

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 | Type de magie |
| incantateur seulement | 5 minutes | Magie | |
| 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 ininterrompues à leurs observations avant que leurs significations ne se manifestent dans son esprit. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 5 minutes | Magie | |
| 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 divins lorsque vous déclarer vos dégâts. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 2 minutes | Objet | |
| 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 | | |
| description | | | |
| 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. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | 1 minutes | Magie | |
| 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 | Magie | |
| 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 | | |
| 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 | | | | |
| 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. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| touché | 2 minutes | Objet | | |
| 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 1 | |
| description | | | |
| Permet de ramener une personne inconsciente (0 PV) à consciente (1 PV). L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher la personne inconsciente en continu pendant 1 min. 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 | 1 minutes | Magie | |
| 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 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 Durée: jusqu'à la fin d'un long repos | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Alkor Sulmeck Taltal Palo Unikoum | | | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 1 | Amitié | Spirituelle 1 | |
| description | | | |
| La cible touchée par le catalyseur est prise dans un effet de "joie" et doit agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "docile" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré". Pouvoir de type charme. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 5 minutes | Pouvoir | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +10 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée +45 minutes | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Balto Tozass Unika Taltal Unikoum | | | |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 1 | Antidote divine mineur | | Endurance 1 |
| description | | | |
| Permet de guérir un poison mineur 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 | Magie | 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 | Arme divine élémentaire mineure | | |
| description | | | |
| <p>Lorsque vous choisissez 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, l'arme perd tout autre propriété magique ou physique (Ex: Bonus d'affûtage, enchantement magique, bonus de dommage dû à la force...). De plus, peu importe le type d'arme affecté par le sort (Ex: Dague, Épée à 2 mains,) , l'arme devenu immatérielle n'infligera désormais que les dégâts suivants: elle fera 1 point de dégât du type élémentaire choisi et aucun autre modificateur ne pourra lui être appliqué. 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 | Éléments | Transmutation |
| 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 | Arme divine mineure | | |
| description | | | |
| Permet de rendre une arme normal 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 | Dégats de base | Transmutation |
| 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 | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 1 | Blessure mineure | | |
| description | | | |
| Permet à l'incantateur de toucher une personne afin de lui infliger 2* points de dégâts magiques (sans armure). | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | instant | Magie | Nécromancie |
| 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 | |
| 1 | Combat aveugle | Spirituelle 1 | |
| 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 | Pouvoir | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| 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 1 | |
| 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 +45 minutes | | Durée: jusqu'à la fin d'un court 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 durant la durée du sort, s'il touche, fera 2* de dégâts supplémentaires et les dégâts totaux seront de type "divins" . Corps à corps seulement. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 minutes | Pouvoir | Enchantement |
| 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 une résistance à la peur pour la durée du sort. (Équivaut à une défense spirituelle 3* contre les effet de peur).Dire:"COURAGE" lorsque vous êtes victime d'un effet de peur. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Défense | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| 1 | Détection de la magie | | | |
| description | | | | |
| Permet de détecter si des objets sont magiques. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au-dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min pour savoir si il est magique. | | | | |
| 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 | |
| | | | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Sulmeck Ussof Torkuz | | | | |
| | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1 | Détection des pièges | | |
| description | | | |
| 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". | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | 1 scène: 15 minutes | | Divination |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Sulmeck Kako Torkuz Unikoum | | | |

| 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 | | Magie |
| 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 1 | |
| 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 | Type de magie |
| rayon de 10 m | 1 scène: 15 minutes | Magie | Divination |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 1 | Détection du mal | Spirituelle 1 | |
| description | | | |
| <p>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.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personne (s) pointé (s) 3m ma | 1 scène: 15 minutes | Magie | Divination |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée +45 minutes | | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | | Défenses |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| 1 | Enchevêtrement | | Endurance 1 |
| description | | | |
| Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 10 m d'un arbre et à plus de 5 m de tout bâtiment). S'il touche, la cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 1 minutes | Magie | 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 + 5 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 l'objet et vous concentrez sans interruption pendant 5 min sur l'objet. 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 |
| rayon de 3m | | 1 scène: 15 minutes | | Magie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| 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 min 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 | tout le GN | Objet | Évocation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| 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 | 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 Opra Ussof Blato Torkuz | | | | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 1 | Ordre | | Spirituelle 1 |
