

	1	2	3	4	5
Déplacement	Désarmement	Déverrouillage	Choc	Distorsion spatiale	Téléportation
Divination	Détection de l'alignement	Perception du contenu	Perception de l'aura	Détection de l'invisible	Identification
Elémentaire (Air)	Vitalité de l'Air	Vapeurs toxiques	Rafale de vent	Incarnation d'Air	Appel d'un élémentaire de l'Air
Elémentaire (Terre)	Force de la Terre	Projectile de pierre	Mur de pierres	Incarnation de Pierre	Appel d'un élémentaire de Terre
Elémentaire (Feu)	Agilité du Feu	Mur de feu	Boule de feu	Incarnation de Feu	Appel d'un élémentaire de Feu
Elémentaire (Eau)	Pureté de l'Eau	Brouillard	Fureur de glace	Incarnation d'Eau	Appel d'un élémentaire de l'Eau
Energie	Bouclier de protection	Choc électrique	Mur de force	Eclair	Désintégration
Mental	Charme	Etourdissement	Abrutissement	Cauchemar	Domination
Méta	Résistance aux sortilèges	Dissipation des sortilèges	Bouclier mystique	Entrave aux sortilèges	Bouclier de réflexion
Transformation	Main de fer	Faiblesse	Rétrécissement	Pétrification	Polymorphie
Nature	Charmer les animaux	Enchevêtrement	Contrôler les animaux	Appeler les animaux	Régénération
Nécromancie (maléfique)	Blessure	Rappel d'un esprit	Invocation de morts-vivants	Création de morts-vivants	Suppression de la vie
Nécromancie (bénéfique)	Soins légers	Antidote	Soins importants	Sanctuaire	Résurrection
Illusion	Illumination	Flash	Occultation	Monstre illusoire	Invisibilité
Invocation	Nuée d'insectes	Champion orque	Ogre gardien	Porte des Enfers	Invocation d'un familier
Temporel	Verrou magique	Altération temporelle	Hâte	Stase	Tempus Fugit



Déplacement

Les arcanes du Déplacement regroupent les sortilèges liés aux mouvements et aux déplacements d'êtres ou d'objets.

Désarmement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la dextérité

Effet : si la cible n'a pas la dextérité nécessaire pour résister, son arme lui échappera des mains.

Déverrouillage

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : si votre aptitude à la magie est supérieure au niveau de difficulté de la cible, celle-ci sera déverrouillée (mais pas ouverte). Ce sortilège n'agit évidemment que sur les portes et les coffres. En revanche, contrairement à la compétence de crochetage, la mise en œuvre de ce sortilège est très bruyante et attirera l'attention, voire l'hostilité des créatures se trouvant dans le voisinage.

Choc

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la cible est projetée de plusieurs cases en arrière par rapport à l'endroit où l'initiateur du sortilège est placé. Dans le cas où un obstacle se présenterait sur sa trajectoire, un mur ou un arbre par exemple, la cible est arrêtée prématurément et elle est susceptible de subir de légers dégâts.

Distorsion spatiale

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : le jeteur de sort est transporté sur la case vide de son choix. Ce sortilège ne lui permet cependant pas de passer au travers de murs ou de portes closes.

Téléportation

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la carte du continent s'affiche automatiquement et le joueur peut y sélectionner un endroit vers lequel il sera instantanément transporté.



Divination

Les arcanes de la Divination s'attachent à recueillir un ensemble de connaissances par le biais des sortilèges.

Détection de l'alignement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège révèle l'alignement de n'importe quelle créature rencontrée. Si le jeteur de sort examine la créature alors que ce sortilège est actif, l'alignement de la créature est indiqué dans la description qui s'affiche dans la fenêtre de message.

Perception du contenu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège montre à l'initiateur du sort le contenu de l'inventaire de sa cible.

Perception de l'aura

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège révèle certains attributs cachés de la cible.

Détection de l'invisible

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucun

Effet : ce sortilège révèle toutes les créatures et objets invisibles se trouvant dans l'environnement immédiat du jeteur de sort. Ceux-ci lui apparaissent comme des images translucides. En outre, l'individu capable de maîtriser ce sortilège se verra attribuer un niveau de 20 en détection de piège.

