

Sorts divins Obsidius

niveau	Sort		Défenses	
0	Compréhension des langues			
description				
Suite au lancement de ce sort, l'incantateur obtient temporairement la faculté de comprendre, toutes les langues. Il lui est cependant impossible de les parler, il ne peut donc pas utiliser un langage qui lui est inconnue pour communiquer.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Nalto Cytom Devad Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
0	Compréhension des runes		
description			
Le lanceur de sort sera en mesure de décrypter la plupart des runes non magiques suite à l'incantation de ce sort. Il devra cependant consacrer 5 minutes sans interruption à leurs observations avant que leurs significations ne se manifeste dans son esprit. (voir la scénaristique)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Nalto Cytom Devad Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
0	Coups divins		
description			
Le sortilège octroie temporairement l'attribut divin à une arme (Armes naturelles incluses). Cela lui permettra d'infliger à 3 reprises, des dégâts divins à un adversaire. Vous pourrez donc lors de ces 3 attaques ajouter ' divin' au moment de déclarer vos dégâts.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	2 minutes	Type de dégât	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
0	Détection d'objet magique	Spirituelle mineure	
description			
<p>Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au-dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min. A noter qu'un objet doit être détecter magique avant de pouvoir être identifié. La défense est utilisée seulement si l'objet est porté par quelqu'un.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 minute		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Sulmeck Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Flamme sacrée		
description			
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, il fera 2 de dégâts divins.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
0	Lumière		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. Si éteinte, le sort s'arrête.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Opra Ussof Bani Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
0	Pierres magiques			
description				
<p>Permet de toucher 3 pierres et de les rendre magiques. Toucher 3 pierres (catalyseurs) qui pourront être utilisées comme des armes de jet magique pendant la durée du sort qui feront 1 de dégâts magiques si elles touchent. Vous ne pouvez avoir que 3 de ces pierres enchantées en même temps. Quand vous incantez le sort à nouveau, les pierres précédentes ne sont plus magiques.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
touché		1 scène: 15 minutes		Type de dégât
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Devad Ussof Torkuz				

niveau	Sort	Défenses	
0	Rappel à la conscience	Spirituelle mineure	
description			
Permet de ramener une personne inconsciente (0 PV) à consciente (1 PV). L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher la personne inconsciente pendant 1 minute en continu. Fonctionne également sur les gens assommés ou endormis magiquement. Une personne peut résister au réveil.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
1	Alignement indétectable			
description				
Rend l'alignement de la cible indétectable pour la durée du sort. Protège aussi contre détection du bien/mal.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Défense	Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Alkor Sulmeck Taltal Palo Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
1	Amitié	Spirituelle mineure	
description			
<p>La cible touchée par le catalyseur est prise dans un effet de "joie" et doit agir de façon plus amicale qu'à l'habituelle avec tous les gens en général et être plus 'négociable' qu'à l'habituelle. Permet, entre autres, à quelqu'un de tolérer un 'ennemi juré'. Sous un effet de joie celle-ci ne voudra pas se battre à moins d'être attaqué ou de voir un bon ami qui est attaqué.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 1 catalyseurs			
incantation arcane			
Alak Balto Tozass Unika Taltal Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Antidote divine mineur	Endurance mineure	
description			
Permet de guérir un poison mineur sur une personne (2 de dégâts de poison et moins). Vous devez rester concentré et toucher la personne pendant 1 min : ensuite, enlève la toxine en la personne, mais ne la soigne pas de points de dégâts perdus à cause du poison.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Arme divine mineure		
description			
Permet de transformer une arme normale en arme divine. Cette arme infligera donc des dégats "DIVIN", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "DIVIN" en portant ses coups			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Type de dégat	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Arme élémentaire mineure		
description			
<p>Lorsque vous incantez ce sort, choisissez un des 4 éléments. Le sortilège transforme l'arme touchée en une forme pure de l'élément choisi (Feu, Glace, Électricité, Acide), mais sans danger pour son porteur. Pour toute la durée du sort, permet de frapper à volonté de l'élément choisi avec l'arme pendant une scène. Dire: "nom de l'élément" puis frapper pour 1 ou 2 de dégâts fixes de l'élément choisi (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du sort, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci. Exemple : coup puissant, force d'ogre, pyromancie, ect</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Type de dégât	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
1	Blessure mineure			
description				
Permet à l'incantateur de toucher une personne afin de lui infliger 2* points de dégâts divins (sans armure).				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
1	Combat aveugle	Spirituelle mineure	
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort d'octroyer temporairement à la personne touchée les bénéfices de la compétence "Combat Aveugle" qui permet d'ouvrir les yeux pour combattre pendant 10 secondes chaque fois que la cible reçoit une attaque.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Altération de pouvoirs	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Durée: jusqu'à la fin d'un long repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Unika Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Conversation avec les esprits	Spirituelle mineure	
description			
<p>Grace à ce sortilège l'incantateur ressent la présence des esprits et obtient la faculté de communiquer avec ces derniers. (Quelque soit la langue parlé par l'esprit, l'incantateur est en mesure d'avoir une conversation avec lui) Note: Les esprits sont libre de lui répondre ou non.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Durée: jusqu'à la fin d'un long repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak sulmeck Nalko Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
1	Coup de sacrifice		
description			
Le personnage dit : "sacrifice", se touche, et perd 1* PV sans armure. Ensuite, le prochain coup porté avec une arme ou une arme naturelle, dans la minute suivante, s'il touche, fera + 2* de dégâts et le coup sera considéré comme dégâts divins. Corps à corps seulement. Le PV du sacrifice est perdu même si le coup frappe un bouclier.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute	Temporaire	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Courage		
description			
Après le lancement de ce sort, la personne touchée obtiendra l'équivalent d'une 'défense spirituelle mineure' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "peur". Pour contrer un effet, dire : "courage". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense spirituelle'			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Équivaut maintenant à la défense majeure		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Équivaut maintenant à la défense ultime		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection de la magie		Spirituelle mineure	
description				
Permet de détecter si la cible (une personne ou un objet) est magique ou si une créature a des sorts actifs sur soi et les écoles associés aux sorts. Le personnage doit pointer la cible et se concentrer durant 1 min pour savoir si elle est magique. Si le sort vise une personne, celle-ci peut se défendre.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		instant		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Rayon augmenté à 5m			Rayon augmenté à 10 m	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Sulmeck Ussof Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection des poisons			
description				
<p>Grace à ce sort, l'incantateur peut ressentir si des objets ou des personnes désignés dans la zone sont empoisonnés. Note: Ce sort ne fonctionne pas sur un objet que l'on ne peut voir ou un piège à moins qu'il est été découvert en premier lieu.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 10 m		5 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène			Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Sulmeck Oizom Valvo				

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection des voleurs			
description				
Pendant toute la durée du sort, permet de détecter toute tentative de vol à la tire (voir pouvoir). Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
incantation arcane				
Alak Sulmeck Unika Taltal Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection du bien		Spirituelle mineure	
description				
<p>Permet de détecter tous les extérieurs du bien dans la zone pendant la durée du sort. Durant toute la durée du sort, vous pouvez crier et demander s'il y a des extérieurs du bien à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature discrètement si elle est d'alignement bonne. Les extérieurs du bien ne peuvent pas se défendre contre ce sort.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 10 m		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection du mal		Spirituelle mineure	
description				
Permet de détecter tous les extérieurs du mal dans la zone pendant la durée du sort. Durant toute la durée du sort, vous pouvez crier et demander s'il y a des extérieurs du mal à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature discrètement si elle est d'alignement mauvaise. Les extérieurs du mal ne peuvent pas se défendre contre ce sort.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
personne (s) pointé (s) 3m ma		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
1	tection et Désamorçage de pièges mine		
description			
<p>Permet à l'incantateur de détecter les pièges mineurs pendant la durée du sort. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8". S'il découvre un piège il lui est possible de le désarmer magiquement, mais seulement 2* fois. Après avoir désarmé 2* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8". Le personnage ne peut que marcher lentement et ne peut être en combat.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Enchevêtrement	Endurance mineure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres). S'il touche, la cible est enchevêtrée. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'enchevêtré', il ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		+ 2 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		+ 2 catalyseurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
1	Identification de la magie		
description			
<p>Permet au personnage d'identifier des objets magiques pendant la durée du sort. Placer les mains à 15 cm de 1* objet et concentrez-vous sans interruption pendant 5 minutes. Vous pourrez alors définir ses propriétés magiques</p> <p>Note: Ce sort est sans effet sur les artéfacts.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Sulmeck Nalto Ussof Torkuz Abylyss			

