

Table Descriptive Combinée des Sorts

Sorts (points de magie)

Abrogation de la Magie (1-4)

Adresse de Cran Liret (1-4)

Affliction (4)

Ailes de Lassa (4)

Ame de Chardros (1-3)

Amitié Animale (3)

Animer un Membre (2)

Animer un Squelette (8)

Armée des Morts (variable)

Armure Infernale (1-4)

Assimiler Forme (4)

Assimiler Personne (4)

Assimiler Substance (4)

Attirer Esprit/Fantôme (10 + 1 POU)

Babillage (1)

Barrière Spirituelle (5)

Brasero du Pouvoir (4)

Brouiller (2)

Cap sur les Sphères (15)

Chaîne de l'Existence (4)

* Champ de la Loi (4)

Communication avec les Morts (2)

Compréhension (1)

Confusion (1)

* Contribuer à la Vérité (1)

Convoquer Seigneur des Bêtes (5)

Convoquer Seigneur des Plantes (5)

Convoquer un Démon (1)

Convoquer un Élémentaire (1)

Convoquer une Goule (3 + 1 POU)

Cornes de Hionhurn (1-3)

Créer une Abomination (variable)

* Dédain de la Loi (1)

Démangeaison (1)

Distorsion Chaotique (4)

Don de Grome (4)

Don Eternel de Chardros (variable)

Ecu de Mabelode (8)

effets

Annule par PM : Ailes de Lassa, Assimiler Forme, Assimiler Personne, Assimiler Substance, Babillage, Compréhension, Confusion, Contribuer à la Vérité, Dédain de la Loi, Démangeaison, Don de Grome, Etreinte de Grome, Etreinte de Kakatal, Etreinte de Lassa, Etreinte de Straasha, Fatigue, Fixer, Flammes de Kakatal, Fracasser, Furie, Générosité de Straasha, Lever de Lune, Liens Indestructibles, Minuit, Morale, Orienter Air, Orienter Eau, Orienter Feu, Orienter Terre, Réfutation, Réparer, Sommeil Captif, Sommeil de la Loi, Souffle de Mort, Souillure, Supplice, Terreur, Vérole, Vue de Sorcière.

Tour de Passe-Passe, Dissimuler un Objet, et Crocheter : +20 % par PM.

Les blessures infligées par des armes ensorcelées guérissent à raison de 1D2-1 points de vie par semaine ; les actions risquent de rouvrir les plaies, occasionnant 1D8 points de dégâts.

Crée de l'air, un souffle de vent.

Ajoute 3 points de POU par PM.

Etablit une relation de confiance avec l'animal choisi.

Anime la partie du corps choisie.

Articule et anime tout squelette complet, puis lui fait suivre les ordres du sorcier.

Anime tous les corps enterrés dans un périmètre immédiat de 50 mètres.

1 point d'armure par PM.

La cible prend l'aspect d'une autre personne ou d'un animal mais ne change pas de TAI.

La cible prend l'apparence d'une personne précise.

Un objet inanimé ou une petite surface change d'apparence.

Après jet de PM/PM, plante un esprit ou un fantôme dans la cible.

Fait baragouiner la cible tout en la laissant croire qu'elle parle normalement.

Un mur magique interdit le passage à un esprit, à un fantôme, ou à un démon désincarné.

Crée un réservoir de points de magie.

Brouille les mots écrits pour les rendre illisibles. Brouiller s'annule lui-même. Il dure 1D8 ans.

Envoie l'âme parcourir les sphères, surveille son corps.

Accumule les PM de plusieurs personnes pour convoquer un démon ou un élémentaire.

Sorcier de la Loi crée un champ dont la portée est le toucher et dans lequel les autres sorts et les facultés démoniaques n'agissent pas.

Le sorcier obtient une communication limitée avec une personne récemment décédée.

Permet de comprendre et de parler une langue inconnue pendant la durée du sort.

Désoriente la cible, PM/PM.

Jet de POU/POU pour dire la vérité ou rester silencieux.

Doit être jeté pour convoquer une entité précise appartenant à ces familles.

Doit être jeté pour convoquer une entité précise appartenant à ces familles.

Doit être jeté pour convoquer un démon.

Doit être jeté pour convoquer un élémentaire.

Amène un esprit de goule et l'installe dans un hôte consentant ou non consentant.

+3 points de CON par PM.

Crée un être animé fait de pierre ou de métal.

Si jet de PM/PM réussi, le prochain sort visant la cible prend fin au bout d'un round de combat.