Identification

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'identifier toutes les propriétés magiques d'un objet se trouvant dans l'inventaire du personnage. Pour cela, le personnage doit sélectionner l'objet à l'aide du curseur qui apparaît automatiquement à l'écran une fois le sortilège activé.



Elémentaire (Air)

Les arcanes de l'Air regroupent les sortilèges qui permettent de manipuler les constituants du premier élément, à savoir l'air et le vent.

Vitalité de l'Air

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la constitution de la créature visée.

Vapeurs toxiques

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution

Effet : ce sortilège permet de générer un gros nuage de gaz caustique centré sur la case où se trouve la cible. La créature se trouvant dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elle subit des dégâts qui pourront être réduits en fonction de sa résistance au poison. Si la créature reste dans le nuage de gaz, elle devra répéter son jet de sauvegarde toutes les quelques secondes sans quoi elle se verra infliger des dégâts répétés.

Rafale de vent

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une rafale de vent qui part dans toutes les directions. Tout objet de moins de 5 livres Arcanum est alors propulsé à des lieues du joueur de sort. Les créatures se trouvant dans la zone d'action du sortilège doivent réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elles aussi sont projetées au loin et subissent des dommages en cas de rencontre avec un obstacle.

Incarnation d'Air

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de transformer le corps de la cible en air, la rendant translucide. Sa vitesse est alors réduite et passe à 1. La cible initie le combat et il est alors difficile de la toucher avec des armes ordinaires, seuls les sortilèges et le feu peuvent l'atteindre : par exemple, le sortilège de rafale de vent permet de lui infliger des dégâts importants.

Appel d'un élémentaire de l'Air

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de l'Air, qui apparaît alors dans

la même case que la cible et attaque immédiatement les ennemis de l'initiateur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Terre)

Ces arcanes regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du deuxième élément, à savoir la terre et la pierre.

Force de la Terre

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la force de la créature visée.

Projectile de pierre

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet à l'initiateur de générer un projectile de pierre qui atteint directement la cible, lui infligeant ainsi des dégâts. Ce projectile disparaît après l'impact.

Mur de pierres

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de faire apparaître un bloc de pierres sur la case vide indiquée par le jeteur de sort. Ce mur reste en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Incarnation de Pierre

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de pétrifier le corps de la créature visée, lui conférant ainsi une résistance aux dégâts de 50 %. La vitesse de la cible est alors réduite de 5 points, mais inflige 5 points de dégâts supplémentaires à son adversaire lorsqu'elle attaque à mains nues.

Appel d'un élémentaire de Terre

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de Terre, qui apparaît dans la case de la cible et attaque immédiatement les ennemis du jeteur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Feu)

Les arcanes du Feu regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du troisième élément, à savoir celui du feu et de la chaleur.

Agilité du Feu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la dextérité de la créature visée.

Mur de feu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un mur de feu autour de la case vide spécifiée. Les créatures qui traversent ce mur subissent des dégâts par le feu. Ce mur reste en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Boule de feu

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une boule de plasma en fusion, qui jaillit de la main du joueur de sort en direction de la case visée pour y exploser. Les créatures se trouvant dans cette case ou dans son voisinage immédiat subissent alors des dégâts suite à cette explosion. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire de moitié les dégâts infligés par le feu.

Incarnation de Feu

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la créature visée se transforme en torche vivante, ce qui améliore sa résistance au feu et lui permet d'infliger davantage de dégâts par le feu lors d'une attaque à mains nues. En outre, toute créature qui tente d'attaquer la cible à mains nues ou à l'aide d'une arme de mêlée subit des dégâts par le feu.

Appel d'un élémentaire de Feu

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de Feu, qui apparaît dans la case sur laquelle la cible est située et attaque immédiatement les ennemis du joueur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Eau)

Les arcanes de l'Eau regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du quatrième élément, à savoir celui de l'eau et de la glace.

