâts	1d4 à chaque tour. Dès lancé une fois.
Durée	3 tours.

Brûlure II	
Famille	Sort -> affliction -> feu
<b>Prérequis</b> Ne peut être incanté par un personnage	
<b>Condition</b> : activé par un sort	<b>Recharge</b> : instantané
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Brûle la chair de la personne touchée.
Dégâts	1d4 + 3 à chaque tour. Dès lancé une fois.
Durée	3 tours.

- Altération

## Assoupiissement

Assoupiissement	
Famille	Sort -> affliction -> arcane
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
A. arcane	2
<b>Condition :</b> 18 INT <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> 0 sec	
Description	Endort la cible. Elle ne peut plus agir et ce réveil à la fin de l'effet ou en cas de dégât.
Effet	La cible est incapacitée.
Durée	1d4

## Brouillage

<b>Brouillage</b>	
Famille	Sort -> altération -> technologie
<b>Prérequis</b>	
A. altération	2
<b>Condition :</b> 16 INT	<b>Recharge :</b> 60 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Brouille les systèmes électroniques de la cible.
<b>Effet</b>	Si la cible a un exosquelette : -1 aux jets d'attaques. -2 à la détection du camouflage. Désactive les communications à distance des ennemis.
Durée	1d4 tours.

<b>Brouillage II</b>	
Famille	Sort -> altération -> technologie
<b>Prérequis</b>	
A. altération	4
<b>Condition :</b> 16 INT	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Brouille les systèmes électroniques de la cible.
<b>Effet</b>	Si la cible a un exosquelette : -1 aux jets d'attaques. -2 à la détection du camouflage. Désactive les communications à distance des ennemis.
Durée	1d4 tours.

## Confusion

Confusion	
Famille	Sort -> altération -> biologique
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> 40 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Les cibles deviennent confuses et voient leurs capacités de combat diminuer.
<b>Effet</b>	-1 au jet d'attaque de 1d4 cibles.
<b>Durée</b>	1 tour

Confusion II	
Famille	Sort -> altération -> biologique
<b>Prérequis</b>	
A. mag	5
A. altération	2
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> 40 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Les cibles deviennent confuses et voient leurs capacités de combat diminuer.
<b>Effet</b>	-1 au jet d'attaque de 1d4 cibles.
<b>Durée</b>	2 tour

## Flash

Flash	
Famille	Sort -> altération -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	1
<b>Condition :</b> 14 INT	<b>Recharge :</b> 60 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Crée une sphère de lumière aveugle une cible.
<b>Effet</b>	La cible ne peut plus agir ni se défendre.
<b>Durée</b>	1 tour

Flash II	
Famille	Sort -> altération -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	4
<b>Condition :</b> 14 INT	<b>Recharge :</b> 60 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Crée une sphère de lumière aveugle une cible.
<b>Effet</b>	La cible ne peut plus agir ni se défendre.
<b>Durée</b>	2 tour

## Void

Void	
Famille	Sort -> altération -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. altération	4
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une EMP à faible zone au point ciblé.
Effet	Désactive les bonus des exosquelettes et stop tous les appareils électriques d'une cible.
Durée	1 tour.

Void II	
Famille	Sort -> altération -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. altération	6
<b>Condition : 16 INT</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une EMP à faible zone au point ciblé.
Effet	Désactive les bonus des exosquelettes et stop tous les appareils électriques de 2 cibles.
Durée	1 tour.

## Vol de données

<b>Vol de données</b>	
Famille	Sort -> altération -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. altération	
A. altération	2
Compétence	Hackeur
<b>Condition : 15 INT</b>	
<b>Recharge : 60 sec</b>	
<b>Incantation : instantané</b>	
Description	Vol les données de la cible.
<b>Effet</b>	Récupère des informations partielles sur la cible. Un meilleur jet augmente le nombre d'informations. Des jets sur la même cible révèlent de nouvelles informations.

<b>Vol de données II</b>	
Famille	Sort -> altération -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. altération	
A. altération	4
Compétence	Hackeur
<b>Condition : 15 INT</b>	
<b>Recharge : 50 sec</b>	
<b>Incantation : instantané</b>	
Description	Vol les données de la cible.
<b>Effet</b>	Récupère des informations partielles sur la cible. Un meilleur jet augmente le nombre d'informations. Des jets sur la même cible révèlent de nouvelles informations. Ce sort est plus efficace que « Vol de données ».