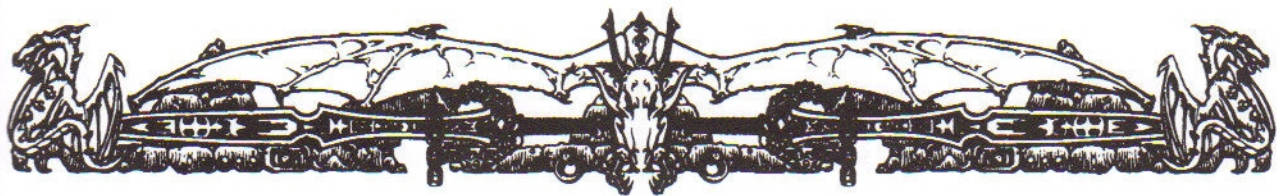
Le corps de la cible est couvert de démangeaisons et de brûlures ; jet inférieur ou égal à POU x 2 pour agir au cours d'un round.

Dote la cible d'une faculté démoniaque permanente.

Crée une petite avalanche de terre.

Le sorcier se transforme en une liche quasi-immortelle ou meurt de ses propres mains.

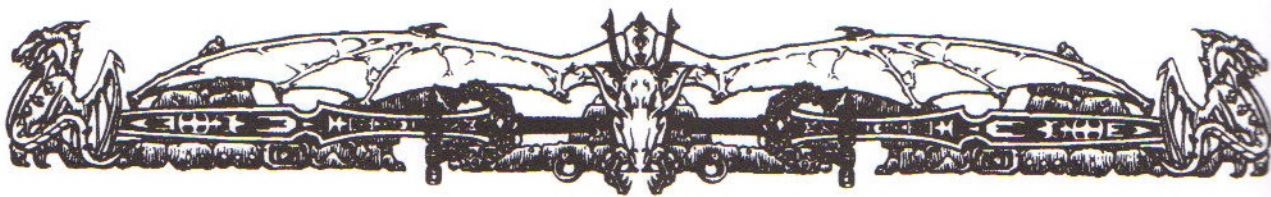
Arrête les dégâts infligés à un bouclier matériel ; les parades critiques coûtent 2D8 points de structure à l'arme d'attaque.



Effacer (2)	Efface ou restaure des inscriptions architecturales.
Enfer Partagé (1-3)	Chaque fois qu'il inflige deux points de dégâts à la cible, l'utilisateur d'autres sorts en reçoit un.
Enjambée de Cran Liret (1-4)	+20 % par PM en Déplacement Silencieux.
Entropie (10)	Après jet de PM/PM sur la Table de Résistance, la cible perd 1D8 points de vie et 1D3 points de CON.
Envergure de Cran Liret (1-4)	+20 % par PM en Sauter.
Envoûtement (8)	Le sorcier attaque POU/INT, et supprime temporairement 1D8 points d'INT par assaut ; finit par contrôler la victime.
Epier (4)	Le sorcier observe les événements au fur et à mesure qu'ils se produisent dans un endroit quelconque des Jeunes Royaumes.
Etreinte de Grome (4)	La cible est conduite sous terre pendant la durée du sort.
Etreinte de Kakatal (4)	La cible se tient sans danger au milieu de flammes et peut se déplacer normalement.
Etreinte de Lassa (4)	La cible est soulevée par un grand vent.
Etreinte de Straasha (4)	La cible flotte ou est protégée sous l'eau.
Evaluer Gamin (1)	Evalue l'influence et la valeur potentielles des enfants.
Exorcisme (10)	Bannit l'esprit possesseur hors de ce plan.
Faiblesse de Hionhurn (1-3)	Moins 3 points de CON par PM.
Faiblesse de Mabelode (1-3)	Moins 3 points de FOR par PM.
Fatigue (1)	La cible se fatigue ; jets de Chance, d'Ideé, de Dextérité, et de Charisme tombent à x 2.
Fixer (1)	Assemble deux petites choses inanimées.
Flamme Infernale Acérée (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme d'empale.
Flammes de Kakatal (4)	Crée une flamme suspendue.
Fracasser (3)	Rend un objet ou une surface assez cassant pour être brisé d'un coup de pied.
Furie (1)	Met la cible en colère, laquelle attaque deux fois par round avec un bonus de +5 points de DEX.
Générosité de Straasha (4)	Crée une petite inondation.
Grâces d'Arioch (1-3)	Moins 3 points d'APP par PM.
Guérison Rapide (4)	Transforme 1D2 points de POU en 2D8 points de vie.
Ignorance de Slortar (1-3)	Moins 3 points d'INT par PM.
Léthargie de Vezhan (1-3)	Moins 1 point de DEP par PM ; jet de PM/PM pour réussir.
Lever de Lune (1)	Crée un globe de lumière flottant.
Lien Spirituel (8)	Lie une âme mourante à un objet, à un endroit, ou à une personne.
Liens Indestructibles (2)	Immobilise la victime, PM/PM.
Lueur Grondante (6)	Crée un grand nuage brillant et le déplace dans une direction unique.
Maladresse de Xiombarg (1-3)	Moins 3 points de DEX par PM.
Malédiction du Chaos (4)	Dote la cible d'une qualité et probablement d'un aspect chaotiques.
Marteau Infernal (1-4)	1 point de dégâts par PM pour une arme contondante.
* Membrane de la Loi (3)	Crée une membrane impénétrable.
Minuit (1)	Crée une zone d'obscurité.
* Morale (4)	Halo matériel si pur qu'il met mal à l'aise les alliés du Chaos.
Nécrologie (4)	Révèle la cause et les événements entourant la mort d'une victime.
Oeil de Buse (1)	Contrôle un charognard et permet de voir par ses yeux.
Oeil de Rat (1)	Contrôle un rongeur et permet de voir par ses yeux.
Orienter Air (4)	Le sorcier dirige un vent dont la largeur en mètres carrés est égale à ses PM, et dont la vitesse est égale au DEP actuel du vent.
Orienter Eau (4)	Le sorcier dirige une masse d'eau dont le volume en mètres cubes est égal à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Orienter Feu (4)	Le sorcier dirige un incendie naturel dont la surface en mètres carrés est égale à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Orienter Terre (4)	Le sorcier dirige une masse de terre dont le volume en mètres cubes est égal à ses PM actuels, vitesse 8 DEP.
Ouïe de Démon (1)	Permet de communiquer un message murmuré à une autre personne, celle-ci devant être visible.

