



Livret de référence

Création des personnages

Feuilles de personnage

Tables du système de simulation

Table des armes

Table des dommages

Liste des compétences par professions

Liste des sorts classés par ordre alphabétique

Liste des sorts classés par Yir'ls

Création du personnage

Liste des professions et compétences professionnelles

ALCHIMISTE

Chimie	(CUL+PER)/2	-3
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1
Écritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	-5
Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-2
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-4
Premiers soins/Passage	(VOL+PER)/2	-4
Sixième sens	(PSY+PER)/2	-3

APOTHICAIRE

Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1
Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-1
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3
Fabrication de poisons	(CUL+INT)/2	-4
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-3
Premiers soins/Passage	(VOL+PER)/2	-3
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-3

APPRENTI

Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-4
Travail de la pierre	(FOR+END)/2	-3
Travail du bois	(FOR+DEX)/2	-3
Travail du métal	(FOR+END)/2	-3

ARTISAN

Construction navale*	(FOR+CUL)/2	-2
<i>*si originaire d'une région maritime</i>		
Architecture**	(INT+CUL)/2	-2
<i>**si originaire autres régions</i>		
Travail de la pierre	(FOR+END)/2	-2
Travail du bois	(FOR+DEX)/2	-2
Travail du métal	(FOR+END)/2	-2

BATELEUR

Acrobatie	(DEX+REF)/2	-1
Ambidextrie	(DEX+VOL)/2	-4
Baratin	(COM+INT)/2	-3
Chant	(COM+CUL)/2	-3
Cartomancie	(INT+PSY)/2	-3
Chiromancie	(INT+PSY)/2	-3
Comédie	(COM+CUL)/2	-2
Dressage	(COM+PSY)/2	-3
Escamotage	(DEX+REF)/2	-2
Jongler	(DEX+REF)/2	-3
Musique (par instrument)	(CUL+DEX)/2	-3
Ventriloque	(COM+VOL)/2	-4

BATELIER

Canotage	(FOR+DEX)/2	-3
Construction navale	(FOR+CUL)/2	-4
Hydrologie	(CUL+PER)/2	-3
Natation(*)	(DEX+END)/2	-1
Orientation	(PER+INT)/2	-4
Pêche	(REF+CUL)/2	-4

BRIGAND

Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-3
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
Evasion	(INT+DEX)/2	-3
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-1

Yurl'h - Livret de référence

CHASSEUR

Chasse	(END+PER)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-3
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-4
Orientation	(PER+INT)/2	-3
Pistage	(PER+CUL)/2	-3
Fab./Pose de pièges	(DEX+PER)/2	-1
Vision nocturne	(PER+PSY)/2	-4

COCHER

Conduite d'attelage	(REF+END)/2	-1
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
***Par langue connue		
Lire & Ecrire	(CUL+COM)/2	-4

COLPORTEUR

Baratin	(COM+INT)/2	-2
Commerce	(COM+INT)/2	-3
Corruption	(CUL+INT)/2	-3
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-4
Evaluation	(INT+PER)/2	-3
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
Legislation	(CUL+INT)/2	-5

CONTREBANDIER

Commerce	(COM+INT)/2	-4
Cryptographie	(PER+CUL)/2	-4
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-4
Escamotage	(DEX+REF)/2	-2
Evaluation	(INT+PER)/2	-3
Evasion	(INT+DEX)/2	-1
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-4
Legislation	(CUL+INT)/2	-3

COURRIER

Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-3
Equitation	(DEX+END)/2	0
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-3

DOMESTIQUE

Conduite d'attelage	(REF+END)/2	-4
Crochetage de serrures	(DEX+PER)/2	-4
Cuisine	(CUL+DEX)/2	-1
Escamotage	(DEX+REF)/2	-4
Premiers soins/Pansage	(VOL+PER)/2	-4

GARDE - GEOLIER

Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-2
Législation	(CUL+INT)/2	-4
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2

GLADIATEUR

Acrobatie	(DEX+REF)/2	-1
Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-3
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2

GUIDE

Cartographie	(CUL+INT)/2	-4
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-1
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2
Hydrologie	(CUL+PER)/2	-4
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	-3
Orientation	(PER+INT)/2	-1
Pistage	(PER+CUL)/2	-3
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Vision nocturne	(PER+PSY)/2	-3