## Zap

<b>Zap</b>	
Famille	Sorts -> altération -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. électrique	2
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> 50 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
<b>Description</b>	
<b>Effet</b>	La cible est paralysée.
<b>Durée</b>	1 tour.

- Amélioration

## Blink

Blink	
Famille	Sort -> amélioration -> arcane
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
<b>Condition :</b> 18 INT <b>Recharge :</b> 90 secs	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous vous téléportez dans la direction choisie sans pouvoir être bloquée. Ne déclenche pas de jet d'opportunité.
Effet	Téléport a $1d4 +$ vitesse mètre.

Blink II	
Famille	Sort -> amélioration -> arcane
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
A. arcane	2
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> 60 secs	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous vous téléportez dans la direction choisie sans pouvoir être bloquée. Ne déclenche pas de jet d'opportunité.
Effet	Téléport a $1d4 + 2 +$ vitesse mètre.

## Camouflage

Camouflage	
Famille	Sort -> amélioration -> technologique
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
Compétence	Rôdeur
<b>Condition :</b> 16 DEX	<b>Recharge :</b> 80 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	L'exosquelette prend les couleurs de l'environnement et conjointement à vos capacités de discrétion, vous disparaissez, sous les yeux de vos ennemis.
Effet	Succès : vous êtes camouflée automatiquement pendant 3 tours. Échec : -1 aux jets d'attaques contre vous. Réussite automatique si personne ne vous voit. Ce sort est considéré comme une manœuvre.

**Camouflage II**

Famille

Sort -&gt; amélioration -&gt; technologique

**Prérequis**

Armure

Exosquelette

Compétence

Rôdeur

**Condition :** 17 DEX**Recharge :** 80 sec**Incantation :** 0 sec**Description**

L'exosquelette prend les couleurs de l'environnement et conjointement à vos capacités de discrétion, vous disparaissiez, sous les yeux de vos ennemis.

**Effet**

Succès : vous êtes camouflée automatiquement pendant 4 tours.  
Échec : -1 aux jets d'attaques contre vous.  
Réussite automatique si personne ne vous voit.  
Se sort est considéré comme une manœuvre.

## Charge

Charge	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Condition</b> : cible à porter (1d8 + vitesse) <b>Recharge</b> : instantané	
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Charge la cible avec force.
Dégâts	Vous vous déplacez jusqu'à la cible et lui infligez 1d4 dégâts.

Charge II	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
FOR	16
<b>Condition</b> : cible à porter (1d8 + vitesse) <b>Recharge</b> : 20 sec	
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Charge la cible avec force.
Dégâts	Vous vous déplacez jusqu'à la cible et lui infligez 1d8 + 2 dégâts.

## Lecture des mouvements

<b>Lecture des mouvements</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
<b>Prérequis</b>	
Compétence	Vétéran
<b>Condition :</b> 14 PER	<b>Recharge :</b> 30 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Grâce aux années passées sur le champ de bataille, lire les mouvements d'une personne est chose aisée.
<b>Effet</b>	Prédis l'action de la cible, la précision est accrue avec le jet. Ce sort est considéré comme une manœuvre.

<b>Lecture des mouvements II</b>	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
<b>Prérequis</b>	
Compétence	Vétéran
<b>Condition :</b> 16 PER	<b>Recharge :</b> 20 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Grâce aux années passées sur le champ de bataille, lire les mouvements d'une personne est chose aisée.
<b>Effet</b>	Prédis l'action de la cible, la précision est accrue avec le jet. Ce sort est considéré comme une manœuvre. Ce sort est plus efficace que « lecture des mouvements ».

- Amélioration d'attaque

## Attaque de force

Attaque de force	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
<b>Prérequis</b>	
FOR	14
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 30 secs	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
<b>Effet</b>	+1d8 à la prochaine attaque physique.

Attaque de force II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
<b>Prérequis</b>	
FOR	18
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 30 secs	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
<b>Effet</b>	+1d8 + 4 à la prochaine attaque physique.

## Attaque multiple

Attaque multiple	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	6
<b>Condition : 16 DEX</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Enchaîne avec virtuosité les attaques autour de soi.
<b>Effet</b>	Lance une copie de la prochaine attaque.

Attaque multiple II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	8
<b>Condition : 16 DEX</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Enchaîne avec virtuosité les attaques autour de soi.
<b>Effet</b>	Lance une copie de la prochaine attaque.

