

# 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.