Les Sorts





Plasticité de Balo (1-3)

Porte du Chaos (16 + 1 POU)

Possession (variable)

Présage (3)

* Prix de la Loi (4)

Proscrire Tumulte (10)

* Quatre-en-un (2-8)

Rasoir Infernal (1-4)

* Reffet de la Loi (9)

Réfutation (1-4)

Relents du Tombeau (4)

Rempart Infernal (1-4)

Réparer (3)

Ressusciter un Zombie (variable)

Ressusciter une Momie (variable)

* Restreindre Démon (3)

Rêve d'Amour Empoisonné (tous)

Sagesse de Stortar (1-3)

Sauvegarde (3)

Serres Infernales (1-4)

Soins (2)

Sommeil Captif (3)

* Sommeil de la Loi (1)

Souffle de Mort (6)

Souffle de Vie (1)

Souillure (1)

Souplesse de Xiombarg (1-3)

Supplice (2)

Sûreté de Cran Liret (1-4)

Tendon de Mabelode (1-3)

Terre Absorbante (10)

Terreur (1)

Tombe d'Ebène (variable)

Transe Curative (variable)

* Vérité de l'Amour (3)

Vérole (1)

Vide de Chardros (1-3)

Visage d'Arioch (1-3)

Vitesse de Vezhan (1-3)

Voile de Cran Liret (1-4)

* Volonté de Fer (3)

* Volonté de Theril (4)

Vue de Démon (1)

Vue de Sorcière (3)

* = Loi

Ajoute ou supprime 3 points de TAI par PM.

Ouvre une voie donnant sur un autre plan aux personnes dont le POU est inférieur ou égal à 24. Le sorcier tente de sortir de son corps et de prendre possession de celui d'une autre personne, PM/PM.

L'utilisateur découvre un présage.

Le prochain sort utilisé contre la cible coûte le double de ses points de magie habituels.

Dans un rayon d'un km, un des quatre éléments est apaisé si jet inférieur ou égal à POU x 4 réussit.

Les personnes animées par des motifs purs fusionnent pour former un champion argenté unique.

1 point de dégâts par PM pour une arme tranchante.

Renvoie un sort sur le sorcier qui l'a jeté, mais la force dudit sort diminue de façon arithmétique.

Défend PM/PM contre Abrogation de la Magie.

Crée une zone d'odeurs charnelles dans laquelle on peut rester en réussissant des jets de CON.

1 point d'armure à un bouclier par PM.

Répare un objet inanimé de TAI modérée.

Le sorcier ressuscite un cadavre qui obéit à des ordres simples, jet de Chance nécessaire.