HERBORISTE

Fabrication de potions	(CUL+INT)/2	-4
Identification des plantes	(CUL+PER)/2	0
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-4
Premiers soins/pansage	(VOL+PER)/2	-4

MARCHAND

Baratin	(COM+INT)/2	-2
Calcul mental	(INT+CUL)/2	-1
Commerce	(COM+INT)/2	-1
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	-2
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-3
Evaluation	(INT+PER)/2	-2
Legislation	(CUL+INT)/2	-4

MARIN

Canotage	(FOR+DEX)/2	-3
Construction navale	(FOR+CUL)/2	-4
Navigation maritime	(VOL+PER)/2	-4
Natation(*)	(DEX+END)/2	-2
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-2

MEDECIN

Chirurgie	(DEX+CUL)/2	-5
Lire & Ecrire	(CUL+COM)/2	-1
Hypnotisme	(PSY+VOL)/2	-5
Identification des plantes	(PER+CUL)/2	-3
Médecine générale	(CUL+INT)/2	-1
Premiers soins/pansage	(VOL+PER)/2	0

MENDIANT

Baratin	(COM+INT)/2	-1
Camouflage	(INT+DEX)/2	-3
Course(*)	(END+DEX)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-1
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
Escamotage	(DEX+REF)/2	-3
Lire sur les lèvres	(PER+COM)/2	-5

MERCENAIRE

Course(*)	(END+DEX)/2	-2
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-2
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-1
Résistance à l'alcool	(END+VOL)/2	-1

MUSICIEN

Chant	(COM+CUL)/2	-1
Danse	(DEX+CUL)/2	-1
Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-2
Eloquence	(COM+VOL)/2	-2
Musique (composition)	(INT+CUL)/2	-1
Instrument de musique*	(CUL+DEX)/2	-1

* par instrument joué

Yurl'h - Livret de référence

NOTABLE

Diplomatie	(COM+VOL)/2	-4
Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-1
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Eloquence	(COM+VOL)/2	-3
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2
Législation	(CUL+INT)/2	-2
Théologie	(PSY+CUL)/2	-5
Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	-4

OISELEUR

Dressage des oiseaux	(COM+CUL)/2	-2
Language des oiseaux	(PSY+COM)/2	-5
Pose de pièges - Cages	(DEX+CUL)/2	-2

PAYSAN

Dressage	(COM+CUL)/2	-4
Equitation(*)	(DEX+END)/2	-3
Identification des plantes	(PER+CUL)/2	-2
Pistage	(PER+CUL)/2	-4
Perception de la Nature	(PSY+PER)/2	-4
Travail du Bois	(FOR+DEX)/2	-4

PECHEUR

Canotage	(FOR+DEX)/2	-3
Navigation maritime	(VOL+PER)/2	-5
Natation(*)	(DEX+END)/2	-2
Techniques de pêche	(CUL+DEX)/2	-2

PRÊTRE

Astronomie	(PER+CUL)/2	-3
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	+1
Ecritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	0
Hypnotisme	(PSY+VOL)/2	-2
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-2
Sixième sens	(PSY+PER)/2	-2
Législation	(CUL+INT)/2	-2
Théologie	(PSY+CUL)/2	-1
Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	-1

SCRIBE

Astronomie	(PER+CUL)/2	-2
Lire & Ecrire(*)	(CUL+COM)/2	+2
Ecritures Sacrées	(CUL+PSY)/2	-2
Cartographie	(CUL+INT)/2	-1
Langue étrangère***	(CUL+COM)/2	-1
Cryptographie	(PER+CUL)/2	-2
Législation	(CUL+INT)/2	-2
Théologie	(PSY+CUL)/2	-4
Histoire (conn. de l')	(CUL+INT)/2	0

SOLDAT

Equitation(*)	(DEX+END)/2	-1
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1

Compétences de combat(*) : pas de malus.

VOLEUR ESPION

Acrobatie	(DEX+REF)/2	-2
Ambidextrie	(DEX+VOL)/2	-3
Crochetage de serrures	(DEX+PER)/2	-1
Discrétion(*)	(DEX+REF)/2	-
Escalade(*)	(DEX+FOR)/2	-1
Lire & Ecrire(*)	(COM+CUL)/2	-3
Escamotage	(DEX+REF)/2	-1
Evasion	(DEX+INT)/2	-2
Observation(*)	(Vue+PER)/2	-
Vol à la tire	(REF+VOL)/2	-3

Coût d'achat des compétences :

1ère à 10ème	1 point	sauf celles de base
11ème à 12ème	2 points	
13ème à 15ème	4 points	
16ème à 18ème	8 points	
19ème	12 points	
20ème et +	24 points	

Augmentation des Degrés de Maîtrise (D.M.)

