

Catégories de sorts (résistances)	Sorts	Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3		
		Effet	Type de sort	Coût en mana	Effet	Type de sort	Coût en mana	Effet	Type de sort	Coût en mana
Eau	Crocs de givre	Gele une arme augmentant de 1 les dégâts qu'elle inflige à chaque frappe durant 1 minute	Contact (avec l'objet)	1	Gele une arme augmentant de 1 les dégâts qu'elle inflige à chaque frappe durant 5 minutes	Contact (avec l'objet)	2	Gele une arme augmentant de 1 les dégâts qu'elle inflige à chaque frappe durant 30 minutes	Contact (avec l'objet)	3
	Surgelation	Glace l'armure de la cible la rendant inopérante durant 1 minute	Contact (avec l'objet)	1	Glace l'armure de la cible la rendant inopérante durant 5 minutes	Contact (avec l'objet)	2	Glace l'armure de la cible la rendant inopérante durant 30 minutes	Contact (avec l'objet)	3
	Mur de glace	Érige un mur de glace infranchissable sur 2 mètres durant 1 minute	Matérialisation	1	Érige un mur de glace infranchissable sur 5 mètres durant 5 minutes	Matérialisation	2	Érige un mur de glace infranchissable sur 10 mètres durant 30 minutes	Matérialisation	3
	Mutation acquise	Transforme un elixir en poison ou inversement, sans en modifier la catégorie (vie, mana, sort, maladie)	Contact (avec l'objet)	1	Transforme un elixir en poison ou inversement sans en modifier la catégorie ; ou modifie la catégorie d'une potion sans en modifier la nature (elixir ou poison)	Contact (avec l'objet)	2	Transforme une potion en n'importe quelle autre potion	Contact (avec l'objet)	3
Feu	Brûlure	Brûle la cible et lui retire 1 PV	Contact	1	Brûle la cible et lui retire 2 PV	Contact	2	Brûle la cible et lui retire 2 PV	Distance	3
	Boule de feu	Lance une petite boule de feu (balle de golf en mousse) retirant 1 PV aux cibles touchées	Projection	1	Lance une boule de feu (balle de tennis en mousse) retirant 2 PV aux cibles touchées	Projection	2	Lance une grosse boule de feu (balle de tennis en mousse) retirant l'ensemble des PV aux cibles touchées	Projection	3
	Embrassement	Enflamme une arme transformant ses dégâts physiques en dégâts magiques durant 1 minute	Contact	1	Enflamme une arme transformant ses dégâts physiques en dégâts magiques durant 5 minutes	Contact	2	Enflamme une arme transformant ses dégâts physiques en dégâts magiques durant 30 minutes	Contact	3
	Incandescence	Chauffe à blanc un objet ou une arme, le rendant impossible à saisir durant 10 secondes	Contact (avec l'objet)	1	Chauffe à blanc un objet ou une arme, le rendant impossible à saisir durant 1 minute	Contact (avec l'objet)	2	Chauffe à blanc un objet ou une arme, le rendant impossible à saisir durant 5 minutes	Distance	3

Précisions
Le porteur de l'arme devra alors annoncer ses dégâts à ses adversaires lors de ses touches afin que ceux-ci puissent décompter correctement leurs FA et/ou FV.
Lorsque l'armure d'un joueur est gelée, il ne peut plus absorber les dégâts qu'il subit avec. Les FA de la cible sont donc en quelque sorte "désactivés" le temps du sort.
Pour lancer ce sort, le mage doit se munir du matériel nécessaire : des rubans de la taille correspondante au niveau de son sort. Les rubans doivent être bleu. Pour matérialiser le mur de glace, le mage étendra le ruban sur le sol. Lorsqu'il place le ruban, le mage est insensible à la magie et aux dégâts.
Après modification, si la potion n'est pas bue directement, le mage doit se rapprocher du maître alchimiste pour changer sa potion.
/
Pour lancer ce sort, le mage doit se munir du matériel nécessaire : des balles en mousse de la taille correspondante au niveau de son sort. Les balles doivent être orange ou rouge.
Lors de ses touches, le porteur de l'arme devra alors annoncer à ses adversaires que son arme inflige des dégâts magiques afin que ceux-ci puissent décompter correctement leurs FV.
Si un joueur tient l'arme en main au moment où le sort est lancé, alors il doit immédiatement la lâcher. Si l'arme est déjà posée à un endroit, alors elle est simplement insaisissable le temps du sort.