| 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. Il lance ensuite un catalyseur. S'il atteint la cible, celle-ci doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné. Note: La personne visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 1 minutes | 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 | |
| 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 aussi servir à escalader. Sort pour "DONJON". La cible doit être consentante. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | 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 | | | |
| Alak Devad Vilka Zolka Unikoum | | | |
| | | | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 1 | Peur | Spirituelle 1 | |
| description | | | |
| <p>Suite à l'incantation de ce sortilège la personne touchée sera affecté par l'effet 'peur' pour la durée du sort. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée +45 minutes | | | |
| 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 |
| rayon de 3m | | instant | | Magie |
| Type de magie | | | Type de magie | |
| | | | Transmutation | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| | | | | |
| 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 1 | |
| 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 minutes | Magie | 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 1 | |
| description | | | | |
| <p>Le personnage touché développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance". Ne guérit pas les effets contractés avant le sorts, mais enlève les effets pour une heure. Spécial: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que la (ou les) résistance supplémentaire est active, il est impossible pour l'incanteur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p> | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| touché | | 1 h | | Défense |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée: jusqu'à la fin d'un court repos | | | Durée: jusqu'au repos complet | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 1 | Résistance des dieux | Spirituelle 1 | |
| 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 + 1 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 | Endurance 1 | |
| description | | | |
| Permet à la personne touchée de respirer sous l'eau pour la durée du sort (pouvoir de donjon). | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | Transmutation |
| 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 | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Devad Vilka Unika Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|
| 1 | Réveil | Spirituelle 1 | |
| description | | | |
| Permet de ramener une personne inconsciente (0 PV) à consciente (1 PV). L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher la personne inconsciente en continu pendant 1 min. 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 | 1 minutes | | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Fullam Unika Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------|---------------|
| 1 | Soin lent | Endurance 1 | |
| 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 minutes | Magie | 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. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 5 minutes | Pouvoir | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 10 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Antidote divine majeur | | Endurance 2 | |
| description | | | | |
| Permet de guérir un poison majeur 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 | Magie | 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 | Apaisement des émotions | | Spirituelle 2 |
| description | | | |
| Enlève les effet d'émotions ou de rage de la cible (ex. : joie, amitié, désespoir, rage). Si une personne veut résister à ce sort, la défense est "Spirituelle 2". Les effets négatifs résultant du changement d'émotion (si applicable) effectent aussi la cible du sortilège (Ex: Sortir de rage cause 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 + 1 catalyseurs | |
| 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 élémentaire majeure | | |
| description | | | |
| <p>Lorsque vous choisissez 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, l'arme perd tout autre propriété magique ou physique (Ex: Bonus d'affûtage, enchantement magique, bonus de dommage dû à la force...). De plus, peu importe le type d'arme affecté par le sort (Ex: Dague, Épée à 2 mains,) , l'arme devenu immatérielle n'infligera désormais que les dégâts suivants :Les 3* premiers coups portés avec l'arme feront 2 de dégâts et ensuite elle fera 1 point de dégat du type élémentaire choisi et aucun autre modificateur ne pourra lui être appliqué. 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 | Éléments | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec * | | 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 | Arme divine majeure | | |
| description | | | |
| <p>Permet de rendre une arme normal divine. Cette arme infligera donc des dégats "DIVIN", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "DIVIN" en portant ses coups. De plus, les 2* 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 | Objet | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | 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 | Aveuglement | | Endurance 2 | |
| description | | | | |
| Après avoir invoqué ce sortilège vous devrez atteindre votre cible avec 1* catalyseur. Si ce dernier touche, celle-ci sera aveuglée 2* min. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| catalyseur | 1 minutes | Pouvoir | Nécromancie | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | | |
| Durée + 1 minutes | | Durée + 5 minutes | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | | |
| Durée +10 minutes | | | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Eteh Icy m 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 interromp 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 | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 scène: 15 minutes | Défense | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| 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 | Objet | Transmutation | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | | |
| Durée +45 minutes | | | | |
| 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 "abjuration magique" ou qui utilise un sortilège d'un niveau suffisant peuvent vous atteindre au travers de votre cercle. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| incantateur seulement | 5 minutes | | Abjuration | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +10 minutes | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Eteh Valte Criam Alakor Ussof Unikam | | | | |

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Cérémonie | | Spirituelle 2 | |