Le sorcier redonne un semblant de vie à une momie; jet inférieur ou égal à POU x 4 obligatoire.

Annule une faculté démoniaque au hasard, jet de POU/POU sur la Table de Résistance.

Rend le sorcier accro à des images avilies du Chaos, jet inférieur ou égal à POU x 4 pour ne pas l'utiliser. Conduit à la mort.

Ajoute 3 points d'INT par PM.

Crée une alarme magique.

1 point de dégâts par PM pour une arme naturelle.

Ajoute 1D3 points de vie par blessure.

La cible dort 60 minutes moins CON de la cible; on peut lui donner des ordres pendant son sommeil.

La cible dort pendant 60 minutes moins CON de la cible; les effets varient avec l'allégeance.

Etouffe la cible, en commençant à CON x 6 après avoir réussi un jet de PM/PM.

Fourni de l'air respirable.

Souille les vivres et les boissons, coûte un point de vie par jour si elles sont bues ou mangées, plus 1 point de Chaos initial.

Ajoute 3 points de DEX par PM.

Rend toute action impossible si jet de POU/POU réussit.

+20 % par PM en Grimper.

Ajoute 3 points de FOR par PM.

La terre réclame les cadavres ressuscités.

Jet de résistance POU/POU pour repousser la magie, puis cible incapable d'agir à moins de rompre le charme en réussissant un jet d'INT x 1.

Transforme la victime en statue hurlante.

La cible est soignée pendant 1D8 jours et récupère un point de vie par journée.

Révèle le but de la vie à la cible, laquelle reste éblouie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou soit annulé par Abrogation de la Magie.

Réduit les PM de la cible de 1D6, PM/PM.

Moins 3 points de POU par PM.

Ajoute 3 points d'APP par PM.

Ajoute 1 point de DEP par PM.

Plus 20 % par PM en Se cacher.

Jet de PM/PM peut annuler les sorts utilisés contre la cible.

POU/INT, puis la cible danse un moment, supprimant sa colère pendant dix rounds de plus.

Chaque PM double la proximité des choses visibles.

Evalue les entités et les situations magiques.

Les Sorts

Les Sorts

Classement des Sorts par CATEGORIE

Sort de COMBAT

Affliction (4)
Armure infernale (1-4)
Ecu de Mabelode (8)
Enfer Partagé (1-3)
Flammes Infernale Acérée (1-4)
Marteau Infernal (1-4)
Rasoir Infernal (1-4)
Rempart Infernal (1-4)
Serres Infernales (1-4)
Souffle de Mort (6)
Volonté de Fer (3)

Sort de CARACTERISTIQUES

Ame de Chardos (1-3)
Cornes de Hionhurn (1-3)
Faiblesse de Hionhurn (1-3)
Faiblesse de Mabelode (1-3)
Grâce d'Arioch (1-3)
Ignorance de Soltar (1-3)

Sort du MONDE INVISIBLE

Abrogation de la Magie (1-4)
Brasero du Pouvoir (4)
Cap sur les Sphères (15)
Champs de la Loi (4)
Chaîne de l'existence (4)
Convoquer un Démon (1)
Convoquer un Elémentaires (1)
Convoquer un Seigneur des Bêtes/Plantes (5)
Dédain de la loi (1)
Distorsion Chaotique (4)
Epier (4)
Evaluer Gamin (1)
Malédiction du Chaos (4)
Malédiction du Chaos (4)
Membrane de la loi (3)
Porte de Chaos (16+1POU)
Présage (3)
Prix de la Loi (4)
Quatre-en-un (2-8)

Sort d'ACTION

Amitié Animale (3)
Assimiler Forme (4)
Assimiler Personne (4)
Assimiler Substance (4)
Brouiller (2)
Compréhension (1)
Contribuer à la vérité (1)
Effacer (2)
Etreinte Morelle (3)
Fixer (1)
Fracasser (3)
Guérison Rapide (4)
Lever de Lune (1)
Liens Indestructibles (3)
Lueur Grondante (6)
Minuit (1)
Morale (4)
Œil de Buse (1)
Œil de Rat (1)

Léthargie de Vezhan (1-3)
Maladresse de Xiombarg (1-3)
Plasticité de Balo (1-3)
Sagesse de Slotard (1-3)
Souplesse de Xiombarg (1-3)
Tendon de Mabelode (1-3)
Vide de Chardos (1-3)
Visage d'Arioche (1-3)
Vitesse de Vezhan (1-3)