Effets de la résistance sur le sort
L'arme n'inflige aucun dégât supplémentaire aux cibles résistantes. À noter que ce sort ne peut pas être lancé sur l'arme d'une cible résistante
L'armure des cibles résistantes reste opérationnelle
Le mur ne fait pas obstacle aux cibles résistantes, qui peuvent donc le traverser librement
Si la potion est bue directement alors la cible résistante applique les effets de la potion d'origine. Si la potion a été changée auprès du maître alchimiste, alors la résistance n'a pas d'effet
Les cibles résistantes ne subissent pas de dégâts magiques
Les cibles résistantes ne subissent pas de dégâts magiques
L'arme inflige des dégâts physiques normaux aux cibles résistantes. À noter que ce sort ne peut pas être lancé sur l'arme d'une cible résistante
Les cibles résistantes peuvent conserver en main ou saisir l'arme ou l'objet

Catégories de sorts (résistances)	Sorts	Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3		
		Effet	Type de sort	Coût en mana	Effet	Type de sort	Coût en mana	Effet	Type de sort	Coût en mana
Terre	Pétrification	Figé l'ensemble du corps de la cible durant 10 secondes	Contact	1	Figé l'ensemble du corps de la cible durant 1 minute	Contact	2	Figé l'ensemble du corps de la cible durant 5 minutes	Distance	3
	Enracinement	Clou la cible sur place durant 1 minute	Contact	1	Clou la cible sur place durant 5 minutes	Contact	2	Clou la cible sur place durant 30 minutes	Distance	3
	Liane épineuse	Donne un coup de liane (1 mètre) retirant 1 PV aux cibles touchées	Matérialisation	1	Donne un coup de liane (1 mètre) retirant 2 PV aux cibles touchées	Matérialisation	2	Donne un coup de liane (2 mètres) retirant 2 PV aux cibles touchées	Matérialisation	3
	Cristallisation	Cristallise une arme l'empêchant d'infliger des dégâts durant 1 minute	Contact	1	Cristallise une arme l'empêchant d'infliger des dégâts durant 5 minutes	Contact	2	Cristallise une arme l'empêchant d'infliger des dégâts durant 30 minutes	Contact	3
Air	Suffocation	Retire l'air des poumons de la cible et lui retire 1 PV	Contact	1	Retire l'air des poumons de la cible et lui retire 1 PV	Distance	2	Retire l'air des poumons de la cible et lui retire 2 PV	Distance	3
	Courant d'air	Rend la cible insaisissable durant 10 secondes	Contact	1	Rend la cible insaisissable durant 1 minute	Contact	2	Rend la cible insaisissable durant 5 minutes	Contact	3
	Bourrasque	Pousse la cible de 3 mètres dans une direction donnée	Contact	1	Pousse toutes les cibles d'une zone de (2 personnes maximum) 5 mètres dans une direction donnée	Distance	2	Pousse toutes les cibles d'une zone de (5 personnes maximum) 5 mètres dans une direction donnée	Distance	3
	Tornade	Encerle l'ensemble des cibles se trouvant dans une zone (5 personnes maximum) les empêchant d'en sortir durant 10 secondes	Distance	1	Encerle l'ensemble des cibles se trouvant dans une zone (10 personnes maximum) les empêchant d'en sortir durant 1 minute	Distance	2	Encerle l'ensemble des cibles se trouvant dans une zone (15 personnes maximum) les empêchant d'en sortir durant 5 minutes	Distance	3

Précisions
Lorsqu'un joueur est paralysé, aucun mouvement (de n'importe quelle partie de son corps) ne lui est autorisé
Lorsqu'un joueur est immobilisé, aucun déplacement ne lui est autorisé
Pour lancer ce sort, le mage doit se munir du matériel nécessaire : une corde élastique attaché à une balle en mousse de la taille correspondante au niveau du sort. Les éléments doivent être noir, vert ou marron.
Lors de ses touches, le porteur de l'arme devra alors annoncer à ses adversaires que son arme inflige des dégâts magiques afin que ceux-ci puissent décompter correctement leurs PV.
/
/
La direction est choisie librement par le mage. Une zone ne peut contenir qu'un seul groupe de joueur. Si un espace vide conséquent sépare deux groupes de joueurs, alors ils n'appartiennent pas à la même zone.
Une zone ne peut contenir qu'un seul groupe de joueur. Si un espace vide conséquent sépare deux groupes de joueurs, alors ils n'appartiennent pas à la même zone.

Effets de la résistance sur le sort
Les cibles résistantes peuvent continuer à bouger normalement
Les cibles résistantes peuvent continuer à se déplacer normalement
Les cibles résistantes ne subissent pas de dégâts magiques
Les cibles résistantes continuent d'infliger des dégâts avec leur arme
Les cibles résistantes ne subissent pas de dégâts magiques
Les cibles résistantes ne deviennent pas insaisissables
Les cibles résistantes ne sont pas déplacées dans la direction indiquée
Les cibles résistantes peuvent sortir librement de la zone