| 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. L'incantateur sait si un des 2 a déjà fait un mariage sacré auparavant. 3- Rite d'initiation : initie une créature au dieu 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 | Magie | 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 des runes avancé | | |
| 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 | Magie | Divination |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| | | + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Nalto Cytom Devad Torkuz | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Conjuration d'armure magique | | |
| description | | | |
| Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure magique temporaire qui confère armure temporaire de 1* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Comme pour les points d'armures traditionnels, les points obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu. 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 | Magie | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +30 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Alkor Ussof Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Contorsionniste | | |
| description | | | |
| Permet à la personne touchée de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher pendant la durée du sort. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Pouvoir | Transmutation |
| 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 Durée: jusqu'au repos complet | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | 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 désamorcer magiquement, mais seulement 1* fois. Après avoir désamorcé 1* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".</p> | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| incantateur seulement | | 1 scène: 15 minutes | | Magie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Eteh Sulmeck Kako Torkuz Unikoum | | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|---------------|---------------|
| 2 | Détection des poisons | | | |
| description | | | | |
| 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 piège à moins qu'il est été découvert en premier lieu. | | | | |
| activation | | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 10 m | | 2 minutes | Magie | Divination |
| 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 | | | | |
| Alak Eteh Sulmeck Oizom Valvo | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Dextérité des héros | | |
| description | | | |
| <p>Donne à la personne touchée une défense dextérité égale à 2*. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque sa dextérité et que sa défense est 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 3 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 + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh alkor Pala Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Diplomatie | Spirituelle 2 | |
| description | | | |
| <p>Oblige 1* personne à vous écouter pendant 2 min. (La personne ce retrouve donc sous les effets d'un charme la forçant à vous écouter avec attention) Pour que le sort fonctionne la cible ne doit pas être impliqué de prêt ou de loin dans un combat. De plus tous signes d'hostilité envers la cible, quelle soit de votre part ou de celle d'une personne pouvant être perçu comme votre allié, mettra immédiatement fin au sort (Encercler la victime du sort est considéré un action hostile). Note: En aucun cas vous ne pouvez utiliser se sort contre une cible qui est soit votre ennemi juré ou dont vous êtes l'ennemi juré. Finalement pour que le sort fonctionne votre cible doit être doté d'un minimum d'intelligence.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personne (s) pointé (s) 3m ma | 2 minutes | Pouvoir | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Sulmeck Balto Unika Taltal Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Endurance augmentée | | |
| description | | | |
| <p>Donne à la personne touchée une défense endurance égale à 2*. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son endurance et que sa défense est 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 3 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 +45 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh alkor Palu Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 2 | Force du taureau | | |
| description | | | |
| Donne à la cible touchée un bonus de type 'force' 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 .Elle peut 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 | Force | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Devad Zolka Unika Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Fracassement | Dextérité 4 | |
| 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 1* point de dégats magiques. Si la créatures est une animation magique, elle reçoit plutôt 3* de dégats magiques sans armure. Spécial : la défense est dextérité 4 même si c'est un sort niv 2. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | instant | Magie | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Kako Vilka Pala Torkuz | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Glyphe de garde | | Dextérité 4 |
| 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 désamorcer un piège magique. 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.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| objet touché | squ'à la fin d'un long rep | Magie | Abjuration |
| 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 Opra Cytom Alkor Ussof Torkuz | | | |

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

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Intimidation | | Spirituelle 2 |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit discuter 15 sec avec des gens et les intimider. Affecte 1 personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Cette personne ne fera aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. Elle peut se défendre si vous l'attaquez; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m max | 1 scène: 15 minutes | | Enchantement |
| 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 | |
| Durée: jusqu'à la fin d'un long repos | | | |
| 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 "monstres" 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 | Connaissance | 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 | | 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 | Connaissance | 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 | |
| incantateur seulement | | 1 scène: 15 minutes | |
| | | Type de bonus | |
| | | Connaissance | |
| | | 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 | | | |
| 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 | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m mais jusqu'à la fin d'un long rep | | | Évocation |
| 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 Opra Ussof Bani Valvo | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Mensonges dissimulés | | |
| description | | | |
