

<i>PUISSANCE</i>	<i>AARD</i> 	<i>AXII</i> 	<i>IGNI</i> 
<i>Description</i>	De votre main jaillit un puissant souffle d'air Temps d'incantation : 1 action / Portée : 12 mètres / Composantes : V, S / Durée : Instantanée	Avec un geste de la main, vous influencez les esprits faibles autour de vous. Temps d'incantation : 1 action / Composantes : V, S / Portée : 12 mètres / Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute	Des flammes jaillissent de votre main. Temps d'incantation : 1 action / Portée : 12 mètres / Composantes : V, S / Durée : Instantanée
<i>Mineure Tour)</i>	Vous pouvez provoquer l'un des effets suivants sur une cible à portée : Une créature de taille moyenne ou petite doit réussir un test de Sauvegarde de Force ou être repoussée de 3 mètres. Vous créez une petite bourrasque de vent capable de déplacer un objet qui n'est ni tenu, ni transportée et qui ne pèse pas plus de 2,5 kilos. L'objet est repoussé loin de vous de 6 mètres. Cet effet n'est pas assez puissant pour provoquer des dégâts. Vous créez un effet sensoriel inoffensif utilisant l'air comme provoquer un bruissement dans les feuilles, faire claquer des volets ou agiter vos vêtements dans la brise.	Une aura captivante émane de vous dans un rayon de 1,50 mètre. Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de Charisme visant les créatures situées dans l'aura. Le rayon d'action de ce sort double lorsque vous atteignez le niveau 5 (3 mètres), puis le niveau 11 (6 mètres) et enfin au niveau 17 (12 mètres).	Durée : 10 minutes Une flamme vacillante apparaît dans votre main. Elle y reste pendant toute la durée du sort et ne vous blesse pas, pas plus qu'elle n'endommage votre équipement. La flamme émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon additionnel de 3 mètres. Vous pouvez allumer ou éteindre à volonté tout feu de petite taille (bougie, torche, feu de camp) avec lequel vous êtes au contact.
<i>Basique (Niveau 1)</i>	La cible doit réussir un test de Sauvegarde de Force ou être repoussée de 6 mètres avant de se retrouver à terre. La cible subit 1d6 de dégâts cumulatifs aux niveaux 5, 11 et 17.	La cible doit réussir un test de Sauvegarde de Sagesse pour ne pas être étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. La durée de l'effet augmente d'un tour supplémentaire aux niveaux 5, 11, et 17.	La cible doit réussir un test de Sauvegarde de Dextérité pour ne pas subir 2d6 de dégâts de feu ou seulement la moitié sur une réussite au test. Les dégâts augmentent de 1d6 cumulatifs aux niveaux 5, 11 et 17.
<i>Majeure (Niveau 2)</i>	Votre Signe affecte toutes les créatures qui se trouvent dans un cône de 12 mètres.	La cible doit réussir un test de Sauvegarde de Sagesse pour ne pas se mettre à combattre à vos côtés.	Votre Signe affecte toutes les créatures qui se trouvent dans un cône de 12 mètres.

<i>PUISSANCE</i>	<i>QUEN</i> 	<i>YRDEN</i> 
<i>Description</i>	Vous invoquez un bouclier magique qui vous recouvre entièrement. Temps d'incantation : 1 action / Portée : personnelle / Composantes : V, S / Durée : concentration, jusqu'à 1 minute	Vous tracez un cercle magique sur le sol. Temps d'incantation : 1 action / Porte : 6 mètres de rayon / Composantes : V, S / Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute
<i>Mineure (Tour)</i>	Vous êtes avantagé lors de votre prochain test de sauvegarde.	Toute personne à l'intérieur du cercle bénéficie d'une résistance aux dégâts élémentaires (acide, feu, froid, foudre).
<i>Basique (Niveau 1)</i>	Votre bouclier est capable d'absorber jusqu'à 10 points de Dégâts avant de disparaître. Sa capacité d'absorption augmente de 5 points cumulatifs aux niveaux 5, 11 et 17.	Toute créature hostile qui entre dans le cercle perd la totalité de ses résistances et immunités. Une créature incorporelle devient tangible et susceptible d'être attaqué physiquement. L'intérieur du cercle est considéré comme un terrain difficile pour les créatures hostiles.
<i>Majeure (Niveau 2)</i>	Votre bouclier explose quand il est détruit. Toutes les créatures hostiles dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous doivent réussir un test de Sauvegarde de Dextérité ou subir 2d8 de dégâts magiques, la moitié en cas de réussite.	Toutes les attaques à distance faites depuis l'extérieur du cercle vers une cible à l'intérieur sont désavantagées. Toute créature hostile qui entre dans le cercle doit réaliser un test de Sauvegarde de Constitution ou être étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour à cause de la douleur.