niveau	Sort	Défenses	
1	Invocation de Lumière		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On peut la prêter, elle durera alors 15 minutes si elle quitte les mains de l'incantateur. Si éteinte, le sort s'arrête.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	jusqu'à la fin d'un court rep	Type de dégat	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Bani Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
1	Main invisible			
description				
Permet de manipuler un objet à distance ou ouvrir celui-ci. Cela peut éviter d'être affecté par des pièges. Pointer 1 objet que l'on voit bien à 3 m qui n'est pas porté par une cible consciente. Celui-ci est déplacé ou ouvert. Cela ne permet pas de déverrouiller une porte de l'extérieur.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	instant		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Rayon augmenté à 5m		Rayon augmenté à 10 m		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Opra Ussof Blato Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
1	Ordre		Spirituelle mineure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre simple d'un maximum de deux mots et qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite un catalyseur. S'il atteint la cible, celle-ci doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visée doit pouvoir comprendre le lanceur de sort. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
catalyseur		1 minute		Type de magie
				Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes			Durée + 5 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			La défense requise augmente à 'ultime'	
incantation arcane				
Alak Balto Taltal Kako Palo Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
1	Patte d'araignée		
description			
Donne à la créature touchée des pattes collantes. Permet de ne pas tomber dans les trous en demeurant "collé" aux parois verticales. Peut servir à escalader 3* fois. Sort pour "DONJON". La cible doit être consentante.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Vilka Zolka Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Peur	Spirituelle mineure	
description			
Suite à l'incantation de ce sortilège la personne touchée sera affecté par l'effet 'peur' pour la durée du sort. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Balto Inva Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
1	Purification de la nourriture		
description			
Permet de purifier de toute maladie non magique et du poison, tout aliment se trouvant dans zone d'effet à la fin de l'incantation. N'annule pas les poisons/potions dans des fioles non ouvertes. Par contre, une fiole de poison ou une potion ouverte sera neutralisé de façon permanente.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Rayon augmenté à 5m		Rayon augmenté à 10 m	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Bani Vilka Kako Oizom Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
1	Réparation mineure	Endurance mineure	
description			
Permet de réparer un objet après 1 min de concentration en le touchant. (Une arme à 1 main, un bouclier ayant été brisé ou encore 1* points d'armure perdus). Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 minute		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Vilka Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
1	Résistance aux maladies		Endurance mineure	
description				
Le personnage touché développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance". Ne guérit pas les effets contractés avant le sorts, mais enlève les effets pour la durée du sort.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
1	Résistance des dieux	Spirituelle mineure	
description			
Permet à la cible touchée de résister aux dégâts divins pour la durée du sort. La cible soustrait 2* de tout dégât de type divin subi pour la durée du sort. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Respiration aquatique		
description			
Permet à la personne touchée de nager ou retenir sa respiration sous l'eau 3* fois pour la durée du sort (pouvoir de donjon). Exemple : peut être utiliser pour nager le long d'un couloir ou pour retenir votre respiration en utilisant 1 de vos jetons.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Vilka Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
1	Réveil		Spirituelle mineure	
description				
Permet de ramener une personne inconsciente (0 PV) à consciente (1 PV). L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher la personne inconsciente. Fonctionne également sur les gens assommés ou endormis magiquement.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
+1 cible touchée		+1 cible touchée		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Fullam Unika Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
1	Soin lent	Endurance mineure	
description			
L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat en continu pendant 1 min. Permet de soigner 2 PV à une créature blessée Note: si incanté plus haut niveau, vous devez toucher les 2 cibles en même temps.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minute		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Aide		
description			
Donne 2* PV temporaires à une cible touchée consentante. Ce sont les premiers dégâts perdus et ceux-ci ne sont pas récupérable.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
2	Antidote divin majeur		
description			
Permet de guérir un poison majeur sur une personne (4 de dégâts de poison et moins). Vous devez rester concentré et toucher la personne pendant 1 min : ensuite, enlève la toxine en la personne, mais ne la soigne pas de points de dégâts perdus à cause du poison.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
2	Apaisement des émotions		Spirituelle mineure	
description				
Enlève les effet d'émotions ou de rage de la cible (ex. : charme, joie, amitié, désespoir, rage). Si une personne veut résister à ce sort, la défense est "Spirituelle mineur". Les effets négatifs résultant du changement d'émotion (si applicable) effectent quand même la cible du sortilège (Ex: Sortir de rage cause quand même de la fatigue)				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'majeure'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Kako Tozass Taltal Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Arme divine majeure		
description			
<p>Permet de transformer une arme normale en arme divine. Cette arme infligera donc des dégâts "DIVIN", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "DIVIN" en portant ses coups. De plus, les 3* premiers coups portés avec l'arme feront + 1 aux dégâts.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+1 cible touchée			
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Arme élémentaire majeure		
description			
<p>Lorsque vous incantez ce sort, choisissez un des 4 éléments. Le sortilège transforme l'arme touchée en une forme pure de l'élément choisi (Feu, Glace, Électricité, Acide), mais sans danger pour son porteur. Les 3* premiers coups portés avec l'arme feront des dégâts fixes de l'élément choisi (arme à 1 main= 2, arme à 2 mains et arc =3). Après avoir épuisé vos coups, vous pourrez frapper à volonté de l'élément choisi avec l'arme pendant la durée. Celle-ci fera des dégâts fixes de l'élément choisi (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du sort, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci. Exemple : coup puissant, force d'ogre, pyromancie, ect. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouté le nom de l'élément choisi à ses dommages (Ex: "1 DE FEU")</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Type de dégât	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 3 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+1 cible touchée			
incantation arcane			
Alak Eteh Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
2	Aveuglement		Endurance mineure
description			
Après avoir invoqué ce sortilège vous devrez atteindre votre cible avec 1 catalyseur. Si ce dernier touche, celle-ci sera aveuglée. Lorsqu'un personnage est aveuglé, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Aucun coup spéciaux ou course permise			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée + 1 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Khula Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Bouclier de concentration		
description			
<p>Permet à l'incantateur de poursuivre le lancement de son sortilège et cela même s'il subit des dommages avant d'avoir terminé son incantation. Le personnage subit tout de même les dommages, mais son bouclier lui octroie un court surcit avant d'en ressentir la douleur, ce qui lui permet de garder sa concentration. Tout dommage reçu excédent 2* point de dommage met fin à la protection et interrompt le sortilège en cours de lancement. Une fois son sortilège lancé, l'incantateur est tenu de jouer la douleur comme s'il venait tout juste de recevoir les coups.</p>			
activation		durée des sorts	
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes	
		Type de bonus	
		Type de magie	
		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 3 au chiffre avec *			
incantation arcane			
Alak Eteh Alcor Ussof Taltal Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
2	Bouclier indestructible			
description				
Rend le bouclier touché indestructible pour la durée du sort.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
objet touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+1 cible touchée		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Alkor Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
2	Cercle de protection			
description				
Permet à l'incantateur de se protéger des attaques physiques et des sorts de niv 1* et moins. L'incantateur doit demeurer concentré, sans parler ni bouger et ce tout en gardant les bras croisés sur le torse. Seul ceux qui frappe en "antimagie" ou qui utilise un sortilège d'un niveau suffisant peuvent vous atteindre au travers de votre cercle.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
			Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Valte Crial Alakor Ussof Unikam				