Sort de MECROMANCIE

Animer Squelette (V+1 POU)
Animer un Membre (2)
Armée des Morts (V)
Attirer un Esprit (10+1 POU)
Barrière Spirituelle (5)
Communication avec les Morts (2)
Convoquer une Goule (1 POU+V)
Créer Abobnation (V)
Don Eternel de Chardros (V)
Entropie (10)
Envoûtement (8)
Etreinte Mortelle (3)
Exorcisme (10)
Lien Spirituel (8)
Nécrologie (4)

Reflet de la Loi (9)
Réfutation (1-4)
Restreindre Démon (3)
Rêve d'Amour Empoisonné (tous les PMs)
Sauvegarde (3)
Vérité de l'Amour (3)
Vérole (1)
Vue de sorcière (3)

Sort des ELEMENTS

Ailes de Lassa (4)
Don de Grome (4)
Flammes de Kakatal (4)
Générosité de Straasha (4)
Commander Flamme (5)
Etreinte de Grome (4)
Etreinte de Kakatal (4)
Etreinte de Lassa (4)
Filtre (2)
Orienter Air (4)
Orienter Eau (4)
Orienter Feu (4)
Orienter Terre (4)
Proscrire Tumulte (10)
Terre Absorbante (10)

Ouïe de Démon (1)
Réparer (4)
Soins (2)
Sommeil Captif (3)
Sommeil de la Loi (1)
Souffle de Vie (1)
Souillure (1)
Tombe d'Ebène (V)
Transe Curative (V)
Vue de Démon (1)

Sorts de l'ETRE

Babillage (1)
Confusion (1)
Démangeaison (1)
Fatigue (1)
Furie (1)
Supplice (2)
Terreur (1)
Volonté de Theril (4)

Sort d'INTENSIFICATION

Adresse de Cran Liret (1-4)
Enjambée de Cran Liret (1-4)
Envergure de Cran Liret (1-4)
Ruse de Cran liret (1-4)

Possession (V)
 Relents du Tombeau (4)
 Ressusciter Momie (1 POU+V)
 Ressusciter Zombie (1 POU+V)

Sort d'INCANTATION APRES LA MORTS
 Accumulation d'Allégeance (3)
 Fausse Ame (V)
 Transfert de l'Âme (8)
 Urne Spirituelle (1D8+3 POU)

Sûreté de Cran Liret (1-4)
 Voile de Cran Liret (1-4)

Légende
 V=Variable

<u>Classements des Sorts par NOM</u>							
Page	Livre	Nom	Coût	Temps d'invocation	Durée	Type	Portée
134	Elric	Abrogation de la Magie	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
31	Verset Impies	Accumulation d'allégeance	3	1		Chaotique	Toucher
38	Verset Impies	Adresse de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
39	Verset Impies	Affliction	4	1	POU	Chaotique	Toucher
134	Elric	Ailes de Lassa	4	1	POU	Chaotique	Vue
135	Elric	Ame de Chardos	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
39	Verset Impies	Amitié Animale	3	1	v	Chaotique	Toucher
24	Verset Impies	Animer Squelette	v+1POU	1	POU	Chaotique	Toucher
23	Verset Impies	Animer un Membre	2	1	POU	Chaotique	15m
24	Verset Impies	Armée des Morts	v	1	POU	Chaotique	50m
135	Elric	Armure infernale	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
135	Elric	Assimiler Forme	4	1	POU	Chaotique	Toucher
39	Verset Impies	Assimiler Personne	4	1	POU mn	Chaotique	Toucher

39	Verset Impies	Assimiler Substance	4	1	POU mn	Chaotique	Toucher
24	Verset Impies	Attirer un Esprit	10+1POU	1	POU	Chaotique	Vue
39	Verset Impies	Babillage	1	1	POU	Chaotique	Vue
25	Verset Impies	Barrière Spirituelle	5	1	POU	Chaotique	Toucher
136	Elric	Brasero de Pouvoir	4	1	POU	Chaotique	Toucher
					1D8		
40	Verset Impies	Brouiller	2	1	jours	Chaotique	Toucher
40	Verset Impies	Cap sur les Sphères	15	1	POU	Chaotique	Personnel
136	Elric	Chaîne de l'existence	4	1	POU	Chaotique	Toucher
136	Elric	Champs de la Loi	4	1	POU	Loi	Toucher
40	Verset Impies	Commander Flamme	5	1	POU	Chaotique	Toucher
25	Verset Impies	Communication avec les Morts	2	1	POU	Chaotique	Toucher
40	Verset Impies	Compréhension	1	1	POU	Chaotique	Toucher
136	Elric	Confusion	1	1	POU	Chaotique	Toucher
					1		
40	Verset Impies	Contribuer à la vérité	1	1	question	Loi	Vue
137	Elric	Convoquer un Seigneur Bêtes/Plantes	5	1	POU	Chaotique	Personnel
137	Elric	Convoquer un Démon	1	1	POU	Chaotique	Personnel
137	Elric	Convoquer un Elémentaires	1	1	POU	Chaotique	Personnel
25	Verset Impies	Convoquer une Goule	1POU+v	1	POU	Chaotique	Personnel
137	Elric	Cornes de Hionhurn	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
25	Verset Impies	Créer Abomination	v	1	POU	Chaotique	Toucher
40	Verset Impies	Dédain de la Loi	1	1	v	Loi	Toucher
40	Verset Impies	Démangeaison	1	1	POU	Chaotique	Toucher