Pureté de l'Eau

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la beauté de la créature visée.

Brouillard

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un brouillard tourbillonnant centré sur la case où se trouve la cible. Sa visibilité est réduite à néant dans ce brouillard opaque.

Fureur de glace

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une tempête de glace et de neige centrée sur la case où se trouve la cible. La créature prise dans cette tempête doit réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elle subit des dégâts importants. Pendant tout le temps où la créature reste prise dans cette tempête, elle doit renouveler son jet de sauvegarde, sans quoi elle subira des dégâts répétés.

Incarnation d'Eau

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège liquéfie la cible, la rendant ainsi translucide. La vitesse de la cible est alors réduite de 5 points. La créature ainsi liquéfiée ne peut initier le combat et il est difficile de l'atteindre par les moyens classiques : seuls les sortilèges et le feu peuvent lui infliger des dégâts.

Appel d'un élémentaire de l'Eau

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de l'Eau, qui apparaîtra dans la case où est placée la cible et attaquera immédiatement les ennemis du joueur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.



Energie

Les arcanes de l'Energie regroupent les sortilèges qui permettent de manipuler et de diriger l'énergie à l'état pur.

Bouclier de protection

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un écran de déviation de l'énergie autour de la cible, améliorant sa classe d'armure ainsi que sa résistance aux dégâts, au feu et à l'électricité. Il est inutile d'activer ce sortilège plusieurs fois de suite.

Choc électrique

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-10)

Effet : Ce sortilège permet de générer un flux d'électricité qui part du jeteur de sort et frappe toutes les créatures se trouvant autour de lui. Les dégâts électriques sont réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi.

Mur de force

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de créer un mur de force scintillant sur la case spécifiée. Ce mur est infranchissable à moins qu'il ne soit détruit ou désintégré.

Eclair

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de lancer un éclair sur une case ou une cible désignée. La victime de ce sortilège est électrocutée. Les dégâts infligés seront réduits de moitié si le sortilège est contré par un jet de sauvegarde réussi.

Désintégration

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de supprimer la force liant les atomes et de réduire la cible en poussière. Si la cible est une créature, un jet de sauvegarde pourra lui éviter ce tour du destin. Sinon, la créature et son inventaire seront totalement détruits et la résurrection ne sera pas possible.



Mental

Les arcanes du Mental recèlent des sortilèges qui influencent et contrôlent l'esprit des victimes. Comme vous pouvez vous en douter, ces sortilèges n'auront pas d'effet sur les créatures à l'intelligence limitée, telles que les zombies et autres morts-vivants.

Charme

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la réaction de la cible envers celui qui l'utilise. Après quelques minutes, une fois les effets du sortilège passés, la cible aura une réaction amoindrie envers le jeteur de sort. Ce sortilège n'a pas d'effets en combat ou sur le personnage du joueur.

Etourdissement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège étourdira la cible pendant quelques secondes, si un jet de sauvegarde n'est pas effectué. Pendant ce temps-là, la cible reste hébétée et ne peut ni bouger, ni attaquer.

Absorption de la volonté

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de diminuer la volonté de la créature de moitié pendant toute la durée du sortilège tant qu'il n'est pas contré par un jet de sauvegarde.

Cauchemar

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de terroriser toutes les créatures se trouvant à proximité. Ces créatures s'enfuiront aussi loin que possible.

Domination

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de contrôler l'esprit de sa victime et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde. La créature suivra le jeteur de sort pendant toute la durée du sortilège (quel que soit le charisme du jeteur de sort). Pendant les combats, elle attaquera ses ennemis. Sous l'emprise du sortilège, la créature réagira

comme si elle était ensorcelée. Ce sortilège coûte plus de points de fatigue pour les créatures de niveau supérieur et n'a aucun effet sur le personnage du joueur.

Méta

Les arcanes du Méta regroupent des sortilèges capables d'avoir une influence sur les autres sortilèges.

Résistance aux sortilèges

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la résistance aux sortilèges de la cible.

