

Tableaux récapitulatif des familles de Sorts :

par [Auberon](#)

Introduction

Normalement avec un peu de bon sens vous devriez être en mesure de reconstituer ces tableaux.

Toutefois dans un souci de rapidité je vais vous épargner cette tâche.

Voilà donc les relations familiales possibles entre les sorts.

Il n'y a pour l'instant que les Magies élémentaires et les Magies des Composantes mais le reste des tableaux viendra par la suite.

Magies élémentaires

- [Magie du Feu](#)
- [Magie de l'Eau](#)
- [Magie de la Terre](#)
- [Magie de l'Air](#)

Magies des Composantes

- [Magie des Couleurs](#)
- [Lumière](#)
- [Ombre](#)
- [Esprit](#)

Magie du Feu	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
31 sorts
Attaque	Torches	Fer de Feu	Boule de Feu	Pilier de Feu	Flamme enivrantes	Globe	Nuage incendiaire
.	Flamme	Flèche de feu	Jet de Lave	Serpentin de feu	.	.	Souffle du Dragon
.	Flammèches	Disques de Feu	Boules dansantes
.	.	Etincelle de Lave	Lave
Défense	Protection contre le feu	.	Sphère de Feu	Mur de flammes	.	.	.
.	.	.	Globe de Feu
Neutre	Contrôle des feux	Gardien du Feu	Yeux de braise	Flamme captivante	Etincelle	Compagnon	.
.	Embrasement	Esprit du Feu

.	Brume	Feu divinatoire
---	-------	-----------------	---	---	---	---	---

Magie de l'Eau	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
31 sorts
Attaque	.	Fer de glace	Pic de glace	Pilier de glace	Sérénité	Epée de cristal	Yun-gaard
.	.	Flèche de glace	.	Pétrification	.	.	Tempête
.	.	Disques de glace	.	Faisceaux de glace	.	.	.
.	.	Tapis de glace
Défense	Hydratation	Bouclier de glace	Sphère de glace	Mur de glace	.	.	.
.	Protection contre le froid	.	Peau de glace
..	.	.	Disques protecteurs
.	.	.	Globe de glace
Neutre	Purification de l'eau	Respiration aquatique	Liens glacés	Marcher sur l'eau	.	Compagnon	.
.	Création d'eau	Gardien de l'eau	.	Heaume	.	.	.
.	Contrôle des courants	Esprit de l'eau
.	Pêche

Magie de la Terre	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
31 sorts
Attaque	Projectiles	Fosse	Explosion	Piliers de Terre	Animation d'arbre	Colère végétale	Tremblement de terre
.	.	.	Dards de bois	Emprisonnement	.	.	Wendigo
.	.	.	.	Pièges sylvestres	.	.	.
.	.	.	.	Corps nature	.	.	.
Défense	.	Bouclier de Pierre	Sphère de protection	Mur de roche	.	Liens naturels	.

.	.	Tapis de mousse	Peau de pierre
.	.	.	Globe de Terre
Neutre	Pister	Message :	Mains vertes	Parfums captivants	Chapelle	Compagnon	.
.	Fleur	Gardien de la Terre	Serviteurs
.	Soigner la nature	Fertilité
.	.	Camouflage

Magie de l'Air	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
26 sorts
Attaque	.	Serviteur "Mélior"	Serviteur Lhün	Tourbillon	Air de bravoure	.	Furie
.	.	Flèche du Vent	Serviteur Arkor
Défense	.	.	Serviteur Orcha	.	Globe de protection	.	.
.	.	.	Cyclones de zorb:
.	.	.	Globe d'air
Neutre	Coup de vent	Gardien du Vent	Contrôle des vents	Air captivant	Voler	Intangibilité	.
.	Souffle	Rapide comme le Vent	Pont de Targ	.	.	Compagnon	.
.	Parfums	Message du vent
.	Brise	Ailes
.	.	Directionnel

Couleur	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
17 sorts
Violet	Soins mineurs	.	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la Cécité	.	.
.	.	.	.	Guérison des fractures	.	.	.

	.	.	.	Soin d'un poison	.	.	.
Indigo	Détection
Bleu	Enchantement	.
Vert	.	Disques de protection
Jaune	Protection
Orange	Magie d'improvisation	.	.
Rouge	Trait rouge	Boule rouge	Jets rouges
Arc en Ciel	.	.	Globe de Couleur	.	Mains guerrières	.	Pyramide

Note :

La Magie des couleurs est très particulière.