138	Elric	Distorsion Chaotique	4	1	POU	Chaotique	Toucher
138	Elric	Don de Grome	4	1	POU	Chaotique	Vue
26	Verset Impies	Don Eternel de Chardros	v	1	POU	Chaotique	Toucher
41	Verset Impies	Ecu de Mabelode	8	1	POU	Chaotique	Personnel
41	Verset Impies	Effacer	2	1	P	Chaotique	Toucher
41	Verset Impies	Enfer Partagé	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Enjambée de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
27	Verset Impies	Entropie	10	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Envergure de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher

Page	Livre	Nom	Coût	Temps d'invocation	Durée	Type	Portée
27	Verset Impies	Envoûtement	8	1	POU	Chaotique	Toucher
41	Verset Impies	Epier	4	1	POU min	Chaotique	Personnel
41	Verset Impies	Etreinte de Grome	4	1	POU	Chaotique	Toucher
42	Verset Impies	Etreinte de Kakatal	4	1	POU	Chaotique	Toucher
42	Verset Impies	Etreinte de Lassa	4	1	POU	Chaotique	Toucher
42	Verset Impies	Etreinte de Straasssha	4	1	1D8 min	Chaotique	Toucher
27	Verset Impies	Etreinte Mortelle	3	1	POU	Chaotique	Toucher
43	Verset Impies	Evaluer Gamin	1	1	U	Chaotique	Toucher
27	Verset Impies	Exorcisme	10	1	POU	Chaotique	Toucher
43	Verset Impies	Faiblesse de Hionhurn	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher

43	Verset Impies	Faiblesse de Mabelode	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
43	Verset Impies	Fatigue	1	1	V	Chaotique	Vue
31	Verset Impies	Fausse Ame	v	1	P	Chaotique	Personnel
139	Elric	Fixer	1	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Flammes Infernale Acérée	1-4	1	POU	Chaotique	Vue
139	Elric	Flammes de Kakatal	4	1	POU	Chaotique	Toucher
43	Verset Impies	Fracasser	3	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Furie	1	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Générosité de Straasha	4	1	POU	Chaotique	Vue
44	Verset Impies	Grâce d'Arioch	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
44	Verset Impies	Guérison Rapide	4	1	U	Chaotique	Toucher
44	Verset Impies	Ignorance de Soltar	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
44	Verset Impies	Léthargie de Vezhan	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Lever de Lune	1	1	POU	Chaotique	Toucher
27	Verset Impies	Lien Spirituel	8	1	POU	Chaotique	Toucher
139	Elric	Liens Indestructibles	3	1	POU	Chaotique	Toucher
45	Verset Impies	Lueur Grondante	6	1	1D8 min	Chaotique	Vue
45	Verset Impies	Maladresse de Xiombarg	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
140	Elric	Malédiction du Chaos	4	1	POU	Chaotique	Toucher
45	Verset Impies	Malédiction du Chaos	4	1	POU	Chaotique	Toucher
140	Elric	Marteau Infernal	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
140	Elric	Membrane de la loi	3	1	POU	Loi	Toucher
140	Elric	Minuit	1	1	POU	Chaotique	Toucher
45	Verset Impies	Morale	4	1	POU	Loi	Toucher

27	Verset Impies	Nécrologie	4	1	POU	Chaotique	Toucher
140	Elric	Œil de Buse	1	1	POU	Chaotique	Vue
140	Elric	Œil de Rat	1	1	POU	Chaotique	Vue
45	Verset Impies	Orienté Air	4	1	POU	Chaotique	Vue
45	Verset Impies	Orienté Eau	4	1	POU	Chaotique	Vue
45	Verset Impies	Orienté Feu	4	1	POU	Chaotique	Vue
46	Verset Impies	Orienté Terre	4	1	POU	Chaotique	Vue
140	Elric	Ouïe de Démon	1	1	POU	Chaotique	Vue
140	Elric	Plasticité de Balo	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
46	Verset Impies	Porte de Chaos	16+1POU	v	1D8+8 h	Chaotique	Toucher
28	Verset Impies	Possession	v	1	POU	Chaotique	Toucher

