

### 3 DETECTION de la MAGIE

La détection révélera au lanceur de sort tous les objets, glyphes, et autres de nature magique, dans la même section de donjon que le sorcier. Notez que cela ne peut révéler la présence de monstres ou d'objets invisibles. Il est aussi possible de déterminer la force de la radiation magique (faible, moyenne... ).

Cible : un objet, une pièce.  
Durée : un tour

SPECIAL

### 7 DETECTION de l'INVISIBILITE

Grâce à ce sort le sorcier peut détecter toute présence invisible dans une section de donjon. Seul le sorcier peut distinguer ces formes sans pour cela déterminer l'apparence exacte. Ce sort permet également de voir des objets ou des écritures cachés par magie.

Cible : une pièce de donjon  
Durée : un tour

SPECIAL

### 5 MESSAGE

le sorcier peut envoyer un message constitué de 10 mots et recevoir une réponse avec un même nombre de mot. Le destinataire de ce sort doit être dans une ligne de vue du sorcier. Ce sort est très utile lorsque le sorcier ne désire pas que ses paroles soient entendues par d'autres personnes que le bénéficiaire.

Cible : une Guerrier dans la ligne de vue du sorcier.  
Durée : instantané

SPECIAL

### 4+ VISION LOINTAINE

Le Sorcier peut transformer grâce à ce sort, un miroir ou une boule de cristal en objet de scrutation. Il lui est alors permis de voir tout ce qui se passe dans un lieu précis, telle une pièce... Ce lieu doit être connu du Sorcier, c'est à dire qu'il y ait déjà entré et connaît son emplacement précis. Il lui est également possible de maintenir sa vision en dépensant 2 points de pouvoir par tour.

Cible : un lieu connu  
Durée : un tour +

SPECIAL

### 6 IDENTIFICATION

Ce sort permet de révéler la nature, l'histoire, les pouvoirs particuliers et le nom d'un objet, magique ou non. *Lorsqu'un objet est découvert par les guerriers, ne leur donnez pas la nature exacte de celui-ci. Ils pourront toujours le faire identifier plus tard dans un établissement, ou utiliser ce sort.)*

Cible : un objet.  
Durée : instantané

SPECIAL

### 5 DUEL MENTAL

Ce sort a le même effet qu'une dissipation de la magie, hormis le fait que le sorcier entre dans un duel mental avec le lanceur du sort qu'il veut dissiper. Les deux adversaires lancent 1D6 + leur niveau. Le plus haut score inflige 1 blessure à son adversaire sans modification d'armure et d'endurance.

Cible : un lanceur de sort.  
Durée : instantané

SPECIAL

### 10 AVEUGLEMENT

Sur 3+, la cible de ce sort est aveuglée pour un tour, 4+ si c'est un champion, 5+ si c'est un héros, 6 si c'est un seigneur. Elle a une pénalité pour toucher de -2 et offre un bonus de +2 pour être touchée. Les soins ne peuvent rien contre ce sort, cependant une dissipation de la magie redonnera la vue à la cible.

Cible : un monstre.  
Durée : un tour

ATTAQUE

### 6 OUBLI

Sur 3+, la cible ne peut attaquer ce tour, 4+ si c'est un champion, 5+ si c'est un héros, 6 si c'est un seigneur. Si la cible peut lancer des sort relancer le dé pour déterminer si sa capacité à lancer des sort est aussi affectée. Notez que cela n'empêche pas la cible de se défendre normalement.

Cible : un monstre.  
Durée : un tour

ATTAQUE

### 5+ ESPRIT de PIERRE

Le bénéficiaire de ce sort devient insensible aux attaques mentales et tous les sorts qui touche l'esprit. Le sorcier peut maintenir ce sort en dépensant 2 points de pouvoir par tour.

Cible : le sorcier ou un guerrier dans la même section de donjon.  
Durée : un tour +

DEFENSE