TABLE DES FORMULES MAGIQUES DU GRIMOIRE D'ANALAND

FORMULES	EFFETS	FOCUS	D	F	V
ZOR – ZIM – ZAP	Lance un éclair		X	X	X
FOL – FEU – FAR	Projette une sphère de feu		X	X	X
HOR – BRA – KAN	Dresse une barrière invisible		X	X	X
AEG – YS – MUR	Crée un mur invisible		X	X	X
AES – TRI – LOI	Contrôle une cible dénuée d'intelligence		X	X	X
MU – MAR – MOU	Rend maladroite une cible		X	X	X
GAR – GAN – GRO	Multiplie la taille du Sorcier par trois		X		X
E – CU – FER	Bouclier de force	1 PO		X	
BRA – DA – CLE	Ouvre une porte non fermée magiquement			X	
LAM – AZ – FIL	Affûte le fil d'une lame	De la cire d'abeille			X
DIV – DEV – OZ	Détection des pièges mécaniques et magiques		X	X	
MUL - KA – SIX	Crée 5 images du Sorcier		X	X	
JIG – JAG – JUG	Fait danser une cible	Une flûte de bambou	X	X	X
GOB – OS – TER	Crée un ou plusieurs gobelins	Autant de dents que de gobelins créés		X	
FOR – AL – OGR	Crée un géant	Une dent de géant			
GLU – MAR – COL	Crée une glue extrêmement résistante	Un pot de colle			
SUR – UBI – SOR	Indique le moyen le plus sûr pour quitter un lieu		X	X	
LOR – DOC – URE	Triple l'effet d'une potion médicinale	Une potion médicinale	X	X	
MIN – LEN – ARD	Ralentit une cible		X		
SIL – SOU – FOL	Crée un trésor illusoire			X	
AES – MAG – IUS	Dissipe les effets d'une autre formule		X	X	
PAN – TA – KAS	Projette des cailloux qui explosent au contact d'une cible	Des petits cailloux		X	
VAL – CHU – MOL	Ralentit une chute		X	X	X
FAR – FOL – HET	Provoque la folie			X	
ROU – VEL – NUI	Génère une obscurité magique		X	X	
BAR – BOU – DES	Crée des sables mouvants	Une poignée de sable		X	
NER – PUE – JIR	Crée une puanteur effroyable	(Tampons pour se boucher les narines)			X
AR – TEL – KAS	Permet de lire les pensées	Une calotte de toile	X	X	

	d'une cible				
GRI – HOU – RIS	Provoque une peur panique chez une cible	Un masque noir		X	
VAL – BOF – QIS	Démoralise une cible			X	
A – MI – LYN	Rend une créature amicale	Un bijou en or	X		
DOR – BLO – BIS	Crée le double d'une cible	Un miroir au cadre d'or			X
BOR – FOR – NOS	Multiplie par deux la puissance du Sorcier	Potion d'eau de feu			X
PAL – ROC – LUR	Pétrifie une cible	De la poudre de pierre	X		
HIP – HOP – HAP	Accélère les mouvements du sorcier	De la poudre jaune		X	
AS – VEN – NOL	Crée une violente rafale	Une trompe à vent			X
TOR – FIX – ELM	Paralyse une cible	Une branche de jeune chêne consacrée par un saint homme	X		
FAG – NAG – SOM	Endort une cible	Un pendule de cuivre	X	X	
DEM – VOL – NYS	Permet de voler	Un médaillon incrusté de pierreries			
QAR – INV – HEG	Rend invisible	Un anneau de perles fines			
OLO – MEN – LUX	Crée de la lumière / Aveugle une ou plusieurs cibles	Un joyau solaire	X	X	
SON – REV – OZ	Crée une illusion	Un bracelet d'or	X		
HUB – LAN – BLA	Permet de communiquer avec des créatures intelligentes non-humaines	Une perruque verte	X		X
JIF – WAF – RIF	Permet de communiquer avec les animaux	Une perruque verte	X		X
ZOR – ZIM – ZIP	Permet de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre	Un anneau en métal vert provenant du Pic de la Roche		X	
VER – VUE – NIR	Permet de sonder l'avenir	Un globe de cristal	X		
MOR – KA – RES	Ressuscite un cadavre	De l'eau bénite			
HOR – AES – DIR – ZED	?				

*D = Formules connues de Dintonta
F = Formules connues de Fenestra
V = Formules connues de Vancass