Page	Livre	Nom	Coût	Temps d'invocation	Durée	Type	Portée
46	Verset Impies	Présage	3	1	Unité	Chaotique	Personnel
46	Verset Impies	Prix de la Loi	4	1	1D3 heure	Loi	Toucher
46	Verset Impies	Proscrire Tumulte	10	1	POU	Chaotique	1000 m
141	Elric	Quatre-en-un	2-8	1	POU	Loi	Toucher
141	Elric	Rasoir Infernal	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
46	Verset Impies	Reflet de la Loi	9	1	POU	Chaotique	Personnel
142	Elric	Réfutation	1-4	1	POU	Chaotique	Personnel
28	Verset Impies	Relents du Tombeau	4	1	POU	Chaotique	Vue
142	Elric	Rempart Infernal	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher

142	Elric	Réparer	4	1	POU	Chaotique	Toucher
28	Verset Impies	Ressusciter un Zombie	1POU+v	1	POU	Chaotique	Toucher
29	Verset Impies	Ressusciter une Momie	1POU+v	1	POU	Chaotique	Toucher
47	Verset Impies	Restreindre Démon	3	1	POU	Loi	10 m
48	Verset Impies	Rêve d'Amour Empoisonné	tous les PMs	1	7 jours	Chaotique	Personnel
47	Verset Impies	Ruse de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
142	Elric	Sagesse de Slotard	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
142	Elric	Sauvegarde	3	1	POU	Chaotique	Toucher
142	Elric	Serres Infernales	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
142	Elric	Soins	2	1	POU	Chaotique	Toucher
47	Verset Impies	Sommeil Captif	3	1	60-CON min	Chaotique	Vue
47	Verset Impies	Sommeil de la Loi	1	1	60-CON min	Loi	Vue
48	Verset Impies	Souffle de Mort	6	1	Unité	Chaotique	Toucher
142	Elric	Souffle de Vie	1	1	POU	Chaotique	Toucher
49	Verset Impies		1	1	1D8 jours	Chaotique	Toucher
142	Elric	Souplesse de Xiombarg	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
49	Verset Impies	Supplice	2	1	Permanent	Chaotique	Vue
143	Elric	Sûreté de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
143	Elric	Tendon de Mabelode	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
49	Verset Impies	Terre Absorbante	10	1	Unité	Chaotique	Vue
49	Verset Impies	Terreur	1	1	POU	Chaotique	Toucher
				7			
49	Verset Impies	Tombe d'Ebène	v	jours	Permanent	Chaotique	Toucher
50	Verset Impies	Transe Curative	v	1	1D8 jours	Chaotique	Toucher

31	Verset Impies	Transfert de l'âme	8	1	Permanent	Chaotique	Toucher
31	Verset Impies	Urne Spirituelle	1D8+3POU	1	Permanent	Chaotique	Toucher
50	Verset Impies	Vérité de l'Amour	3	1	Permanent	Loi	100 m
144	Elric	Vérole	1	1	POU	Chaotique	Vue
50	Verset Impies	Vide de Chardos	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
144	Elric	Visage d'Arioche	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
144	Elric	Vitesse de Vezhan	1-3	1	POU	Chaotique	Toucher
144	Elric	Voile de Cran Liret	1-4	1	POU	Chaotique	Toucher
50	Verset Impies	Volonté de Fer	3	1	POU	Chaotique	Toucher
50	Verset Impies	Volonté de Theril	4	1	Permanent	Loi	100 m
144	Elric	Vue de Démon	1	1	POU	Chaotique	Vue
144	Elric	Vue de sorcière	3	1	POU	Chaotique	100m