Dissipation des sortilèges

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'annuler les effets des sortilèges affectant la cible. Si la cible est une créature ou un objet sous l'emprise de la magie (telle une porte avec un verrou magique), tous les sortilèges actifs seront annulés. Si la cible a été créée par des moyens magiques, tel un mur de feu ou un ogre invoqué, elle sera détruite.

Bouclier mystique

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'empêcher les effets de la magie sur la cible. Il annule automatiquement les sortilèges touchant la cible, de la même manière que la dissipation de la magie.

Entrave aux sortilèges

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège empêche la cible de lancer un sortilège. En outre, les sortilèges générés par des objets magiques n'auront pas d'effet sur la cible pendant toute la durée de ce sortilège.

Bouclier de réflexion

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de créer un champ de protection qui renvoie le sortilège à

sa source, exactement comme si la cible inversait le cours des choses et renvoyait le sortilège du joueur de sort. La réflexion de sortilège entraîne un surcoût de fatigue.



Transformation

Les arcanes de la Transformation recèlent des sortilèges qui modifient la structure de la cible.

Main de fer

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet aux mains de la cible d'infliger des dégâts plus importants.

Faiblesse

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège affaiblit la cible, réduisant ainsi sa résistance aux dégâts et sa force pendant la durée du sortilège. Si la cible est une créature, un jet de sauvegarde lui permettra de contrer ce sortilège.

Rétrécissement

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de réduire la taille de la créature de moitié. Après rétrécissement, la vitesse de la victime et ses attaques sont réduites d'autant et sa force est diminuée. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les objets inanimés.

Pétrification

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de transformer les êtres de chair en pierre. Lorsqu'il est utilisé à l'encontre d'une créature, celle-ci sera transformée en pierre à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde. Une créature pétrifiée jouit d'une résistance de 95 % aux dégâts, au feu et à l'électricité mais ne peut plus bouger, parler ou faire quoi que ce soit pendant toute la durée du sortilège.

Polymorphie

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de transformer la cible en une petite créature inoffensive, telle

un lapin ou un mouton, pendant toute la durée du sortilège. La créature peut se déplacer normalement et conserve ses caractéristiques principales, mais elle ne peut pas parler, attaquer ou lancer des sortilèges. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les objets inanimés.



Nature

Les arcanes de la Nature comprennent des sortilèges qui permettent de contrôler les végétaux, les animaux et les forces de la nature.

Charmer les animaux

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège est identique au sortilège de charme, hormis le fait qu'il n'affecte que les animaux. Tous les animaux à proximité auront une réaction positive vis-à-vis du joueur. Pendant les combats, l'animal ciblé cessera ses attaques sur le joueur. Toutefois, la cible reste sensible aux actions hostiles qui seront susceptibles d'engendrer une riposte.

Enchevêtrement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'immobiliser une créature en faisant pousser un enchevêtrement de végétaux autour de ses membres. Elle ne peut donc plus marcher et sa vitesse est considérablement ralentie au fur et à mesure que les plantes se développent.

Contrôler les animaux

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège est identique au sortilège de Domination, car il permet à celui qui l'utilise de contrôler l'esprit d'un animal et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde. La créature suivra le jeteur de sort (indépendamment du nombre maximum de compagnons permis par son charisme). En outre, pendant les combats, elle attaquera les ennemis du jeteur de sort.

Appeler les animaux

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un animal, lequel apparaît dans la case cible et attaque immédiatement les ennemis du jeteur de sort. L'animal restera là jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Régénération

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à tous les membres du groupe d'être guéris plus rapidement tant que le sortilège est maintenu.

Nécromancie (maléfique)

Les arcanes de la nécromancie maléfique recèlent des sortilèges qui affectent de façon négative la force vitale d'une créature.

Blessure

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège provoque des dégâts sur les créatures ciblées.

Rappel d'un esprit

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de communiquer avec l'esprit d'un cadavre. Si le sortilège est jeté sur un Pnj mort, le joueur pourra découvrir des secrets qui ne lui auraient pas été révélés dans d'autres circonstances.

