

1 Bouclier d'arcane



Novice 3 rounds (1 / round)
 Toucher -

Otroye l'Atout Résistance aux Arcanes, ou l'Atout Grande Résistance aux Arcanes avec une Relance.

3 Clairvoyance



Aguerri 3 rounds (1 / round)
 Variable -

Permet de voir des lieux distants.

5 Dépeçage



Vétéran Instantané
 Intellect -

Inflige de 2d10 à 5d10 de dégâts à une cible.

2 Fantômes



Novice 3 rounds (1 / round)
 Intellect +1 sens pour +1PP

Crée une illusion affectant un ou plusieurs sens.

3 Illusion



Novice 3 rounds (1 / round)
 Âme -

Fait percevoir une illusion à une cible unique.

10 Malédiction



Héroïque Permanent
 Vue -

Permet de maudire une cible de manière permanente.

3 Paralysie



Novice 3 rounds (1 / round)
 Âme -

Permet d'immobiliser une cible.

3 Postcognition



Héroïque Variable
 2km de rayon ou moins -

Permet d'entrevoir des événements du passé.

***** **Réparation** p.7



 Vétéran
  Instantané
 Toucher
  -

Permet de réparer un objet

10 **Sanctification / Désacralisation** p.7



 Novice
  Permanent
 Spécial
  -

Sanctifie ou désacralise un endroit (en fonction de l'orientation de l'arcaniste).

2 **Seconde vue** p.8



 Aguerri
  3 rounds (1 / round)
 Personnelle
  -

Permet de voir parfaitement dans les ténèbres et de voir l'invisibilité, et même à travers les murs en cas de Relance

5 **Secousse** p.8



 Vétéran
  Instantané
 Intellect x 3
  -

Provoque un tremblement de terre dans une zone.

2 **Silence** p.8



 Novice
  3 rounds (1 / round)
 Intellect
  -

Provoque le silence dans une zone.

8 **Tempête** p.9



 Vétéran
  2d6 heures
 5km de rayon
  -

Provoque une terrible tempête dans une zone.

1 **Tour de magie** p.9



 Novice
  1 minute (1/minute)
 Intellect
  -

Permet de créer des effets magiques mineurs et simples.

2 **Télépathie** p.9



 Novice
  3 rounds (1 / round)
 Spécial
  -

Permet de contacter mentalement une personne.

1

Voies de la nature

p. 10



Novice



1 heure (1/heure)



Toucher



-

Permet de se déplacer sans trace en milieu naturel.