Degré	Niveau	Coût/niveau
Novice	1 à 5	1 point
Initié	6 à 8	2 points
Connaisseur	9 à 12	4 points
Professionnel	13 à 15	8 points
Petit Maître	16 à 18	16 points
Maître	19	32 points
Grand Maître	20	64 points

Limite du total en points de niveau : 400 points. Toutes compétences confondues, y compris celles de combat.

Expérience suivant l'âge à la création - Humains -

Age en cycle	Niveaux suppl/comp.	Comp. supplém.
1	aucun	aucune
2	1	1
3	2	2
4	4	4
5	8	6

au-delà... trop risqué ! Impossible pour le personnage-joueur.

Pour chaque cycle, testez les chances de réveil.

Aquisition de compétences supplémentaires en dehors de sa liste professionnelle :

Avec les points d'expérience, vous pouvez acquérir de nouvelles compétences, que vous pourrez choisir en dehors de la liste de votre profession d'origine.

Vous débuterez cette compétence au niveau le plus bas, c'est-à-dire au D.M. 1. Pour augmenter ce D.M., vous utiliserez vos points d'expérience suivant le même barème que ci-dessus.

Création de compétences n'existant pas sur les listes proposées :

Vous avez la possibilité de créer de toutes pièces de nouvelles compétences, en accord avec votre maître de jeu qui devra veiller à la cohérence avec le Monde de Yurl'h et votre personnage.

Une compétence créée ainsi sera toujours composée de la moyenne de 2 caractéristiques de base ayant le plus de rapport avec la compétence désirée et un malus de -5 sera appliqué obligatoirement à cette dernière.

Listes des sorts

classée par Yir'l

	Pouvoir	Formule	Mls	Pts	Tmps	
TERRE						
Terre	1	Aire de Force	(Psy+For)/2	- 4	40	C
Terre	1	Bouclier Répulsif	(Psy+For)/2	- 5	30	C
Terre	1	Champ de Force	(Psy+For)/2	- 10	25	C
Terre	1	Commandement	(Psy+Com)/2	- 10	30	A
Terre	1	Créer une Illusion fixe	(Psy+Per)/2	- 4	20	B
Terre	1	Créer une illusion mobile	(Psy+Per)/2	- 8	80	B
Terre	1	Décryptage des Textes	(Psy+Per)/2	- 8	40	B
Terre	1	Détection Sacrée	(Psy+Per)/2	- 4	40	Inst.
Terre	1	Ecriture Cachée	(Psy+Com)/2	- 10	30	E
Terre	1	Ecriture des Parchemins	(Psy+Per)/2	- 5	12	C
Terre	1	Encre Sanctifiée	(Psy+Com)/2	- 6	10	B
Terre	1	Lance-Pierres	(Psy+Dex)/2	- 4	40	B
Terre	1	Lecture des Ecritures Sacrées	(Psy+Per)/2	- 5	10	C
Terre	1	Lecture des Protections	(Psy+Per)/2	- 8	50	Inst.
Terre	1	Localisation des Objets	(Psy+Per)/2	- 4	20	C
Terre	1	Modification de Structure	(Psy+For)/2	- 6	12	A
Terre	1	Modifier les Caractéristiques	(Psy+End)/2	- 10	30	Inst.
Terre	1	Ouverture des Scellés	(Psy+For)/2	- 4	40	Inst.
Terre	1	Passé Murailles	(Psy+For)/2	- 4	40	B
Terre	1	Pierres Sculptées	(Psy+Dex)/2	- 6	15	E
Terre	1	Protection des Lieux	(Psy+For)/2	- 4	50	Inst.
Terre	1	Répulsion	(Psy+For)/2	- 4	20	B
Terre	1	Sanctification d'un Temple	(Psy+Dex)/2	- 10	40	E
Terre	1	Sanctification des Lieux	(Psy+Com)/2	- 8	15	E
Terre	1	Symboles Etranges	(Psy+Per)/2	- 15	150	E
Terre	1	Télékinésie	(Psy+For)/2	- 6	50	C
Terre	1	Totem	(Psy+Vol)/2	- 4	45	E
ETHER						
Ether	2	Apaisement du Vent	(Psy+For)/2	- 4	20	B
Ether	2	Apparition des Esprits	(Psy+Per)/2	- 6	30	B
Ether	2	Aura Visible	(Psy+Per)/2	- 12	30	B
Ether	2	Bien Etre	(Psy+Per)/2	- 4	30	B
Ether	2	Capture d'une Ame	(Psy+Dex)/2	- 10	80	E
Ether	2	Chant Sacré	(Psy+Com)/2	- 8	12	B/2
Ether	2	Commande à Distance	(Psy+Com)/2	- 6	80	D
Ether	2	Créer de l'Eau	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Créer de la Chaleur	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Créer du Froid	(Psy+For)/2	- 3	10	A
Ether	2	Créer du Vent	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Ether	2	Détection de la Magie	(Psy+Per)/2	- 2	20	Inst.
Ether	2	Divination	(Psy+Per)/2	- 10	20	A
Ether	2	Exorcisme	(Psy+Vol)/2	- 15	60	-
Ether	2	Folie	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B
Ether	2	Hypnotisme	(Psy+Vol)/2	- 6	12	C/2
Ether	2	Invisibilité	(Psy+Per)/2	- 6	30	E
Ether	2	Invisibilité Simple	(Psy+Vol)/2	- 4	40	B
Ether	2	Lien Mental	(Psy+Com)/2	- 4	10	A
Ether	2	Manteau Invisible	(Psy+Per)/2	- 6	20	E
Ether	2	Mémoires d'Outre-Tombe	(Psy+Com)/2	- 7	60	E