| Permet de mentir sans être détecté par 5 personnes au choix 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 | Magie | 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 | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Devad Sulmeck Taltal Unikam | | | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Noirceur | | Spirituelle 2 |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, une zone de noirceur la suivra partout pendant la durée du sort. La victime est aveuglée. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder une habileté le lui permettant.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 1 minutes | | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée + 2 minutes | | Durée: augmentée à 1 scène | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Kako Bani Opra Kulha Unikoum | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Ordre de groupe | | Spirituelle 1 | |
| 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 visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | 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 | Paralyse de personne | | Endurance 2 |
| description | | | |
| Permet de paralyser toute personne touchée pour la durée du sort. La créature doit être d'une race jouable comme joueur (ex. : humain, nain, elfe). Tout dégât subit par la cible annule le sort. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 minutes | Magie | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| | | Durée + 5 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Balto Zolka Palu Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Pied forestier | | |
| description | | | |
| Permet au personnage touché d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Défense | 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 | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Piège de feu | | Dextérité 2 |
| description | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de poser un piège sur un objet fixe qui s'ouvre tel un gros coffre (2 pieds de large), 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 feu 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).</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | jusqu'à la fin d'un long rep | | 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 Criam Alkor Nagulaz Etus Torkuz | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Protection contre les extérieurs | | Spirituelle 6 | |
| 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 | Type de magie | |
| touché | 2 minutes | 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 | | |
| défense augmenté de 1 | | | | |
| incantation arcane | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Ralentissement | | Endurance 2 | |
| 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 2*. Stabilité n'enlève que l'effet sur le mouvement. Pas le malus de défense. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Nécromancie | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Eteh Balto Devad Zolka Pala Palu Unikoum | | | | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Rayon affaiblissant | | Endurance 2 |
| 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. Lorsque fatigué, la victime ne peut plus courir pour la durée du sort. De plus, pour bénéficier des effets de son prochain court repos, elle 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 | Magie | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| | | défense augmenté de 2 | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Rayon de vieillissement temporaire | | Spirituelle 3 |
| 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 dégat (minimum 0) Aussi, pour la durée du sort, ses défenses endurance sont diminuées 2*.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 2 | Régal sombre | Spirituelle 3 | |
| description | | | |
| <p>Permet "d'achever" une victime vaincu en se nourrissant de son âme. Pour ce faire il faut poser les mains sur elle après avoir lancer ce sort pendant 2 minutes consécutives (Elle peut se défendre). Tout d'abord, vous pouvez lui demander en détails les 15 dernières minutes de sa vie. La cible ne peut pas vous mentir car vous êtes dans sa tête. Il n'y a pas de "hors-jeu", vous lui parlez (max 5 min), mais seul vous entendez ses réponses. Vous avez ensuite le choix de l'un des 3 effets suivants en bonus après votre conversation : 1) Guérison de 5* PV; 2) 3* PV temporaires pour 1 h; 3) Regagner 4* PM.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs défense augmenté de 2 | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs défense augmenté de 2 | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Kako Zolka Unika unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 2 | Résistance à un élément | Endurance 2 | |
| description | | | |
| Vous devez choisir un élément lorsque vous choisissez ce sort. Permet à la cible touchée 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. | | | |
| 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 +45 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 2 | Résistance aux poisons | Endurance 2 | |
| 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 sort, mais enlève les effets pour une heure.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Défense | Transmutation |
| 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 du hibou | | |
| description | | | |
| <p>Donne à la personne touchée une défense spirituel égal à 2*. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que sa défense est supérieure, il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituel" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 3 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 +45 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh alkor Palo Unikoum | | | |

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 2 | Silence | | Spirituelle 2 | |
| description | | | | |
| Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une créature. Cela empêche spirituellement la créature touchée de parler. Son cerveau n'en est plus capable pour la durée du sort. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| touché | 2 minutes | Magie | 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 | | |
| incantation arcane | | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 2 | Soin de combat | | Endurance 2 |
| 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 | Magie | 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 2 | |
| description | | | |
| <p>En invoquant ce sort, une zone en forêt 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.</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 | | Endurance 2 |
| 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*. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | instant | Magie | 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 | | Endurance 2 | |
| description | | | | |
| Permet à la personne touchée de voir la contrefaçon (2c max au bas de la feuille) ou de détecter les portes secrètes en donjon. | | | | |
| activation | durée des sorts | | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | | Magie | Transmutation |
| 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 | | | | |
| Alak Eteh Devad Sulmeck Unika Vilka Unikam | | | | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 3 | Ancre dimensionnelle | | Endurance 3 |
