








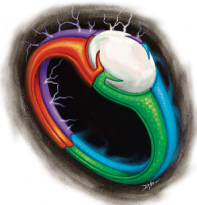



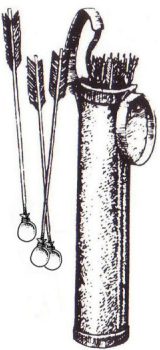
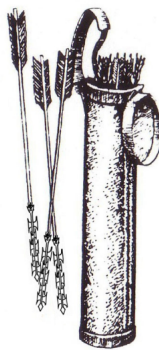
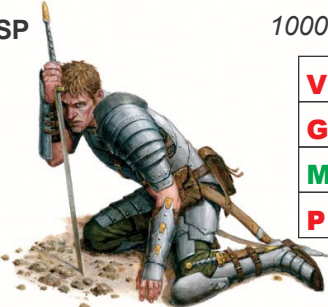


<p>SP 500</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « LUMIERE » sur un volume dont la base est de 1 carte</p>	<p>SP 1000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « SILENCE » sur un volume dont la base est de 1 carte Les bruits ne sortent pas du volume</p>	<p>SP 1000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « TELEKINESIE » Distance: 10 m 1kg par niveau</p>	<p>SP 500</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « NOIR ARTIFICIEL » sur un volume dont la base est de 1 carte</p>
<p>SP 1500</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « ECLAIRS » 1d6 points de dégâts Distance 20 mètres</p>	<p>SP 2000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « MAIN de PROTECTION » — 2CA</p>	<p>SP 500</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « RAYON D'ENERGIE » 1d6 de dégât Distance: 20 mètres</p>	<p>SP 5000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « BOULES d'ELECTRICITE » Inflige 2d6 points de dégâts TACO – 4 / Distance: 30 m</p>
<p>V 50</p>  <p>V G M P</p> <p><b>EAU BENITE</b> +1d6 points de vie</p>	<p>M 2000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>ANNEAU LIBRE ACTION</b> Le porteur ne peut plus être victime des sorts de « immobilisation &amp; fatigue »</p>	<p>SP 3000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « RAYON d'ENERGIE VITALE » Un prêtre est capable de transmettre 2 points de vie contre un seul de ses propres points de vie ( distance 30 mètres )</p>	<p>SP 400</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « IMMOBILISATION » La cible doit avoir moins de points de vie max que le lanceur du sort pour être touchée</p>
<p>M 8000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>Anneau d'immunité</b> Le porteur ne peut plus être victime de poison ou de maladie</p>	<p>A 50</p>  <p>V G M P</p> <p><b>CARQUOIS DE 4 FLECHES à pointe « Assommante »</b> Inflige 1d4 points de dégâts Inefficace si casque</p>	<p>A 100</p>  <p>V G M P</p> <p><b>CARQUOIS DE 4 FLECHES à pointe « Barbelés »</b> <i>incisatrisable</i> Inflige 1d6 points de dégâts +1d4 par tour</p>	<p>SP 1000</p>  <p>V G M P</p> <p><b>SORT PERMANENT</b> « FATIGUE INTENSE » ( combat &amp; mouvement impossible ) La cible doit avoir moins de points de vie max que le lanceur du sort pour être touchée Le sort doit être reconduit chaque tour pour maintenir la fatigue</p>