

Sorts du Glantrien

Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Apaisement	Rego Mentem Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Annule toute forme de peur et supprime tout désir d'agression, soit instantanément ou pendant la durée du sort.
Changement d'apparence	Muto Mentem Primoram	Au contact	Le magicien	5 minutes/PM	<p>Change l'apparence du magicien pour modifier ses traits et sa silhouette ainsi que sa tenue et son équipement, excepté la voix, selon un individu ou une créature humanoïde déjà rencontré.</p> <p>Par exemple, le magicien pourrait se faire passer pour un orque mais il conserve toujours sa voix normale et pourrait donc être suspecté si interrogé.</p>
Charme personne	Muto Mentem Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Charme une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le magicien.</p> <p>La cible doit agir simplement comme si elle était le meilleur ami du magicien, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>
Hébètement	Rego Mentem Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une léthargie chez la cible qui l'empêche d'agir pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le moindre dégât.
Oubli	Deleo Mentem Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Efface complètement un événement précis de la mémoire de la cible qui a eu lieu entre le moment présent et la durée du sort.
Peur	Rego Mentem Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Inspire la peur à la cible, celle-ci devant se tenir à distance de vue du magicien.

Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Psychologie	Percipio Mentem Primoram	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Évalue les réactions psychologiques de la cible permettant de savoir s'il dit la vérité ou il ment à une question précise. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</p>
Subterfuge	Muto Mentem Primoram	À la vue	1 être	30 minutes	<p>Influence les perceptions de la cible qui croit alors un dire du magicien pendant la durée du sort. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</p>
Attaque mentale	Deleo Mentem Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Engendre une douleur dans le cerveau de la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci ne peut que se défendre pour 1 minute, indisposée par un mal de tête.</p>