



Listes des sorts

vendredi 17 juin 2005, par [Mon Bon](#)

Un mage a besoin de sorts, voici les listes (non exhaustives) des sorts des collèges, avec quelques nouveaux plus bas. Les effets des sorts sont en terme de jeu les mêmes, mais n'ont pas le même style que ceux des mages normaux (ils luisent de leur couleur et ne font pas parfois appel aux même choses comme gestuelle ou effets).

Améthyste :

Nv 1 : immunité aux poisons, aveuglement, animosité magique, main de feu, débilité.

Nv 2 : coup de tonnerre, frénésie magique, haine magique, panique magique, ralliement magique.

Nv 3 : fuite, peur magique, stupidité magique, folle terreur.

Nv 4 : immobilisation, force spirituelle et changement d'allégeance.

Dorée :

Nv 1 : aura de résistance, zone de dissimulation, zone de vie.

Nv 2 : aura de protection, zone de fermeté, zone de sanctuaire.

Nv 3 : dissipation d'aura, épée animée, invulnérabilité aux projectiles, malédiction d'attraction des projectiles et transfert d'aura.

Lumineuse :

Nv 1 : immobilisation des démons, zone de protection démonique, conjuration d'un démon mineur, destruction des morts vivants et zone de vie.

Nv 2 : invocation d'une aide magique, zone d'annihilation démonique.

Nv 3 : instabilité magique, annihilation des morts vivants, conjuration d'une horde de démons.

Nv 4 : conjuration d'un démon majeur.

Grise :

Nv 1 : boule de feu, guérison des blessures légères, vol, marche sur l'eau, respiration aquatique.

Nv 2 : résistance au feu, séparation des eaux, ralliement magique, brouillard mystique.

Nv 3 : épée animée, pont magique, éthéralité, effondrement.

Nv 4 : tunnel, haie d'épines, animation des eaux, arme enchantée, force spirituelle et guérison des blessures graves.

Céleste :

Nv 1 : décalage illusoire, désorientation de l'ennemi, rafale de vent, vol, nuage de fumée et zone de dissimulation.

Nv 2 : coup de tonnerre, dissipation d'illusion, palimpeste, déplacement d'objet et éclair.

Nv 3 : air fétide, invulnérabilité aux projectiles, tempête de poussière et disparition.

Nv 4 : téléportation, destruction d'illusion et évocation d'une nuée.

Flamboyante :

Nv 1 : boule de feu, force de combat, aveuglement



et main de feu.

Nv 2 : déssechement des plantes, extinction, incendie, résistance au feu, frénésie magique et haine magique.

Nv 3 : Conjuración d'un élémental (feu seulement), écran de flammes et souffle de feu.

Nv 4 : conjuration d'élémentaux (feu seulement), évocation d'un élémental (feu seulement), évocation d'une horde d'élémentaux (feu seulement) arme enchantée, explosion et force spirituelle.

Ambre :

Nv 1 : guérison des blessures légères, immunité aux poisons, anti parasites, anti poisons, contrôle des animaux et guérison des animaux.

Nv 2 : contrôle des animaux géants, métamorphose, zone de sanctuaire, ralliement magique.

Nv 3 : instabilité magique, pont magique, zone de pureté.

Nv 4 : guérison des blessures graves, évocation d'une nuée et tunnel.