Invocation de morts-vivants

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer des morts-vivants qui attaqueront toutes les créatures se trouvant à proximité (y compris le jeteur de sort).

Création de morts-vivants

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de réanimer un cadavre qui suivra le jeteur de sort (indépendamment du nombre maximum de compagnons permis par son charisme). Pendant les combats, il attaquera les ennemis du jeteur de sort.

Suppression de la vie

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)
Effet : ce sortilège permet de tuer la créature cible et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde réussi. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les morts-vivants.



Nécromancie (bénéfique)

Ces arcanes recèlent des sortilèges ayant des effets positifs sur la force vitale d'une créature.

Soins légers

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de guérir une faible proportion des blessures subies par une victime.

Antidote

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de réduire le facteur de poison de la cible.

Soins importants

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de guérir une large proportion des blessures subies par la victime.

Sanctuaire

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet au jeteur de sort de se protéger des morts-vivants, en les empêchant d'attaquer.

Résurrection

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de ramener une victime à la vie, de lui restituer ses points de vie et d'annuler son niveau d'empoisonnement.



Illusion

Les arcanes de l'Illusion comprennent des sortilèges permettant de contrôler la lumière et l'illusion.

Illumination

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter l'éclairage dans une zone entourant la victime. Si ce sortilège est lancé à l'encontre d'une créature, la zone d'éclairage la suivra dans ses déplacements.

Flash

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'aveugler de façon temporaire les victimes.

Occultation

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la classe d'armure de celui qui l'utilise.

Monstre illusoire

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de créer un monstre virtuel. Si la victime ne parvient pas à effectuer un jet de sauvegarde, elle croira à l'illusion et s'en prendra au monstre. Ce monstre restera visible tant qu'il ne sera pas éliminé.

Invisibilité

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la victime devient invisible. Elle ne peut être vue par les autres créatures à part lorsqu'elle attaque, auquel cas, elle apparaîtra brièvement comme une image translucide et il sera alors possible de l'attaquer.



Invocation

Les arcanes de l'Invocation recèlent des sortilèges invoquant des créatures de plus en plus puissantes.

Nuée d'insectes

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un essaim d'insectes qui viendra entourer la victime. Ils ne feront aucun dégât mais réduiront de moitié la vitesse de la créature parce qu'elle essaiera de les chasser.

Champion orque

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un orque dans une case vide donnée. Cette créature combattra les ennemis du jeteur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

Ogre gardien

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un ogre dans une case vide donnée. Cette créature se battra avec les ennemis du jeteur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

Porte des Enfers

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un démon dans une case vide donnée. Cette créature se battra avec les ennemis du jeteur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. On dit toutefois que, parfois, le démon ne veut pas partir, même lorsque vous cessez de l'invoquer...

Invocation d'un familier

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise d'invoquer un familier. Cette créature restera active tant qu'elle ne sera pas tuée.



Temporel

Les arcanes du Temporel recèlent des sortilèges qui permettent de contrôler le cours du temps.

Verrou magique

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de verrouiller efficacement toutes les portes. Si la porte ainsi verrouillée ne peut pas être crochétée, elle peut être néanmoins détruite pour permettre le passage.

Altération temporelle

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de réduire de moitié la vitesse de toutes les créatures se trouvant à proximité du lanceur de sortilège et dont le jet de sauvegarde a échoué.

Hâte

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de doubler la vitesse de la créature cible.

Stase

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté de 10

Effet : ce sortilège permet de paralyser la victime à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde. La créature ainsi touchée ne peut plus bouger, attaquer, parler ou faire quoi que ce soit.

Tempus Fugit

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège puissant permet d'augmenter la vitesse de celui qui l'utilise et de ses compagnons (+10) tout en ralentissant toutes les autres créatures (-10).



Sachez qu'un seul Tempus Fugit peut être utilisé à la fois dans le monde d'Arcanum. Dès qu'un nouveau sortilège de Tempus Fugit est lancé par un autre individu, celui-ci annule le précédent. Pour annuler ce sortilège, il faut faire usage d'un sortilège de Dissipation des sortilèges sur le jeteur de sort.