niveau	Sort	Défenses	
2	Cérémonie	Spirituelle majeure	
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire des rituels aux esprits ou à son dieu. Il y a plusieurs types de cérémonie possibles qui ne peuvent être faits que sur des cibles consentantes : 1- Repos funéraire : protège le corps cible contre la nécromancie et envoie son âme à un dieu ou à un esprit. 2- Mariage : lie de façon sacrée 2 êtres auprès d'un esprit ou d'un dieu (culte). L'incantateur sait si un des 2 a déjà fait un mariage sacré auparavant. 3- Rite d'initiation : initie une créature au dieu, au culte ou à un esprit. L'incantateur saura si ce vœu est brisé par la créature en refaisant le rite avec une autre entité. Le rituel doit durer 15 min.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Compréhension divine des runes		
description			
<p>Ce sortilège a deux fonctions bien distinctes: 1- Il peut être utilisé pour décrypter la plupart des runes classiques, magiques et spéciales. Le lanceur de sort devra cependant consacrer 15 minutes ininterrompue à leur observation avant que leur signification ne se manifeste dans son esprit. Utilisé de cette façon le sortilège ne peut pas être incanté à un niveau supérieur. Note: Une fois le temps requis écoulé, voir scénariste pour obtenir l'information obtenue.</p> <p>2- Il peut aussi être utilisé afin d'acquérir temporairement la faculté d'utiliser avec succès tous sort de niveau 3* et moins (Arcaniques, Divins, Esprits, Sorcelleries) inscrit sur un parchemin pour toute la durée du sortilège.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *			
incantation arcane			
Alak Eteh Nalto Cytom Devad Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Conjuration d'armure magique			
description				
<p>Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure temporaire qui confère armure temporaire de 1* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Les points d'armure temporaires obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu et ne peuvent être récupéré. Lorsque l'armure est brisée, il faut une scène (15 minutes) complète avant de pouvoir être affecté de nouveau par ce sort. Note: Ne peut pas être fait sur quelqu'un qui porte déjà une armure.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Alkor Ussof Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Contorsionniste		
description			
<p>Permet à la personne touchée de se libérer de tout lien, du pouvoir attacher et capture, des enchevêtrements ou des toiles d'araignées. Pour ce faire, la personne doit passer 15 secondes pour se libérer et dire : Agilité du singe. Une fois que vous êtes libéré de 1 effet, cela met fin au sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'au repos complet		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
2	Désespoir		Spirituelle mineure
description			
La cible touchée par le catalyseur subit l'effet désespoir. Lorsqu'un personnage subit l'effet désespoir, il devient très défaitiste et devra 'l'acter' pour la durée du sort. De plus, s'il doit se battre, les dégâts qu'il fait avec toutes armes sont réduits de 1 (Peut diminuer à 0) (incluant armes naturelles)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 5 minutes		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 1 catalyseurs			
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Tozass Taltal Palo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	tection et Désamorçage de pièges majeurs		
description			
<p>Permet à l'incantateur de détecter les pièges mineurs et majeurs. S'il découvre un piège il lui est possible de le désarmer magiquement, mais seulement 2* fois. Après avoir désamorcé 2* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8". Le personnage ne peut que marcher lentement et ne peut être en combat.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
permet de faire sur une cible autre que soi			
incantation arcane			
Alak Eteh Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Dextérité des héros		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense dextérité mineure. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque sa dextérité et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2* effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Pala Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Diplomatie	Spirituelle mineure	
description			
<p>Oblige 1* personne à vous écouter pendant 2*minutes. Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou créatures sans intelligence. Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). L'effet est rompu lorsque le charmé subit une attaque.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
1 personne (s) pointé (s) 3m ma	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Unika Taltal Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Drain d'énergie	Endurance mineure	
description			
La cible touchée subit 2* points de dégâts divins et elle gagne aussi l'effet 'fatigué'. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir pour la durée spécifiée par le pouvoir/ sort. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis. La défense protège que contre l'effet fatigué pas contre les dégats.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Zolka Kulha Plau Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Endurance augmentée		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense endurance mineure. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son endurance et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2* effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Palu Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Esquive de coups normaux			
description				
Permet de ne pas tenir compte des dégâts de 2* coups normaux avec une arme ou arme naturelle. Un coup normal est un coup que l'adversaire n'a ajouté aucun préfixe autre que magique ou divin après ses dégâts. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut pas être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Alkor Pala Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
2	Force du taureau			
description				
<p>Donne à la cible touchée un bonus de type 'temporaire' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour les 2* premiers coups portés .Elle peut aussi désormais transporter 2 corps en même temps pour la durée du sort (voir règles 'transport de corps'). Ce pouvoir peut être utilisé en donjon comme le pouvoir "Grande force".</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
touché		1 scène: 15 minutes		Temporaire
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *			+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Zolka Unika Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Fracassement		
description			
Suite au lancement de ce sort, l'incantateur peut lancer un catalyseur en direction d'une personne, d'une arme ou d'un bouclier. Si le catalyseur atteint une arme ou un bouclier, l'objet est détruit. Cependant s'il atteint un personne, celle-ci subit 2 point de dégats magiques. Si la créatures est une animation magique, elle reçoit plutôt 4 de dégats magiques sans armure. La première boule apparaît après l'incantation et les autres à 3 sec d'intervalle.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Kako Vilka Pala Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Glyphe de garde		Dextérité mineure	
description				
<p>En lançant ce sort, vous devez toucher un objet qui s'ouvre. (Ex: Coffre, porte, etc...) La première personne qui ouvrira l'objet pendant la durée du sort sans avoir dit le mot choisi par l'incantateur recevra 3* points de dégats magique. À moins que la glyphe soit faites sur un objet qui demeure dans votre champs de vision, pour que le sort continue de fonctionner la glyphe devra être visible, vous devrez donc la tracer sur une feuille qui demeurera sur l'objet. Ce sortilège peut être annulé par une dissipation de la magie ou par tout sort ou pouvoir capable de désamorçer un piège magique. Pour être détecter il faut une détection des pièges magiques.</p> <p>Note: Indiquer sur le dos de la feuille les dégats infligés par la rune en cas d'ouverture, ainsi que la défense requise pour éviter les dégats. Une seule glypne de garde peut être active a la fois.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
objet touché		squ'à la fin d'un long rep		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *			+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *				
incantation arcane				
Alak Eteh Opra Cytom Alkor Ussof Torkuz				