Yurl'h - Livret de référence

Ether	2	Miroir	(Psy+Per)/2	- 4	40	B
Ether	2	Pénétration de l'Esprit Vivant	(Psy+Com)/2	- 15	120	D
Ether	2	Philtre d'Amour	(Psy+Com)/2	- 4	40	E
Ether	2	Prémonition	(Psy+Com)/2	- 5	40	Inst.
Ether	2	Prévision Météorologique	(Psy+Per)/2	- 6	10	Inst.
Ether	2	Sanctification	(Psy+Com)/2	- 10	60	B
Ether	2	Sentir une Présence Hostile	(Psy+Per)/2	- 5	8	Inst.
Ether	2	Sommeil	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B
Ether	2	Songe	(Psy+Com)/2	- 4	8	A
Ether	2	Songe d'Iphometh	(Psy+Per)/2	- 15	60	D
Ether	2	Télépathie	(Psy+Com)/2	- 5	10	B/2
Ether	2	Télépathie Collective	(Psy+Com)/2	- 4	60	A
Ether	2	Transmission des Visions	(Psy+Per)/2	- 5	30	B
Ether	2	Ubiquité	(Psy+Dex)/2	- 12	140	C
Ether	2	Visions Actuelles	(Psy+Per)/2	- 5	30	B
Ether	2	Visions Anciennes	(Psy+Per)/2	- 6	30	A
Ether	2	Visions Futures	(Psy+Per)/2	- 6	30	A
Ether	2	Voix Céleste	(Psy+Com)/2	- 5	10	A
Ether	2	Voix des Vents	(Psy+Com)/2	- 5	40	D
Ether	2	Voyage à Eliargoz	(Psy+Vol)/2	- 15	120	E
Ether	2	Voyage dans les Songes	(Psy+Per)/2	- 6	40	A
Ether	2	Voyage en Songe	(Psy+Per)/2	- 8	40	A
Ether	2	Voyage Ethereal	(Psy+Dex)/2	- 15	250	Inst.
Ether	2	Voyage PsychoTemporel	(Psy+End)/2	- 10	30	A