## Cartouche de shrapnel augmentée

Cartouche de shrapnel augmentée	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 80 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous armez une cartouche disposant de plus de shrapnels.
<b>Effet</b>	Rajoutez 1d8 d4 à votre prochaine attaque.

Cartouche de shrapnel augmentée II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	8
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> aucune <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vous armez une cartouche disposant de plus de shrapnels.
<b>Effet</b>	Rajoutez 1d12 d4 à votre prochaine attaque.

## Charge statique

Charge statique	
Famille	Sorts -> amélioration d'attaque -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. électrique	1
<b>Condition</b> : aucune	<b>Recharge</b> : 50 sec
<b>Incantation</b> : instantanée	
<b>Description</b>	
<b>Effet</b>	Votre prochaine attaque physique inflige 9 dégâts supplémentaire.

## Lame fantôme

Lame fantôme	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> arcane
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	2
<b>Condition</b> : aucune	<b>Recharge</b> : 60 sec
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
<b>Effet</b>	La prochaine attaque physique est inévitable.

Lame fantôme II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> arcane
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. mag	4
<b>Condition</b> : aucune	<b>Recharge</b> : 30 sec
<b>Incantation</b> : instantané	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
<b>Effet</b>	La prochaine attaque physique est inévitable.

## Plombs à haute vélocité

Plombs à haute vélocité	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 50 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Votre fusil tire les plombs de votre prochaine attaque avec une vélocité accrue
<b>Effet</b>	+2 à chacun de vos dès lors de votre prochaine attaque avec un fusil à pompe.

Plombs à haute vélocité II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
<b>Prérequis</b>	
A. fusil à pompe	4
Arme	Fusil à pompe
<b>Condition :</b> FOR 16	<b>Recharge :</b> 50 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Votre fusil tire les plombs de votre prochaine attaque avec une vélocité accrue
<b>Effet</b>	+4 à chacun de vos dès lors de votre prochaine attaque avec un fusil à pompe.

- Anéantissement

- Annihilation

- **Attaque d'arme**

## Attaque des points sensibles

Attaque des points sensibles	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Condition:</b> 14 PER <b>Recharge :</b> 120 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Trouve les points vitaux de la cible et les attaques en priorité, infligeant dénormes dégâts.
Effet	2d20.

Attaque des points sensibles II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
<b>Condition:</b> 18 PER <b>Recharge :</b> 120 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Trouve les points vitaux de la cible et les attaques en priorité, infligeant dénormes dégâts.
Effet	2d20 + 10.

## Fendre

<b>Fendre</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	8
<b>Condition :</b> score d'attaque $\geq 18$	<b>Recharge :</b> 30 secs
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.
<b>Dégâts</b>	1d12.

<b>Fendre II</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	8
<b>Condition :</b> score d'attaque $\geq 20$	<b>Recharge :</b> 30 secs
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.
<b>Dégâts</b>	1d12 + 5.

## Lame de foudre

<b>Lame de foudre</b>	
Famille	Sorts -> attaque d'arme -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. CAC	4
A. électrique	2
<b>Condition :</b> 17 INT <b>Recharge :</b> 60 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
<b>Description</b>	
<b>Effet</b>	Vous lancez une attaque inévitable avec votre arme. Une autre cible subit la moitié des dégâts infligés sous forme magique (arrondie à l'inférieur).

## Tir à la tête

<b>Tir à la tête</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. dist	8
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 30 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun.
<b>Effet</b>	Attaque physique au dégât maximum.

<b>Tir à la tête A</b>	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. dist	16
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> aucun
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun.
<b>Effet</b>	Attaque physique au dégât maximum.

## Tir de barrage

Tir de barrage	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. dist	6
<b>Condition : 17 PRE</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Attaque tous les ennemis devant vous lors d'un tir en rafale.
Dégâts	2d8.

Tir de barrage II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
<b>Prérequis</b>	
A. dist	6
<b>Condition : 18 PRE</b>	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Attaque tous les ennemis devant vous lors d'un tir en rafale.
Dégâts	3d8.

## Tir surchargé

Tir surchargé	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> technologique
Prérequis	
Arme	Fusil de sniper
Condition : 17 PRE	
Incantation : 20 sec	
Description	Charge le fusil en énergie, préparant un tir à haute vitesse.
Dégâts	1d100.