niveau	Sort	Défenses	
2	Guérison des atrophies	Endurance mineure	
description			
Permet à l'incantateur de guérir une atrophie contractée depuis moins de 1 an, tel que le mutisme, l'aveuglement ou la surdité. Si une personne ne veut pas être guérie, elle peut 'se défendre'.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs +1 cible touchée		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Intimidation magique	Spirituelle mineure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, choisissez 1 personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Elle sera affectée par l'effet 'intimidé'. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'		La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Unika Inva Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Langage des monstres		
description			
Permet de communiquer de façon sommaire avec un type de créature de type "monstre" pendant la durée du sort. Ex. : en activant le pouvoir, le personnage pourra parler avec tous les ogres, mais pas avec les trolls.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Nalto Vilka Taltal Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
2	Langage naturel		
description			
Permet à la cible touchée de communiquer de façon sommaire avec une créature du type "animal ou végétal" pendant la durée du sort. Ex. : en activant le pouvoir, le personnage pourra parler avec tous les rats, mais pas avec les loups.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Langues		
description			
Permet de parler avec toute créature qui a un minimum d'intelligence pendant la durée du sort. La conversation sera tout de même limitée à des courtes phrases ou mots.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Nalto Vilka Taltal Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
2	Lumière divine			
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On peut la prêter, elle durera alors 15 min si elle quitte les mains de l'incantateur. Si éteinte, le sort s'arrête. Permet aussi mais seulement à la fin de l'incantation d'annuler les effets de noirceur sur 3* personnes pointées. Dire : "lumière divine" et pointer les personnes avec la lumière.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
personnes (s) pointés 10 m ma		squ'à la fin d'un long rep		Type de magie
				Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
+ 2 au chiffre avec *		+ 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
+ 3 au chiffre avec *				
incantation arcane				
Alak Eteh Opra Ussof Bani Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
2	Maladresse	Spirituelle mineure	
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire échapper 1* objet porté à la cible touchée. Cela peut être une arme ou autre chose tenue en main (bouclier exclus) : l'incantateur décide. La victime du sort doit maladroitement projeter l'objet à 5m d'elle. Spécial: Si l'objet visé est une arme, les sorts et pouvoirs prévenant le désarmement annule ce sortilège. (Ex: Arme de prédilection)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'majeure'		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Kako Pala Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Mensonges dissimulés		
description			
Permet de mentir sans être détecté par 5* personnes différentes pendant 15 min. Équivaut à menteur niv 3* (voir pouvoir empathie).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Sulmeck Taltal Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
2	Mutisme		Spirituelle mineure	
description				
La cible touchée devient muette pour la durée du sort. Plus aucun son ne sort de sa bouche. Cette effet peut être guérit par une guérison des afflictions.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	2 minutes		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: augmentée à 1 scène		La défense requise augmente à 'majeure'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
incantation arcane				
Alak Eteh Balto Palu Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
2	Noirceur		Spirituelle mineure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, elle subira l'effet noirceur pendant la durée du sort. Lorsqu'un personnage a un effet de noirceur, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Il ne peut plus courir et il ne peut plus donner aucuns coups spéciaux</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	1 minute		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		Durée + 2 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
+ 1 catalyseurs				
incantation arcane				
Alak Eteh Kako Bani Opra Kulha Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
2	Ordre de groupe		Spirituelle mineure
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre simple d'un maximum de 2 mots et qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 3 catalyseurs. Chaque cible atteinte doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visée doit pouvoir comprendre le lanceur de sort. L'effet est rompu pour une personne sous l'effet du pouvoir lorsqu'elle subit une attaque.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 5 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Taltal Kako Palo Valvo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Paralysie de personne	Endurance mineure	
description			
<p>Une personne touchée subira l'effet paralysie pour la durée du sort. La créature doit être d'une race jouable comme joueur (ex. : humain, nain, elfe). Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralysie', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. À moins d'avis contraire la paralysie cesse à la première attaque reçue.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 5 minutes		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Zolka Palu Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Pied forestier		
description			
Permet au personnage d'éviter les pièges au sol (équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement, dire 'pied forestier'.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Équivaut maintenant à la défense ultime	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
2	Piège élémentaire		Dextérité mineure	
description				
L'incantateur doit choisir un élément lorsqu'il lance ce sort. Puis, lui permet de poser un piège sur un objet fixe qui s'ouvre tel un gros coffre (minimum 1 pied x 1 pied), une porte ou une fenêtre. Celui-ci se déclenchera (et le sort prend fin) si l'objet est ouvert par une personne sans dire le mot de passe choisi lors de l'incantation. Le piège fera 2* points de dégâts de l'élément choisi aux 3 personnes les plus proches de l'objet quand celui-ci est ouvert (mettre du duck tape rouge avec l'explication sur l'objet).				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	squ'à la fin d'un long rep		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'majeure'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Crium Alkor Nagulaz (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
2	Protection contre les extérieurs			
description				
<p>Protège d'une aura 1* créature touchée des extérieurs pour la durée du sort. Celle-ci ne peut pas courir ni crier sinon cela brise la protection. L'aura empêche les créatures extérieures de vous attaquer de quelque façon. Si vous faites une action de type offensive, cela rompt la protection. Si vous êtes devant un passage étroit, cela peut aussi l'empêcher de passer.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
touché		2 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène			+ 2 cibles touchées	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 2 cibles touchées				
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
2	Ralenti	Endurance mineure	
description			
Permet de lancer un rayon qui ralentit la cible en engourdissant ses muscles : la cible touchée par le catalyseur est ralentie pour la durée du sort. La cible ne pourra plus que marcher lentement pour la durée du sort et sa défense dextérité est diminuée d'un rang. Stabilité n'enlève que l'effet sur le mouvement, pas le malus de défense. Cet effet peut être retiré avec une délivrance des malédictions.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Devad Zolka Pala Palu Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Rayon affaiblissant		Endurance mineure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, la cible sera 'fatigué' et ne pourra plus crier non plus, elle devra parler a voix basse. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Équivaut maintenant à la défense majeure		+ 1 catalyseurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
2	Rayon de vieillissement temporaire	Spirituelle mineure	
description			
<p>Permet de lancer un rayon qui manipule le cerveau de la cible afin de rendre le contrôle sur ses muscles plus difficile : la cible touchée par le catalyseur est plus faible, elle à moins le contrôle de ses muscles pour la durée du sort. Ces 5 prochains coups portés avec une arme pendant la durée du sort feront -1 de dégât (minimum 0) Aussi, pour la durée du sort, sa défenses endurance est diminuée d'un rang. Cet effet peut être retiré avec une délivrance des malédictions.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Rayon débilant	Dextérité majeure	
description			
<p>Permet de lancer un rayon qui rend la cible mentalement plus vulnérable en engourdissant son cerveau : la cible touchée par le catalyseur est lente mentalement pour la durée du sort. La cible qui veut faire des sorts devra les incanter 2 fois (2 x coût en PM). Aussi, pour la durée du sort, sa défenses spirituelle est diminuée d'un rang. Cet effet peut être retiré avec une délivrance des malédictions.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Devad Taltal Palo Pala Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Régal sombre		Spirituelle majeure	
description				
Permet "d'achever" une victime vaincu en se nourrissant de son essence vital. Pour ce faire il faut poser les mains sur elle après avoir lancer ce sort pendant 2 minutes consécutives (Elle peut se défendre). Vous avez le choix de l'un des 2 effets suivants en bonus après le 2 minutes de concentration sur le corps : 1) Guérison de 5* PV; 2) 4* PV temporaires pour 1 h.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Kako Zolka Unika unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
2	Résistance à un élément			
description				
<p>Vous devez choisir un élément lorsque vous incantez ce sort. Permet à l'incantateur de résister aux dégâts de l'élément choisi pour la durée du sort. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 2* pour la durée du sort. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Défense
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Opra Alkor (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Résistance aux poisons		
description			
<p>La cible touchée développe un organisme très fort. Elle peut résister aux effets du poison. Lorsqu'elle apprend qu'elle contracte un poison pendant la durée du sort, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1* heure les effets sur le personnage (au choix). Ne guérit pas les effets contractés avant le sorts, mais enlève les effets pour une heure.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Eteh Alok Oizom Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Sagesse augmentée		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense spirituelle mineure. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son spirituelle et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2* effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Palo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Soin de combat			
description				
Permet de soigner 2 PV à une personne blessée. L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher une personne blessée. Soin doublé près de l'Obsidius				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
2	Terrain d'épines	Dextérité mineure	
description			
<p>En invoquant ce sort, une zone en forêt (doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres) de 10 m autour de l'incantateur devient un terrain épineux. Toute créature qui n'a pas un "pied forestier" subit 1* point de dégât par pas fait dans la zone. Si une personne réussit sa défense, elle peut marcher dans la zone sans problème. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. L'effet de ce sort ne peut s'appliquer à l'intérieur des bâtiments dans la zone.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos			
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Transfert de vitalité		
description			
Permet à l'incantateur de transférer son énergie vitale à la cible. Vous subissez 2 de dégâts sans armure ne pouvant être réduits d'aucune façon et la cible est guérie de 3*. Les points de vie perdus ne peuvent être pris dans les points de vie temporaires.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
2	Vue de l'aigle		
description			
Permet à la personne touchée de détecter les portes secrètes en donjon ou de faire une fouille de pièce 3* fois pour la durée du sort (pouvoir de donjon). Permet aussi à la personne touchée de voir la contrefaçon (2c max au bas de la feuille)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Sulmeck Unika Vilka Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
3	Ancre dimensionnelle		Endurance majeure	
description				
Permet d'ancrer le corps du personnage touchée par le catalyseur sur la dimension actuelle pour la durée du sort. Empêche donc tout type de téléportation, voyage dimensionnel, voyage par les plantes ou changement de plan.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	5 minutes		Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: augmentée à 1 scène		La défense requise augmente à 'ultime'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Nagulaz Zolka Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
3	Augure		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec un être supérieur de son culte après 15 min de prière à voix haute ou d'incantation. Une fois le contact établie, écrire 1* question de 10 mots sur un parchemin. (Hors-jeu : la remettre aux scénaristes / En jeu : la feuille disparaît.) L'entité répondra environ dans les 4 heures. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu. Les informations peuvent variées selon la nature de l'entité.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Aura de courage		
description			
Après le lancement de ce sort, l'incantateur sera entouré d'une aura octroyant du courage à des personnes s'y trouvant. Il pourra désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10 m autour de lui (Équivaut à une défense spirituelle majeure contre les effets de peur). La protection s'estompe si l'incantateur tombe au combat ou si les personnes protégés s'éloignent hors de la zone de protection.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Équivaut maintenant à la défense ultime	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Aura de peur	Spirituelle majeure	
description			
<p>Permet de faire peur à 3* personnes dans un rayon de 10 m. L'effet de peur durera pour une scène. Votre simple vue leur fait peur. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Opra Inva Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
3	Aura de vengeance		
description			
<p>Permet au personnage d'activer une aura de vengeance autour de lui. Toute personne qui le frappe avec une arme de corps à corps ou naturelle, recevra 1* de dégâts divins par coup reçu. Après 10 coups reçus, l'aura se désactive, même si la durée n'est pas finie.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Coffre secret		
description			
<p>Grace à ce sortilège, le lancer de sort peut faire disparaître un coffre de 1* pied x 1* pied x 1* pied dans un espace extradimensionnel. Le coffre y restera jusqu'à la prononciation du mot de passe choisit par l'incantateur ou jusqu'à l'expiration du sortilège.</p> <p>Note: Une note devra être placée sur le coffre, indiquant impérativement les informations suivantes: Coffre Secret - Invisible, ***demander aux scénaristes pour votre note***</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	tout le GN		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Cypra Devad Cypra Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
3	Communication avec les morts	Spirituelle majeure	
description			
Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte. Cependant, le mort n'est pas tenu de dire la vérité ni même de répondre à son interlocuteur. L'incantateur peut forcer le mort à répondre la vérité à 1* question, mais s'il force la cible le sort s'arrêtera immédiatement après. La défense sert seulement contre l'effet de forcer la cible.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Nalto Taltal Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Couloir de fatigue	Endurance majeure	
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 2m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 2* personnes les plus proches de vous dans le couloir. Une vague de fatigue les submergen tet ils deviennent en état de faiblesse. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'faiblesse', il ne peut plus courir pour la durée du sort et les dégâts qu'il fait avec toutes armes sont réduits de 1 (Peut diminuer à 0) Cet effet pour être retiré avec une délivrance des malédictions.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Kulha Devad Zolka Palu Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
3	Coup de sacrifice ultime	Spirituelle majeure	
description			
<p>Le personnage dit : "sacrifice", se touche, et perd 3 PV sans armure (on ne peut pas utiliser les points de vie temporaire). Ensuite, il a 1 minute pour porter un coup avec une arme corps à corps, s'il touche, il fera 4* dégâts de type "divins". (aucune défense contre les dégats) Ensuite, la cible ne pourra être guérie durant la scène d'aucune façon (défense spirituelle s'applique contre cet effet)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
3	Cri psychique		Spirituelle majeure
description			
Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit crier très fort. Permet ensuite de lancer 3 catalyseurs sur des personnes différentes qui vous ont entendu. Elles subissent 2* de dégâts magiques et sont affectées par peur pour 1 scène. Ceux qui résistent à la peur ont tout de même les dégâts. Contre-chant durant le cri bloquera ce sort. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur zone 10 m	1 scène: 15 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Crium Kako Devad Kuhla Palu Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
3	Délivrance des malédictions		Spirituelle majeure	
description				
Permet d'enlever une malédiction d'une créature touchée. Si celle-ci ne le désire pas, elle peut résister.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	permanent		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
		+1 cible touchée		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
3	Destruction de pièges		
description			
<p>Permet à l'incantateur de détecter tout type de pièges même magique. S'il découvre un piège il lui est possible de le désarmer magiquement, mais seulement 2* fois. Après avoir désamorcé 2* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8". Le personnage ne peut que marcher lentement et ne peut être en combat.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Détection des mensonges		
description			
Permet de savoir si 1* personne a menti lors de leurs 15 dernières minutes de paroles ou depuis le début du sort, le moindre des 2... Dire : "Empathie "3* " et demander discrètement à la personne.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
3	Deuxième chance		
description			
<p>Une fois le sort lancé, la personne touchée obtient la capacité surnaturelle d'éviter les effets d'un sort de touché ou catalyseur qui la touche, ou encore d'un coup normal ou spécial avec une arme qui vient de la touchée (Ne fonctionne pas contre les pouvoirs de type attaque surprise). La personne peut aussi s'en servir pour annuler un pouvoir d'esquive d'une autre personne qu'elle à touché avec une arme, un touché ou un catalyseur. Lorsqu'elle décide de faire appel cette faculté temporaire elle doit immédiatement dire "DEUXIEME CHANCE". Le sort prend alors fin immédiatement.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Sulmeck Sirad Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Dissipation de la magie			
description				
Annule toute magie de niv 1 à 3* sur la personne touchée par le catalyseur ou l'objet magique (Mineur) touché directement. Si un objet est touché: parchemin et potions, ceux-ci sont dissipés de façon permanente. Un objet contenant des charges en perd 5* de façon définitive et les objets aux propriétés permanentes ne fonctionnent plus pour 48 heures.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Kako Ussouf Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
3	Esquive de coups spéciaux		
description			
Permet à l'incantateur d'esquiver 2 coups normaux ou spéciaux reçus durant la durée du sort. Dire : "esquive" à chaque coup reçu. Ne fonctionne pas sur coup déconcentrant, coup brise armure et destruction de bouclier. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor Pala Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
3	Esquive magique			
description				
<p>Permet à la cible touchée de réduire de 2* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pièges à dégâts pour la durée du sort. La personne touchée peut esquiver jusqu'à 2* effets ainsi. Après cela, le sort prend fin. Note: Ce sort ne protège pas contre les effets d'une attaque portées avec une arme. Si l'attaque fait 0 de dégâts grâce à l'esquive on évite aussi les autres effets (dire : "esquive magique").</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *			permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Pala Ussof Unikam				