FEU

Feu	3	Apaisement du Feu	(Psy+For)/2	- 4	40	C
Feu	3	Apparition d'un Démon	(Psy+Com)/2	- 6	70	A
Feu	3	Appel d'un Démon	(Psy+Com)/2	- 8	60	C
Feu	3	Appel d'un Spectre	(Psy+Vol)/2	- 8	40	C
Feu	3	Boule de Feu	(Psy+For)/2	- 6	12	Inst.
Feu	3	Comm. avec les Morts	(Psy+Com)/2	- 15	60	C
Feu	3	Connaître la Mort	(Psy+Vol)/2	- 10	30	Inst.
Feu	3	Contrôle des Morts	(Psy+Com)/2	- 15	60	B
Feu	3	Création de Feux & Foudres	(Psy+For)/2	- 6	40	A
Feu	3	Déchaînement des Forces	(Psy+For)/2	- 6	80	A
Feu	3	Doigt de Feu	(Psy+Dex)/2	- 8	60	Inst.
Feu	3	Ecriture de Prot. des Dépouilles	(Psy+Dex)/2	- 8	60	E
Feu	3	Effets Lumineux	(Psy+Vol)/2	- 2	5	A
Feu	3	Envoûtement	(Psy+For)/2	- 8	90	E
Feu	3	Exaltation des Foules	(Psy+Com)/2	- 4	80	C
Feu	3	Feux Follets	(Psy+For)/2	- 5	60	B
Feu	3	Interrogation des Esprits	(Psy+Com)/2	- 4	40	B
Feu	3	Lumière	(Psy+Dex)/2	- 6	40	C
Feu	3	Mur de Feu	(Psy+For)/2	- 5	10	A
Feu	3	Panique Collective	(Psy+Vol)/2	- 4	60	B
Feu	3	Paralyse	(Psy+For)/2	- 5	40	C
Feu	3	Regard de Mort	(Psy+Vol)/2	- 5	30	Inst.
Feu	3	Repousser les Mauvais Esprits	(Psy+Com)/2	- 8	30	B

EAU

Eau	4	Apaisement des Eaux	(Psy+For)/2	- 4	40	C
Eau	4	Auscultation	(Psy+Per)/2	- 6	10	Inst.
Eau	4	Choix du Sexe d'un Enfant	(Psy+Vol)/2	- 6	20	Inst.
Eau	4	Combattre les Epidémies	(Psy+For)/2	- 4	80	C
Eau	4	Contre Poison	(Psy+Ref)/2	- 6	80	Inst.

Yurl'h - Livret de référence

Eau	4	Création de la Vie	(Psy+Vol)/2	- 10	80	E
Eau	4	Ecrire le Nom	(Psy+Com)/2	- 8	12	E
Eau	4	Guérison de la Cécité	(Psy+Per)/2	- 4	60	Inst.
Eau	4	Main Guérisseuse	(Psy+Dex)/2	- 6	40	Inst.
Eau	4	Mur de Glace	(Psy+For)/2	- 4	8	A
Eau	4	Respiration Aquatique	(Psy+End)/2	- 4	30	C
Eau	4	Résurrection Provisoire	(Psy+Com)/2	- 10	60	E
Eau	4	Soins des Blessures	(Psy+Dex)/2	- 4	20	Inst.
Eau	4	Soins des Maladies	(Psy+Per)/2	- 4	20	Inst.
Eau	4	Suppression de la Vie	(Psy+For)/2	- 12	100	Inst.

SHAM'L

Sham'l	5	Amélioration des Récoltes	(Psy+Vol)/2	- 4	20	-
Sham'l	5	Bénédiction des Plantes	(Psy+Com)/2	- 8	20	B
Sham'l	5	Corde Magique	(Psy+Vol)/2	- 4	40	D
Sham'l	5	Langage des Plantes	(Psy+Com)/2	- 4	25	A

RODM

Rodm	6	Affection des Sens	(Psy+Per)/2	- 4	45	B
Rodm	6	Amélioration des Sens	(Psy+Per)/2	- 8	60	E
Rodm	6	Amitié des Animaux	(Psy+Com)/2	- 4	20	B
Rodm	6	Amnésie	(Psy+Vol)/2	- 5	60	C
Rodm	6	Apaisement	(Psy+Com)/2	- 4	20	A
Rodm	6	Bâton Serpent	(Psy+Dex)/2	- 4	50	B
Rodm	6	Bénédiction d'un Enfant	(Psy+Com)/2	- 6	90	E
Rodm	6	Bénédiction de la Naissance	(Psy+Com)/2	- 10	60	D
Rodm	6	Bénédiction de la Tombe	(Psy+Vol)/2	- 10	60	D
Rodm	6	Bénédiction des Foules	(Psy+Com)/2	- 10	25	C
Rodm	6	Contrôle des Sentiments	(Psy+Vol)/2	- 5	20	B
Rodm	6	Conversion	(Psy+Vol)/2	- 10	35	B
Rodm	6	Douleur	(Psy+For)/2	- 5	50	B
Rodm	6	Localisation des Etres	(Psy+Per)/2	- 6	50	C
Rodm	6	Modification des Bons Sentiments	(Psy+Com)/2	- 8	80	B
Rodm	6	Nomination des Etres	(Psy+Com)/2	- 20	80	E
Rodm	6	Régénération d'un Membre	(Psy+For)/2	- 8	80	-
Rodm	6	Résister à la Magie	(Psy+For)/2	- 10	40	Inst.
Rodm	6	Sentiments des Foules	(Psy+Com)/2	- 4	80	C
Rodm	6	Sentir le Danger	(Psy+Per)/2	- 3	10	A/2
Rodm	6	Simulation	(Psy+Com)/2	- 4	20	B
Rodm	6	Soins de la Folie	Psy/2	- 8	60	Inst.
Rodm	6	Trouble des Sens	(Psy+Per)/2	- 6	80	B