Ici les familles ne sont pas Attaque/défense/neutre, mais les 7 couleurs de l'arc en ciel.

En conséquence, elle fait quelque peu exception au règle de famille et de généalogie, notamment en raison du petit nombre de sorts existant par famille.

De plus j'ai abaissé/augmenté les cercles de certains sorts selon ce qui m'a semblé plus logique

Par exemple protection est devenu cercle 0, après avoir noté que protection contre le feu était cercle 0 dans la magie du feu, guérison de la Cécité a augmenté d'un cercle parce que bon quand même, on peut pas l'assimiler à guérison des maladies qui était du même cercle pourtant.

Comme vous le voyez donc les règles de généalogie et de famille ne peuvent s'appliquer qu'à deux couleurs : Violette et Rouge (la magie Arc en ciel ne bénéficie pas de cela en raison des sorts qui la composent : pyramide et mains guerrières, que de manière générale je n'entre pas dans les familles, en raison de leur trop grande spécificité vis à vis des autres sorts...

	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
30 sorts
Attaque	.	.	Eclair	Colère divine	Prière	Enchantement divin	Main Divine
.	.	.	Lumière dansantes
Défense	Protection	Bouclier de lumière	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la Cécité	.	.
.	Soins mineures	.	Globe de Lumière	Guérison d'un fracture	.	.	.
.	.	.	.	Soin d'un poison	.	.	.
Neutre	Lumière	Prévision du	Mouvance	Images	Voler	.	.

		temps		miroirs			
.	Apaisement	Message de la lumière	.	Illumination	.	.	.
.	Réconfort	Infravision
.	Lanternes	Bénédictio
.	.	Aura
.	illusions mineure 1	illusions mineures 2

Notes :

Les illusions mineures sont à part. En effet, Illusions mineures 1 est indispensable pour apprendre illusions mineures 2. Ce dernier ne bénéficie pas des éventuels bonus de généalogie ou de famille liée à la famille neutre. Il ne progresse donc qu'avec le niveau, point.

Les sorts de soins sont considérés comme défensifs (après tout il servent à se prévenir d'un mal, ou d'un risque lié à un mal possible).

De même comme d'habitude, Mains guerrières et pyramide sont exclues de la classification

Ombre	<i>Cercle 0</i>	<i>Cercle 1</i>	<i>Cercle 2</i>	<i>Cercle 3</i>	<i>Cercle 4</i>	<i>Cercle 5</i>	<i>Cercle 6</i>
28 sorts
Attaque	Trait des ombres	Boule des Ombres	Jet des Ombres	illusion démoniaque	.	Ombre vivante	Mal des Ombres
.	.	.	Ombres dansantes	Colère des Ombres	.	.	.
Défense	.	.	Globe d'ombres
.	.	.	Bouclier des ténèbres
Neutre	Se fondre avec l'environnement	Message des Ombres	Mouvance	Forme fantomatique	Voyage des Ombres	Terrain Hallucinatoire II	.
.	Ténèbres	Passage	.	Apparence	Danse funèbre	Compagnon	.
.	Contrôle de la lumière	Aura	.	.	Terrain hallucinatoire I	.	.
.	Passage sans traces	.	.	.	Voler	.	.
.	Vision
.	Pas de velours

Esprit	Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
43 sorts
Attaque	.	.	.	Projection	Afflux astraux	Malédiction	Panique
.	.	.	.	Contrôle	Animation d'objets	Appel des morts vivants	.
.	Esprit guerrier	.	.
Défense	Protection	.	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la Cécité	.	Régénération
.	Soins Mineurs	.	Mur	Guérison des fractures	.	.	.
.	.	.	Esprit astral	Soin d'un poison	.	.	.
.	.	.	Globe de l'Esprit	Champ de Force	.	.	.
Neutre	Detection	Fracasement	Télépathie	Sommeil	Altération de la taille	Enigme	.
.	Ventriloquie	Fermeture	Charme II	Lévitacion	Voler	.	.
.	Oreille de Sorcier	Télékinésie	Lecture des pensées	Connaissances	.	.	.
.	Œil de Sorcier	Charme I
.	Passe-passe	Aura
.	Inattention
.	Illusions mineure I	Illusions mineure II	Illusion majeure