niveau	Sort		Défenses
3	Expert en donjons		
description			
<p>La cible devient pour la durée du sort un expert des donjons. Cela ne lui est utile que dans les zones en jeu dites de "donjon". Elle aura durant le donjon 2* points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point : détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	jusqu'à la fin d'un court rep		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Expiation			
description				
Permet de demander au nom de la cible touchée le pardon absolu pour ses fautes envers l'entité. L'incantateur doit être en bon termes avec cette entité (pas de faute elle-même). Nécessite 15 min de prières envers l'entité en 'touchant' la cible (mains à 1 m de sa tête). La cible doit être consentante.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes		Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
3	Faveur divine		
description			
L'incantateur ne peut se faire ce sort à lui-même ou à un ennemi connu de son dieu/culte. Donne 2* PV temporaires à une cible touchée. De plus, les 3* premiers coups portée avec une arme par la cible touchée feront + 1 divin (dire Faveur à chaque coup))			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Festin		
description			
<p>Avant de prendre un repas, l'incantateur doit désigner 3* personnes, autre que lui-même. Une fois le repas terminé (minimum 30 minutes), ces 3* individus recevront les bénéfices suivants: 3* PV temporaires et permet aussi que 0* défense mineure que la cible possède soit augmentée à majeur pour la durée du sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
3	Guérison des maladies		Endurance majeure
description			
Permet à l'incantateur de guérir une maladie sur une créature touchée. Il ne peut attraper aucune maladie en touchant de la sorte. Lui et la cible qu'il a guérie seront immunisés à cette maladie pour le reste du GN. Si une personne ne veut pas être guérie, elle peut 'se défendre'.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	tout le GN		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Imitation divine		
description			
Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. On doit avoir un texte avec une copie de son écriture et de sa signature si on veut l'imiter. Nécessite 15 min de travail. Faire 2 petits "c" discrets au bas à droite de la feuille.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Sulmeck Crial Ussof Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
3	Immunité à un élément		
description			
Lors de l'incantation, vous devez choisir un élément. La cible touchée est complètement immunisée contre 1 élément pour la durée du sort (doit être choisi). Elle ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés à cet élément.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
3	Insulte		Spirituelle majeure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'une créature. Si le catalyseur atteint sa cible, la victime subira l'effet provocation. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi et ce pour toute la durée du sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		La défense requise augmente à 'ultime'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Balto Unika Deva Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
3	Liberté d'action		
description			
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Permet à la cible d'annuler 2* effets parmi les suivants : Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdisant, Coupe-jarret, Main saisissante, Ralentissement, Sommeil, Paralysie ou Enchevêtrement. Dire : "liberté d'action".			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor Pala Unika Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Maladie	Endurance majeure	
description			
<p>Donne une maladie PERMANENTE, mais non magique à la cible touchée, choisir 1* effet de la maladie parmi les suivants: 1) Migraine : Point de magie maximum réduit de 4; 2) Fatigue musculaire : Le personnage est sous l'effet permanent de fatigue. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis 3) faible santé : -2 PV permanent; Spécial: Si la cible malade dort dans un campement, les personnes dans la même pièce attraperont la maladie après 1 nuit.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Unika Palu Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Non détection		
description			
Protège la cible touchée (qui peut être un objet) contre toute forme de divination de niveau 3* et moins.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Alkor Sulmeck (Unikoum pour cibler une personne) ou (Torkuz pour cibler un objet)			