Listes des sorts

classée par ordre alphabétique

A						
Affection des Sens	(Psy+Per)/2	-4	45	B	Rodm	6
Aire de Force	(Psy+For)/2	-4	40	C	Terre	1
Amélioration des Récoltes	(Psy+Vol)/2	-4	20	-	Sham'l	5
Amélioration des Sens	(Psy+Per)/2	-8	60	E	Rodm	6
Amitié des Animaux	(Psy+Com)/2	-4	20	B	Rodm	6
Amnésie	(Psy+Vol)/2	-5	60	C	Rodm	6
Apaisement	(Psy+Com)/2	-4	20	A	Rodm	6
Apaisement des Eaux	(Psy+For)/2	-4	40	C	Eau	4
Apaisement du Feu	(Psy+For)/2	-4	40	C	Feu	3
Apaisement du Vent	(Psy+For)/2	-4	20	B	Ether	2
Apparition d'un Démon	(Psy+Com)/2	-6	70	A	Feu	3
Apparition des Esprits	(Psy+Per)/2	-6	30	B	Ether	2
Appel d'un Démon	(Psy+Com)/2	-8	60	C	Feu	3
Appel d'un Spectre	(Psy+Vol)/2	-8	40	C	Feu	3
Aura Visible	(Psy+Per)/2	-12	30	B	Ether	2
Auscultation	(Psy+Per)/2	-6	10	Inst.	Eau	4
B						
Bâton Serpent	(Psy+Dex)/2	-4	50	B	Rodm	6
Bénédictio n d'un Enfant	(Psy+Com)/2	-6	90	E	Rodm	6
Bénédictio n de la Naissance	(Psy+Com)/2	-10	60	D	Rodm	6
Bénédictio n de la Tombe	(Psy+Vol)/2	-10	60	D	Rodm	6
Bénédictio n des Foules	(Psy+Com)/2	-10	25	C	Rodm	6
Bénédictio n des Plantes	(Psy+Com)/2	-8	20	B	Sham'l	5
Bien Etre	(Psy+Per)/2	-4	30	B	Ether	2
Bouclier Répulsif	(Psy+For)/2	-5	30	C	Terre	1
Boule de Feu	(Psy+For)/2	-6	12	Inst.	Feu	3
C						
Capture d'une Ame	(Psy+Dex)/2	-10	80	E	Ether	2
Champ de Force	(Psy+For)/2	-10	25	C	Terre	1
Chant Sacré	(Psy+Com)/2	-8	12	B/2	Ether	2
Choix du Sexe d'un Enfant	(Psy+Vol)/2	-6	20	Inst.	Eau	4
Combattre les Epidémies	(Psy+For)/2	-4	80	C	Eau	4
Comm. avec les Morts	(Psy+Com)/2	-15	60	C	Feu	3
Commande à Distance	(Psy+Com)/2	-6	80	D	Ether	2
Commandement	(Psy+Com)/2	-10	30	A	Terre	1
Connaître la Mort	(Psy+Vol)/2	-10	30	Inst.	Feu	3
Contre Poison	(Psy+Ref)/2	-6	80	Inst.	Eau	4
Contrôle des Morts	(Psy+Com)/2	-15	60	B	Feu	3
Contrôle des Sentiments	(Psy+Vol)/2	-5	20	B	Rodm	6
Conversion	(Psy+Vol)/2	-10	35	B	Rodm	6
Corde Magique	(Psy+Vol)/2	-4	40	D	Sham'l	5
Création de Feux & Foudres	(Psy+For)/2	-6	40	A	Feu	3
Création de la Vie	(Psy+Vol)/2	-10	80	E	Eau	4
Créer de l'Eau	(Psy+For)/2	-5	10	A	Ether	2
Créer de la Chaleur	(Psy+For)/2	-5	10	A	Ether	2
Créer du Froid	(Psy+For)/2	-3	10	A	Ether	2
Créer du Vent	(Psy+For)/2	-5	10	A	Ether	2
Créer une Illusion fixe	(Psy+Per)/2	-4	20	B	Terre	1
Créer une illusion mobile	(Psy+Per)/2	-8	80	B	Terre	1