<u>Rune</u>	<u>Type</u>	<u>Coût</u>	<u>Portée</u>	<u>Durée</u>	<u>Inscrip.</u> <u>sur</u>	<u>Effet / Notes</u>
Admonition	Chaos	1	Toucher	1D8 ans	Objet	Bref message ou avertissement transmis mentalement.
Alerte	Chaos		Toucher	1D8 ans	Objet / Peau	Pousse des cris perçants quand un étranger la touche.
Amollissement	Chaos	1-8	Toucher	1D8 ans	Objet	Si touchée, la victime fond suivant son score total de PM.
Emprisonnement	Chaos	5 ou +	Toucher	1D8 jours	Objet	Résiste aux attaques physiques de l'intérieur.
Invisibilité	Chaos	variable	Toucher	1D8 ans	Objet	1 PM par TAI de l'objet invisible.
Commandement	Chaos	4	Toucher	1D8 h.	Objet / Peau	La victime obéit aux ordres.
Confusion	Chaos	1-3	Toucher	1D8 ans	Objet / Peau	Désoriente la cible.
Correction	Chaos	1-4	Toucher	1D8 ans	Objet /	Annule certains sorts et certaines runes.

					Peau	
Couleur	Chaos	1 ou +	Toucher	1D8 h./PM	Objet / Peau	Change la couleur des gens et des objets.
Défense	Loi	5 ou +	Toucher	3D3 jours	Objet	Résiste aux attaques physiques de l'extérieur.
Force	Chaos	1-4	Toucher	POU/jours	Objet	Augmente la FOR structurale suivant les PM.
Glace	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Dégât par gel, 1D6 point de dégât par Round.
Horreur	Chaos	8+0/1 POU	Toucher	64 jours	Peau	Engendre des hallucinations détruisant la santé mentale.
Loi	Loi	3+1 POU	Toucher	Vie	Peau	Augmente la compétences choisie de 30% pour 24h.
Nuit Close	Chaos	3	Toucher	1D8 ans	Peau	Aveugle la victime.
Pureté Bénigne	Chaos	2	Toucher	1D8 ans	Objet	Change la nourriture empoisonnées en cendre.
Protection	Loi	1 ou +	Toucher	3D3 h.	Objet	Crée une barrière étanche aux effets magiques.
Souvenance	Chaos	1 ou +	Toucher	1D8 ans	Objet	Le sujet relate en détail les événements d'une années.
Vérité	Loi	3	Toucher	1D8 ans	Objet	Le témoin doit dire la vérité ou se taire.
Chaos	Chaos	8+1 POU	Toucher	Vie	Peau	Donne des PMs supplémentaires.
Feu	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Cheveux & vêtement d'enflammées, 1D6 dégât / round.
Juste Accès	Loi	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Maintien les objets bien fermés.
Profond Sommeil	Chaos	6+1 POU	Toucher	1D8 ans	Peau	La victime sombre dans le coma; se réveille rarement.
Secret	Chaos	3	Toucher	1D8 ans	Objet	Crée un point de silence, annule certain effets magiques.
Trine de Protection	Loi	3 ou +	Toucher	3D3 h.	Objet	Crée un espace protégé contre certain effets magiques
Trine de Vérité	Loi	3*3	Toucher	jusqu'à sortie	Objet	Ceux qui parle doivent dire la vérité ou se taire.
<u>Rune de Sortilège</u>						
Armure infernale	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Armure	Usage unique: ajoute 4 à l'absorption de l'armure.
Enjambé de Cran Liret	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet /	Usage unique: augment Depl. Silencieux de 80%.

					Peau	
Envergure de Cran Liret	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet / Peau	Usage unique: Augmente Sauter de 80%.
Flamme Infernale Acéré	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Empale	Usage unique: Si dégâts maximum, +1D6 par le feu.
Marteau Infernal	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Contondant	Usage unique: Ajoute 4 aux dégâts infligés.
Membrane de la Loi	Loi	3	Toucher	1D8 ans	Objet	Usage unique: Crée une barrière selon POU du scripteur
Rasoir Infernal	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Tranchant	Usage unique: ajoute 4 points aux dégâts infligés.
Rempart Infernal	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Bouclier	Usage unique: ajoute 4 points à l'absorption du bouclier.
Souffle de Vie	Chaos	1	Toucher	1D8 ans	Objet / Peau	Usage unique: permet de respirer sous l'eau.
Sûreté de Cran Liret	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet / Peau	Usage unique: augmente Grimper de 80%.
Vérole	Chaos	1-8	Toucher	1D8 ans	Objet	Usage unique: ôte 1D8 PM ou + à la victime.
Voile de Cran Liret	Chaos	4	Toucher	1D8 ans	Objet	Usage unique: augmente Se Cacher de 80%.

DUREE : Il s'agit de la durée de la rune. La durée de l'effet correspond généralement un nombre de RdC égal au POU du scripteur

USAGE UNIQUE** : Une fois lancer, l'effet magique dure un nombre de RdC égal au POU de scripteur avant de se volatiliser