niveau	Sort		Défenses	
3	Ordre complexe		Spirituelle majeure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre d'un maximum de dix mots et qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite un catalyseur. S'il atteint la cible, celle-ci doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visée doit pouvoir comprendre le lanceur de sort. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		La défense requise augmente à 'ultime'		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Balto Taltal Kako Palo Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
3	Prière de soin		
description			
Permet à l'incantateur après avoir prier haut et fort pendant 5 minutes de désignés jusqu'à 5* personnes se trouvant dans la zone d'effet et ayant 'prisent part' à la prière pendant les 5 minutes. Elles sont soignés de 2* PV. L'effet du sort est doublé près de l'obsidius.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Protection contre la mort		
description			
<p>Donne 3* PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, si la cible tombe au combat, celle-ci ne peut être achevée pendant la durée du sort. Au bout de 2 min inconsciente, elle se relève à 1* PV et le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
3	Rayon de soleil / lunaire		
description			
L'incantateur ne peut faire ce sort qu'en extérieur. Permet de faire tomber un rayon de soleil / lunaire sur la personne touchée par le catalyseur. Celle-ci subit 3* points de dégâts de feu et 3* points de dégâts divins. Ce sort ne pas peut etre fait en toucher seulement catalyseur.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Résistance aux sorts mineurs		
description			
Permet à la cible touchée de résister aux effets des 2* premiers sorts ne causant aucun dommage physique qu'elle recevra. (Ex: charme, paralysie, Etc..) Cette protection n'est efficace que contre les sorts de niveau 2 et moins.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor Ussof Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
3	Sixième sens		
description			
<p>Une fois le sort lancé, la personne touchée obtient la capacité surnaturelle d'instinctivement sentir les menaces furtives. Permet de réduire de 4* les dégâts des attaques surprises et des pièges (toujours minimum 1 dégât). Permet aussi de garder les yeux ouverts en combat ou pour marcher lorsque aveuglé (aucune course ou coups spéciaux n'est par contre permis). Lorsque affecté, par un piège ou attaque surprise, dire 'sixième sens'. Vous permet également de résister a 1 effet de piège ou attaque surprise (ex, sonner ou paralysie) durant la durée du sort. Lorsqu'elle décide de faire appel cette faculté temporaire elle doit immédiatement dire "Sixième sens".</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Sulmeck Sirad Pala Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Soin modéré lent			
description				
L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat en continu pendant 1 min. Permet de soigner 4 PV à une créature blessée. Note : si incanté plus haut niveau, vous devez toucher les 2 cibles en même temps.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 minute		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Fullam Bani Unika Unikoum Abylyss				

niveau	Sort		Défenses
3	Toucher vampirique		
description			
Permet à l'incantateur de faire un toucher maudit à la cible. Elle subit 3* de dégâts divins sans armure et vous êtes guéri de 2*.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Kulha Kako Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
3	Zone de noirceur		Spirituelle majeure
description			
<p>En invoquant ce sort, une zone de "noirceur" se forme autours de l'incantateur. (Aviser les gens) Pointez 3* créatures de votre choix qui auront l'effet noirceur pour la durée du sort. Lorsqu'un personnage a un effet de noirceur, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Il ne peut plus courir et il ne peut plus donner aucuns coups spéciaux</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 5m max	2 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Kulha Kako Sulmeck Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
3	Zone de silence		Endurance majeure	
description				
En invoquant ce sort, une zone de silence se forme autour de l'incantateur. Toute créature qui entre dans la zone ne produit plus aucun son. De plus, aucun son en provenance de l'extérieur de la zone ne peut y pénétrer. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			Rayon augmenté à 5m	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Opra Alkor Balto Valvo				

niveau	Sort		Défenses
4	Aide de masse		
description			
Donne 3 PV temporaires à 3* cibles touchées. Ce sont les premiers dégâts perdus.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
4	Annihilation mineure de la magie	Spirituelle majeure	
description			
Annule (retire toute la magie de l'objet) la magie d'un objet magique mineur ou majeur après 5 minutes consécutives à toucher un objet. Si l'objet est porté par une personne non consentante, elle peut se défendre pour empêcher son objet d'être altéré.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	5 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Kako Ussof Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
4	Antidote ultime		
description			
Permet de guérir un tout poison sur une personne. Vous devez rester concentré et toucher la personne pendant 1 min : ensuite, enlève la toxine en la personne, mais ne la soigne pas de points de dégâts perdus à cause du poison.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
4	Aura apaisante		
description			
Après l'incantation, une aura reposante jaillit 10 m autour de vous et demeure pour la durée du sort. Vous devez demeurer au même endroit pour toute la durée du sort sion celui-ci se termine. Les personnes qui prennent un court repos dans l'aura, peuvent le faire en 30 minutes seulement. L'aura n'a pas d'effet sur vous-même.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 h		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh icym Orcko Fullam Devad Unika unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Banissement		Spirituelle ultime	
description				
Grace à ce sortilège vous pouvez banir une créature originaire d'un autre plan, mais pour ce faire vous devez l'atteindre avec votre catalyseur. Une fois banis, la créature sera incapable de revenir sur ce plan pour un minimum de 4* heures.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 4 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icy m Orcko Cypra Bani Kulha Gulgam Kako Opra Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
4	Chaumière éthérée		
description			
<p>Grâce à ce sortilège, une porte menant vers un abris sûr d'un autre plan, s'ouvrira. Prendre note que si l'incantateur le souhaite, il peut y faire entrer 1* autre personne. Une fois la porte franchit par le lanceur de sort, elle se dissipe et cesse d'exister. Une fois à l'intérieur et cela pour toute la durée du sortilège, tout personnage y ayant pénétré sera désormais considéré hors jeu par tous ceux incapable de distinguer les créatures éthérés ou ne se trouvant pas actuellement en Éther. Une fois à l'intérieur de la chaumière, il sera impossible pour le ou les personnages si trouvant de se déplacer de plus de 5m sans la quitter de manière permanente. La chaumière masquera les bruits discrets, mais pas les paroles ni les chuchotements, donc bien qu'invulnérable aux événements du monde matériel, toute personne pouvant entendre les paroles du ou des personnages à l'intérieur de la chaumière aura conscience de leur présence. Note: Afin de pouvoir lancer ce sortilège, l'incantateur ne doit pas avoir été impliqué dans une scène de combat ou avoir fuit un adversaire depuis au moins 1 scène entière. (mettre pancarte hors jeu sur campement est recommandé)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Opra Alkor Cypra Opra Alakor Cypra Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
4	Colonne de feu sacré	Dextérité majeure	
description			
<p>Permet d'invoquer une colonne de feu sacré qui s'abattra sur 2* créatures différentes que vous pointez à 10 m de distance maximum. Elles doivent être à moins de 3 m de distance les unes des autres. Chacune subira 2 de dégâts de feu et de 2 de dégâts divins.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
4	Conjuration d'armure magique lourde		
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure temporaire qui confère armure temporaire de 4* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Les points d'armure temporaires obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu et ne peuvent être récupérés. Note: Ne peut pas être fait sur quelqu'un qui porte déjà une armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Ussof Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Contact d'autres plans			
description				
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec une créature d'un autre plan après avoir répété son nom à voix haute 50 fois lentement. Une porte magique vers le plan où est l'entité apparaît alors pendant 2* min. L'entité ou l'un de ses avatars vous apparaîtra et vous pourrez discuter avec elle. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu. (avertir le scénariste avant le début de l'incantation).</p> <p>Note: Ainsi invoquée, l'entité pourrait en profiter pour franchir le portail. Dans un tel cas, la fin du sortilège n'aurait pas pour effet de la renvoyer chez elle et selon son bon vouloir, elle pourrait soit poursuivre la conversation ou simplement partir à la découverte de ce nouveau monde... Si ce n'est pas souhaité, vous ou une autre personne ayant sur elle un sort de protection contre les extérieurs (actif) doit se trouver au centre du cercle jusqu'à la fermeture du portail.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		2 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Sulmeck Opra Gulgam Abylyss				