Tir surchargé II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> technologique
Prérequis	
Arme	Fusil de sniper
Condition : 18 PRE	
Incantation : 20 sec	
Description	Charge le fusil en énergie, préparant un tir à haute vitesse.
Dégâts	1d50 + 35.

- **Cataclysme**

- **Déplacement**

## Magnétisation

<b>Magnétisation</b>	
Famille	Sorts -> déplacement -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. Mag	4
<b>Condition :</b> cible à portée (1d8 + 6 mètres) <b>Recharge :</b> 50 sec	
<b>Incantation :</b> instantanée	
Description	
<b>Effet</b>	La cible s'approche de vous.

## Roulade

Roulade	
Famille	Sort -> déplacement -> physique
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
<b>Condition :</b> 10 DEX <b>Recharge :</b> 40 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulsiez loin du danger.
Effet	Déplacement de $1d4 +$ vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

Roulade II	
Famille	Sort -> déplacement -> physique
<b>Prérequis</b>	
Armure	Exosquelette
<b>Condition :</b> 12 DEX <b>Recharge :</b> 40 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulsiez loin du danger.
Effet	Déplacement de $1d8 +$ vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

- **Destruction**

## Boule de feu

Boule de feu	
Famille	Sort -> destruction -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
<b>Condition :</b> 17 INT <b>Recharge :</b> 30 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une boule de feu en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	3d12 et « brûlure » à la cible.

Boule de feu II	
Famille	Sort -> destruction -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
A. feu	4
<b>Condition :</b> 17 INT <b>Recharge :</b> 30 sec	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une boule de feu en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	3d12 + 6 et « brûlure II » à la cible.

## Eclaire

<b>Éclaire</b>	
Famille	Sorts -> destruction -> électrique
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
A. destruction	2
<b>Condition</b> : 17 INT	
<b>Incantation</b> : instantané	
<b>Description</b>	
Dégâts	1d12 + 1d8 à 2 cibles.

## Flammèche

Flammèche	
Famille	Sort -> destruction -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> instantané	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une flamme en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	1d8.

Flammèche II	
Famille	Sort -> destruction -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	4
A. feu	1
<b>Condition :</b> 16 INT <b>Recharge :</b> instantané	
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Lance une flamme en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	1d12 + 2 et inflige « brûlure » à la cible.

- Dévastation

## Colonne de flamme

Colonne de flamme	
Famille	Sort -> dévastation -> feu
<b>Prérequis</b>	
A. mag	6
A. dévastation	2
<b>Condition : 17 INT</b>	
<b>Incantation : instantané</b>	
Description	Une colonne de flamme surgit du sol à l'endroit choisi et brûle tout le monde dans un rayon de 2 mètres.
Dégâts	4d8 et « brûlure ». Ne touche que les cibles désirées en cas de jet supérieur ou égal à 22.

- Protection

## Bouclier de lumière solide

Bouclier de lumière solide	
Famille	Sort -> protection -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	2
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Crée un bouclier de lumière solide autour de vous.
<b>Effet</b>	+3 au score de protection contre toutes attaques
<b>Durée</b>	1 tour

Bouclier de lumière solide II	
Famille	Sort -> protection -> lumière
<b>Prérequis</b>	
A. lumière	4
<b>Condition :</b> aucune	<b>Recharge :</b> 40 sec
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Crée un bouclier de lumière solide autour de vous.
<b>Effet</b>	+3 au score de protection contre toutes attaques
<b>Durée</b>	2 tour

## Intervention

<b>Intervention</b>	
Famille	Sort -> protection -> physique
<b>Prérequis</b>	
Armure	Bouclier
<b>Condition :</b> cible à porter (1d8 + vitesse)	<b>Recharge :</b> 20 secs
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Charge la cible et la protège d'une attaque imminente.
<b>Effet</b>	Ce déplace vers la cible. Si la cible doit subir des dégâts, vous les subissez à sa place (application des scores de protections).

<b>Intervention II</b>	
Famille	Sort -> protection -> physique
<b>Prérequis</b>	
Armure	Bouclier
DEX	12
<b>Condition :</b> cible à porter (1d12 + vitesse)	<b>Recharge :</b> 20 secs
<b>Incantation :</b> instantané	
Description	Charge la cible et la protège d'une attaque imminente.
<b>Effet</b>	Ce déplace vers la cible. Si la cible doit subir des dégâts, vous les subissez à sa place.