Yurl'h - Livret de référence

D

Déchaînement des Forces	(Psy+For)/2	-6	80	A	Feu	3
Décryptage des Textes	(Psy+Per)/2	-8	40	B	Terre	1
Détection de la Magie	(Psy+Per)/2	-2	20	Inst.	Ether	2
Détection Sacrée	(Psy+Per)/2	-4	40	Inst.	Terre	1
Divination	(Psy+Per)/2	-10	20	A	Ether	2
Doigt de Feu	(Psy+Dex)/2	-8	60	Inst.	Feu	3
Douleur	(Psy+For)/2	-5	50	B	Rodm	6

E

Ecrire le Nom	(Psy+Com)/2	-8	12	E	Eau	4
Ecriture Cachée	(Psy+Com)/2	-10	30	E	Terre	1
Ecriture de Prot. des Dépouilles	(Psy+Dex)/2	-8	60	E	Feu	3
Ecriture des Parchemins	(Psy+Per)/2	-5	12	C	Terre	1
Effets Lumineux	(Psy+Vol)/2	-2	5	A	Feu	3
Encre Sanctifiée	(Psy+Com)/2	-6	10	B	Terre	1
Envoûtement	(Psy+For)/2	-8	90	E	Feu	3
Exaltation des Foules	(Psy+Com)/2	-4	80	C	Feu	3
Exorcisme	(Psy+Vol)/2	-15	60	-	Ether	2

F

Feux Follets	(Psy+For)/2	-5	60	B	Feu	3
Folie	(Psy+Vol)/2	-4	60	B	Ether	2

G

Guérison de la Cécité	(Psy+Per)/2	-4	60	Inst.	Eau	4
-----------------------	-------------	----	----	-------	-----	---

H

Hypnotisme	(Psy+Vol)/2	-6	12	C/2	Ether	2
------------	-------------	----	----	-----	-------	---

I

Interrogation des Esprits	(Psy+Com)/2	-4	40	B	Feu	3
Invisibilité	(Psy+Per)/2	-6	30	E	Ether	2
Invisibilité Simple	(Psy+Vol)/2	-4	40	B	Ether	2

L

Lance-Pierres	(Psy+Dex)/2	-4	40	B	Terre	1
Langage des Plantes	(Psy+Com)/2	-4	25	A	Sham'l	5
Lecture des Ecritures Sacrées	(Psy+Per)/2	-5	10	C	Terre	1
Lecture des Protections	(Psy+Per)/2	-8	50	Inst.	Terre	1
Lien Mental	(Psy+Com)/2	-4	10	A	Ether	2
Localisation des Etres	(Psy+Per)/2	-6	50	C	Rodm	6
Localisation des Objets	(Psy+Per)/2	-4	20	C	Terre	1
Lumière	(Psy+Dex)/2	-6	40	C	Feu	3

M

Main Guérisseuse	(Psy+Dex)/2	-6	40	Inst.	Eau	4
Manteau Invisible	(Psy+Per)/2	-6	20	E	Ether	2
Mémoires d'Outre-Tombe	(Psy+Com)/2	-7	60	E	Ether	2
Miroir	(Psy+Per)/2	-4	40	B	Ether	2
Modification de Structure	(Psy+For)/2	-6	12	A	Terre	1
Modification des Bons Sentiments	(Psy+Com)/2	-8	80	B	Rodm	6
Modifier les Caractéristiques	(Psy+End)/2	-10	30	Inst.	Terre	1
Mur de Feu	(Psy+For)/2	-5	10	A	Feu	3
Mur de Glace	(Psy+For)/2	-4	8	A	Eau	4

N

Nomination des Etres	(Psy+Com)/2	-20	80	E	Rodm	6
----------------------	-------------	-----	----	---	------	---