niveau	Sort	Défenses	
4	Couloir de lumière bénie	Spirituelle majeure	
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 2m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 3* personnes les plus proches de vous dans le couloir, une vague de lumière bénie les submergera et elles subiront 2* points de dégats divins. De plus les personnes affectées seront aveuglés pour toute la durée du sort. Lorsqu'un personnage est aveuglé, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Il ne peut plus courir et il ne peut plus donner aucuns coups spéciaux			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	1 minute		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Opra Bani Palu Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
4	Couloir nécrotique	Endurance majeure	
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 2m par 10m devant vous. Ensuite pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le couloir, un torrent d'énergie maléfique les submergera. Elles subiront 2* points de dégâts divins et avoir l'effet ' douleur'. Lorsqu'un personnage subit l'effet douleur, il tombe au sol et se tord de douleur au sol pendant 15 sec. Il peut quand même esquiver les coups			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Opra Kulha Kako Devad Zolka Palu Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
4	Dextérité majeur des héros			
description				
<p>Donne à la personne touchée une défense dextérité majeur. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre dextérité et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Pala Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
4	Divination		
description			
<p>Permet au personnage de méditer/prier pendant 15 min afin d'avoir une vision du futur (1 semaine) d'une personne ou d'une zone connue. Après les 15 min de méditation/prière, écrire 3* questions de 10 mots sur un parchemin concernant la zone ou la personne. (hors jeu : la remettre aux scénaristes / en jeu : la feuille disparaît). Vous recevrez une réponse qui apparaîtra dans votre tête telle une révélation dans les 4 heures. Après avoir lancé un sort de divination, l'invantateur est très fatigué, donc ne peut ni courir ni crier pendant 1h.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Sulmeck Sirad Unika Valvo Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
4	Endurance majeur des héros		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense endurance majeur. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Palu Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Esquive magique majeure			
description				
<p>Permet à la cible touchée de réduire de 5* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pièges à dégâts pour la durée du sort. La personne touchée peut esquiver jusqu'à 1* effets ainsi. Après cela, le sort prend fin. Note: Ce sort ne protège pas contre les effets d'une attaque portées avec une arme</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Pala Ussof Unikam				

niveau	Sort	Défenses	
4	Force de taureau en masse		
description			
Donne aux 3* cibles touchées un bonus de type 'temporaire' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour les 3* premiers coups portés .Elles peuvent aussi désormais transporter 2 corps en même temps pour la durée du sort (voir règles 'transport de corps')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak eteh Icym Orcko Devad Zolka Unika Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
4	Force d'ogre			
description				
Donne à une cible touchée un bonus de type 'permanent' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour la durée du sort.. Vous pouvez aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir règles 'transport de corps')				
activation		durée des sorts		Type de bonus
touché		1 scène: 15 minutes		Permanent
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+1 cible touchée				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak eteh Icym Orcko Devad Zolka Unika Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
4	Gardien invisible		Spirituelle majeure	
description				
<p>Avant de lancer ce sort vous devez positionner 4 objets d'au moins 1 m de haut (Ex: Grands baton) afin de former un carré de 5 mètres d'arrêtes. Une fois l'incantation terminée et ce jusqu'à la fin du sort, toute personne pénétrant dans la zone d'effet doit prononcer le mot de passe à voix basse. Dans le cas contraire, le gardien manifeste sa présence (Le mentionner à la personne qui tente d'entrer) et si la personne tente tout de même de franchir les limite de la zone elle recevra 5 points de dégats magique et un effet de peur d'une durée d'une scène. Note: Si l'incantateur quitte la zone d'effet ou s'il lance un autre sort, le sortilège de GARDIEN INVISIBLE prendra immédiatement fin.</p> <p>Spécial: Ce sort ne peut pas être lancé à moins de 10m d'un Obsidius.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus		Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes			Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
4	Héroïsme		
description			
<p>Permet de transformer un créature touchée en héros. Donne 4* PV temporaires à une cible touchée pour la durée du sort. De plus, les 5* premiers coups de la cible touchée avec une arme feront + 1 de dégâts (dire Héroïsme). De plus, insuffle le courage à la cible : Permet de résister au pouvoir de type "peur" équivaut à défense spirituelle ultime. Pour contrer un effet, dire : "courage".</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Devad Zolka Talmal UnikaAlkor Ussof Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
4	Insulte de groupe	Spirituelle majeure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit insulter 3 victimes à moins de 10 m. Les vistimes subiront l'effet provocation. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi et ce pour toute la durée du sort ou du pouvoir</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	5 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'ultime'			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Balto Unika Deva Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Intimidation de masse		Spirituelle majeure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, choisissez 5* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Elles seront affectées par l'effet 'intimidé'. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
personnes (s) pointés 10 m ma:	1 scène: 15 minutes		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Balto Unika Inva Valvo Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
4	Malédiction		Spirituelle majeure	
description				
<p>La cible touchée est affectée par 1 malédiction permanente au choix de l'incantateur parmi les suivantes : 1) Faiblesse spontanée, à chaque scène, elle infligera 1 point de dégâts de moins à ses 5 premiers coups qui touchent un ennemi (Doit dire "ZÉRO" si elle attaque avec une arme infligeant seulement 1 point de dégât); 2) Faiblesse permanente, la cible est si faible qu'elle ne peut plus se battre avec des armes à deux mains, avec deux armes en même temps ou avec une arme et un bouclier; 3) Rage spontanée, les 3 premières scènes durant le GN que la cible subit des dégâts, elle entre en rage pendant 2 min et attaque toute les créatures (Même ses alliés) les plus proches avec ses armes naturelles ou de corps à corps; 4) Récupération lente, toute récupération de PV ou PM prend le double du temps.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus		Type de magie
touché	tout le GN			Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
La défense requise augmente à 'ultime'				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Crium Kulha Devad Zolka Taltal Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
4	Malédiction de folie	Spirituelle majeure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur. Si le catalyseur atteint sa cible: Malédiction pour la cible. La cible touchée par le catalyseur devient amnésique pour toute la durée du sort. (Elle se souvient seulement de ses facultés liées à sa classe et sa race) Prise de folie, elle ne tolèrera pas qu'une personne portant une arme ou qui incante se trouve à moins de 3m d'elle, elle l'attaquera ou s'enfuira sur le champs. Une fois le sort terminé (ou grâce à une délivrance des malédictions), elle recouvrira la mémoire et conservera le souvenir de sa période de folie.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Balto Tozass Kako Taltal Palo Abylyss Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Ordre complexe de groupe		Spirituelle mineure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre d'un maximum de 10 mots et qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 3 catalyseurs. Chaque cible atteinte doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visée doit pouvoir comprendre le lanceur de sort. Note: La personne visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort. L'effet est rompu pour une personne sous l'effet du pouvoir lorsqu'elle subit une attaque.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
catalyseur		2 minutes		Type de magie
				Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Balto Taltal Kako Palo Valvo Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
4	Portail entre les plans			
description				
Permet d'ouvrir un portail entre les différents plans. Le faire peut être dangereux. Voir scénaristes. *** Ce sort doit être appris en jeu ****				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko UrlakCriad Valte Cypra Valvo				