O

Ouverture des Scellés	(Psy+For)/2	-4	40	Inst.	Terre	1
-----------------------	-------------	----	----	-------	-------	---

P

Panique Collective	(Psy+Vol)/2	-4	60	B	Feu	3
Paralyse	(Psy+For)/2	-5	40	C	Feu	3
Passé Murailles	(Psy+For)/2	-4	40	B	Terre	1

Yurl'h - Livret de référence

Pénétration de l'Esprit Vivant	(Psy+Com)/2	-15	120	D	Ether	2
Philtre d'Amour	(Psy+Com)/2	-4	40	E	Ether	2
Pierres Sculptées	(Psy+Dex)/2	-6	15	E	Terre	1
Prémonition	(Psy+Com)/2	-5	40	Inst.	Ether	2
Prévision Météorologique	(Psy+Per)/2	-6	10	Inst.	Ether	2
Protection des Lieux	(Psy+For)/2	-4	50	Inst.	Terre	1
R						
Regard de Mort	(Psy+Vol)/2	-5	30	Inst.	Feu	3
Régénération d'un Membre	(Psy+For)/2	-8	80	-	Rodm	6
Repousser les Mauvais Esprits	(Psy+Com)/2	-8	30	B	Feu	3
Répulsion	(Psy+For)/2	-4	20	B	Terre	1
Résister à la Magie	(Psy+For)/2	-10	40	Inst.	Rodm	6
Respiration Aquatique	(Psy+End)/2	-4	30	C	Eau	4
Résurrection Provisoire	(Psy+Com)/2	-10	60	E	Eau	4
S						
Sanctification	(Psy+Com)/2	-10	60	B	Ether	2
Sanctification d'un Temple	(Psy+Dex)/2	-10	40	E	Terre	1
Sanctification des Lieux	(Psy+Com)/2	-8	15	E	Terre	1
Sentiments des Foules	(Psy+Com)/2	-4	80	C	Rodm	6
Sentir le Danger	(Psy+Per)/2	-3	10	A/2	Rodm	6
Sentir une Présence Hostile	(Psy+Per)/2	-5	8	Inst.	Ether	2
Simulation	(Psy+Com)/2	-4	20	B	Rodm	6
Soins de la Folie	Psy/2	-8	60	Inst.	Rodm	6
Soins des Blessures	(Psy+Dex)/2	-4	20	Inst.	Eau	4
Soins des Maladies	(Psy+Per)/2	-4	20	Inst.	Eau	4
Sommeil	(Psy+Vol)/2	-4	60	B	Ether	2
Songe	(Psy+Com)/2	-4	8	A	Ether	2
Songe d'Iphometh	(Psy+Per)/2	-15	60	D	Ether	2
Suppression de la Vie	(Psy+For)/2	-12	100	Inst.	Eau	4
Symboles Etrangés	(Psy+Per)/2	-15	150	E	Terre	1
T						
Télékinésie	(Psy+For)/2	-6	50	C	Terre	1
Télépathie	(Psy+Com)/2	-5	10	B/2	Ether	2
Télépathie Collective	(Psy+Com)/2	-4	60	A	Ether	2
Totem	(Psy+Vol)/2	-4	45	E	Terre	1
Transmission des Visions	(Psy+Per)/2	-5	30	B	Ether	2
Trouble des Sens	(Psy+Per)/2	-6	80	B	Rodm	6
U						
Ubiquité	(Psy+Dex)/2	-12	140	C	Ether	2
V						
Visions Actuelles	(Psy+Per)/2	-5	30	B	Ether	2
Visions Anciennes	(Psy+Per)/2	-6	30	A	Ether	2
Visions Futures	(Psy+Per)/2	-6	30	A	Ether	2
Voix Céleste	(Psy+Com)/2	-5	10	A	Ether	2
Voix des Vents	(Psy+Com)/2	-5	40	D	Ether	2
Voyage à Eliargoz	(Psy+Vol)/2	-15	120	E	Ether	2
Voyage dans les Songes	(Psy+Per)/2	-6	40	A	Ether	2
Voyage en Songe	(Psy+Per)/2	-8	40	A	Ether	2
Voyage Ethereal	(Psy+Dex)/2	-15	250	Inst.	Ether	2
Voyage PsychoTemporel	(Psy+End)/2	-10	30	A	Ether	2