niveau	Sort		Défenses
4	Protection divine		
description			
<p>Donne 2 PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, elle gagnent les 3 défenses 'mineures' pour la durée du sort. Si la personne touchée à déjà des défenses mineures, celles-ci deviennent majeures pour la durée du sort. Elle peut utiliser chaque défense 3 fois pendant la scène. (qui n'affectent ses utilisations régulières après la scène si elle en avait)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
4	Régénération			
description				
<p>Permet au personnage touché de se régénérer 1* PV par 5 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres type de soins. Vous ne pouvez être achevé que par du feu ou de l'acide pendant la durée du sort. Régénérer de la mort vous donne l'état fatigué. Lorsque fatigué, vous ne pouvez plus courir jusqu'au prochain court repos. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, vous devrez 'vous reposer' le double du temps requis. L'effet de ce sort continue même si la cible est inconciente.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Devad Vilka Fullam Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
4	Sagesse majeur des héros			
description				
<p>Donne à la personne une défense spirituelle majeur. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituelle et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Palo Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
4	Sanctuaire divin	Spirituelle majeure	
description			
<p>Vous devez lancer ce sort que de l'intérieur d'un bâtiment. Après 5 min de prières à voix haute sans être dérangé, le bâtiment devient "sacré". Tant que vous êtes à l'intérieur, les personnes ne sentent pas d'agressivité, donc ne peuvent y faire aucune action offensive ou entrer en rage. Tout sort ou pouvoir auquel la cible n'est pas consentante est considéré être offensif. Le vol est par contre autorisé. Une personne qui réussit sa défense peut outrepasser ce pouvoir. Le sanctuaire ne peut être fait pour arrêter une bagarre en cours. Ce sortilège prévient les futures bagarres.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	jusqu'à la fin d'un court rep		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
4	Santé de fer		
description			
Suite à l'invocation de ce sort, la personne touchée développe une résistance à toutes les maladies. Pour toute la durée du sortilège, elle ne pourra donc pas contracter de nouvelles maladies, même d'origine magique. Les poisons infligent 6 points de dégâts de moins sur elle. Cependant si la cible avait déjà été infecté par une maladie ou empoisonné avant le lancement du sort, la résistance obtenue ne fera qu'en suspendre les effets jusqu'à l'expiration du sortilège.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Sphère de la mort		Endurance majeure
description			
<p>Invoque une sphère de la mort autour de l'incantateur pour la durée du sort. Celui-ci doit se concentrer et ne peut pas incanter d'autres sorts. Il peut marcher lentement et se battre avec des armes. Toutes les personnes qui entrent volontairement dans la zone subissent 3* points de dégâts divins sans armure. Si l'incantateur avance vers une personne consciente pour qu'elle entre dans la zone, celle-ci ne subit pas de dégâts. Les gens voient un halo noir autour de l'incantateur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Sphère de vie		
description			
<p>Invoque une sphère de vie autour de l'incantateur pour la durée du sort. Celui-ci doit se concentrer, il peut marcher lentement et ne peut pas incanter d'autres sorts. Il peut marcher tranquillement et se battre avec des armes. Les créatures vivantes entrant dans la zone regagnent 3* PV, Chaque créature peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par incantation.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
4	Vision véritable			
description				
<p>Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux (Des 'c' discrets au bas de la lettre). Peut avoir des utilités scénaristique ou en donjon.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Devad Sulmeck Nalto Unika Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
4	Zone de vérité		Spirituelle majeure	
description				
<p>En invoquant ce sort, une zone de 3 m autour de l'incantateur devient une zone de vérité. Toute créature qui est ou entre dans le zone ne peut plus mentir, même si elle a le pouvoir de maître menteur. Quelqu'un peut se défendre contre l'effet de la zone et pourra alors mentir s'il réussit. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre. Les gens savent avant de parler qu'ils sont dans cette zone, ils la "sentent".</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'ultime'				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
5	Aura de fatigue		Endurance ultime	
description				
<p>Immédiatement après l'incantation du sortilège une aura de fatigue submerge la zone désignée et toutes personnes s'y trouvant tombent au sol (croc en jambe) et subissent l'effet 'exténué'. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'exténué', il ne peut plus courir et il ne peut plus donner aucun coup spécial, ni faire de sort pour la durée du sort. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis. Ceci est considéré comme un effet de fatigue Cet effet peut être retiré avec une délivrance des malédictions</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	2 minutes		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Valte Devad Kulha Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
5	Aura de lumière céleste	Dextérité ultime	
description			
Après l'incantation, une aura lumineuse apparaît autour de vous. Pointées les 10 personnes les plus proches présentent dans la zone d'effet (alliés ou ennemis). Elles sont alors illuminées de votre aura. Elles subissent 3 points de dégâts divins et sont aveuglées 1 min. Lorsqu'un personnage est aveuglé, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Aucun coup spéciaux ou course permise			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
5	Aura nécrotique		Endurance majeure
description			
<p>Vous conjurez un aura nécrotique invisible qui apparaît autour de vous pour la durée du sort tant que vous demeurez immobile. Il vous est permis d'incanter d'autres sortilèges ou d'utiliser d'autres pouvoirs, pour autant que vous demeurez immobile. Toutes personnes se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet ou ceux y pénétrant pour la première fois subissent 3 points de dégâts divins et ils subissent aussi l'effet 'douleur'. Lorsqu'un personnage subit l'effet douleur, il tombe au sol et se tord de douleur au sol pendant la durée spécifiée par le pouvoir ou le sort (généralement 15 sec). Il peut quand même esquiver les coups.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	2 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Valte Devad Kako Kulha Unika Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
5	Châtiment divin	Spirituelle ultime	
description			
L'incantateur touche une personne et lui inflige 2 points de dégâts divins en plus des effets suivants : malédiction de faiblesse et d'aveuglement. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'faiblesse', il ne peut plus courir pour la durée spécifiée par le pouvoir/ sort et les dégâts qu'il fait avec toutes armes sont réduits de 1 (Peut diminuer à 0). Lorsqu'un personnage est aveuglé, il doit fermer les yeux et n'a pas droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. Il ne peut plus courir et il ne peut plus donner aucuns coups spéciaux			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
5	Communion		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec une entité après 15 min de prière à voix haute. Une version fantômatique de l'entité ou de l'un de ses avatars apparaîtra au bout de 15 min sous forme fantômatique et vous pourrez discuter avec elle pendant 5 min. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu (avertir le scénariste avant le début de l'incantation). Les prêtres ne peuvent que parler à des avatars de leurs cultes et les Warlocks qu'à leur patron. Les autres ne voient pas l'entité</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Opra Nalto Gulgam Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
5	Cri des dieux	Spirituelle ultime	
description			
<p>Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit pousser un cri. Toutes personnes présentent dans la zone d'effet de 10 mètres lorsque vous aurez terminé de crier subira 2 points de dégâts divins sans armure et sera affectée par un effet de peur pour 1 h en vous voyant. Ceux qui résistent à la peur ont tout de même les dégâts. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma:	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
5	Force de géant		
description			
Donne à la cible touchée un bonus de type 'permanent' de + 2 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour la durée du sort. Elle peut aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir règles 'transport de corps')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Permanent	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak eteh Icym Orcko Urlak Devad Zolka Unika Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
5	Malédiction Cauchemardesque	Spirituelle ultime	
description			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège, vous devez pointer un personnage qui se trouve à un maximum de 3m de vous. Celui-ci subit 3 points de dégâts divins. À partir de maintenant et jusqu'à la fin d'un long repos, ce dernier sera sous l'emprise de l'effet "Peur" chaque fois qu'il vous apercevra. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m maximum	jusqu'à la fin d'un long repos		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Urlak Unika Crium Inva Abyllyss Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
5	Pire ennemi		Spirituelle ultime	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime subit l'effet provocation. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi et ce pour toute la durée du sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	jusqu'à la fin d'un long rep		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Balto Unika Devad Unikoum Abylyss				

niveau	Sort		Défenses
5	Projection astrale		
description			
<p>Permet à l'incantateur de se projeter dans le monde astral pour y voyager pendant la durée du sort. Pendant qu'il y est, quelqu'un doit protéger son corps qu'il quitte car 1 seul coup amènera l'incantateur à 0 PV et annulera le sort (l'âme de l'incantateur sera ainsi ramenée à son corps inerte). Dans le monde astral, il est une projection de lui-même avec les mêmes statistiques. S'il est "tué" dans le monde astral, il est projeté dans son corps, et assommé 15 min et à l'effet fatigué au reveil. Sinon, au retour, il est à ses PV initiaux et ne peut courir, ni crier pendant une scène (ralentit)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 h		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Crium Valte Ritus Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
5	Résistance aux éléments			
description				
Permet à l'incantateur de résister aux dégâts de type élémentaire pour la durée du sort. Les dégâts de type élémentaire subis sont diminués de 3 pour la durée du sort. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Défense
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Etus Folgus Gilgus Ritus Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
5	Résurrection		Spirituelle majeure
description			
<p>Permet de rappeler à la vie une personne. On a seulement besoin d'une petite parcelle de son corps. Elle doit être morte depuis moins de 100 ans. Cette personne sera plus faible (voir scénariste). Une personne qui ne le désire pas peut résister à se faire ressusciter. L'incantateur perd tous ses PM après le sort et est affecté par l'effet 'fatigué' jusqu'à ce qu'il fasse un court repos. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir pour la durée spécifiée par le pouvoir/ sort. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Craim Bani Unika Unikoum Abylyss			

niveau	Sort		Défenses
5	Toucher de la mort		
description			
Permet de faire un toucher qui fera 10 points de dégâts divins			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Kako Kulha Unika			

niveau	Sort	Défenses	
5	Tremblement de terre	Dextérité ultime	
description			
<p>Invoque un tremblement de terre sur la zone autour de l'incantateur pour la durée du sort. Celui-ci doit se concentrer et ne peut pas incanter d'autres sorts. Il peut marcher tranquillement et se battre avec des armes. Toute personne qui est ou entre dans la zone chute subit l'effet croc en jambe; elle doit tomber au sol (2 pieds, 2 coudes au sol) et subit 1 points de dégâts dû à la chute. Les personnes dans la zone peuvent se déplacer, mais doivent en tout temps garder 3 de leurs 4 membres au sol pour la durée du sort. Stabilité ne protège pas contre ce sort mais Liberté d'action oui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			