| 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, par les plantes ou changement de plan. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 2 minutes | Pouvoir | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée + 2 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 5 minutes | |
| 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 son dieu 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.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 scène: 15 minutes | 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 | | | |
| | | | |

| 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 pourras désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10 m (Équivaut à une défense spirituelle 3* contre les effet de peur). La protection s'estompe si l'incantateur tombe au combat ou si l'on s'éloigne 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 + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 3 | Aura de peur | | Spirituelle 3 | |
| description | | | | |
| <p>Permet de faire peur à 3* personnes dans un rayon de 10 m. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| personnes (s) pointés 10 m ma | 1 scène: 15 minutes | Pouvoir | 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 Icym Opra Inva Valvo | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Aura de vengeance | | |
| description | | | |
| Permet au personnage d'activer une aura de vengeance autour de lui. Toute personne qui le frappe avec une arme de corps à corps recevra 1* de dégâts divins par coup donné. Après 10 coups reçus, l'aura se désactive même si la durée n'est pas finie. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 scène: 15 minutes | Magie | Abjuration |
| 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 | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 3 | Coffre secret | Endurance 3 | |
| 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 ce que qui que ce soit prononce le mot de passe choisit par l'incanteur ou que la durée maximal du sortilège est expirée.</p> <p>Note: Une note devra être placé sur le coffre indiquant impérativement les informations suivantes: Coffre Secret - Invisible</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| objet touché | tout le GN | Objet | Transmutation |
| 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 | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icym Cypra Devad Cypra Torkuz | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Communication avec les morts | | |
| 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. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 5 minutes | Magie | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +10 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +30 minutes | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icym Nalto Taltal Unikoum | | | |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 3 | Contrôle des arbres | | Dextérité 3 | |
| description | | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de toucher des arbres afin que ceux-ci le défendent. Les arbres touchés attaqueront une cible à moins de 3*m d'eux. L'incantateur peut attaquer jusqu'à 4* fois avec ce pouvoir, mais à 10 sec d'intervalle chaque fois. Il ne peut incanter d'autres sorts entre temps sinon celui-ci sera annulé. Chaque attaque sur une personne pointée à moins de 3* m de l'arbre fera 2* de dégâts et soit enchevêtrement 1 min ou projection 3*m, au choix, à chaque attaque. Les arbres choisis doivent avoir un tronc d'au moins 15 cm de diamètre.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| rayon de 3m | 2 minutes | Magie | 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 | Couloir de fatigue | | Endurance 3 |
| description | | | |
| Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 3* personnes les plus proches de vous dans le couloir. Une vague de fatigue nécromantique les submergent et ils deviennent épuisés. Un personnage épuisé ne peut plus courir et ses dégâts faits avec des armes sont diminués de 1 (min. à 0) pour toute la durée du sort | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m ma | 2 minutes | | Nécromancie |
| 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 Opra Kulha Devad Zolka Palu Valvo | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Coup de sacrifice ultime | | | |
| description | | | | |
| Le personnage dit : "sacrifice", se touche, et perd 3 PV sans armure. Ensuite, le prochain coup porté durant la durée du sort, s'il touche, fera 5* de dégâts supplémentaires et les dégâts totaux seront de type "divins" . Corps à corps seulement. | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| incantateur seulement | | 1 minutes | | Pouvoir |
| 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 |
| 3 | Cri divin | | Spirituelle 3 |
| description | | | |
| Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit crier 10 sec très fort. Permet ensuite de lancer un catalyseur sur jusqu'à 5* personnes qui vous ont entendu. Elles subissent 1 de dégâts divins sans armure 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 | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur zone 10 m | 1 scène: 15 minutes | Magie | 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 | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 3 | Délivrance des malédictions | | Spirituelle 3 | |
| 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 | Magie | Abjuration | |
| 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 | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 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 désamorcer magiquement, mais seulement 1* fois. Après avoir désamorcé 1* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| objet touché | 5 minutes | | Divination |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée +10 minutes | | + 1 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 moins des 2... Dire : "Empathie "3* " et demander discrètement à la personne. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| 1 personne (s) pointé (s) 3m ma | 1 scène: 15 minutes | | Divination |
| 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 | | | |

| 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. La personne peut aussi s'en servir pour annuler un pouvoir d'esquive d'une autre personne qu'elle a touché avec une arme, la main 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 | Défense | 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 active 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 | Magie | 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 Ussof Unikoum | | | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 3 | Enchevêtrement venimeux | | Endurance 3 |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 10 m d'un arbre et à plus de 5 m de tout bâtiment). S'il touche, la cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort et subira un poison majeur (3* de dégâts de poison). On peut lancer deux catalyseurs d'enchevêtrement sur la même personne</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Esquive divine de coups normaux | | |
| description | | | |
| Permet à la cible touchée d'esquiver les 3* prochains coups normaux durant la durée du sort. Dire : "esquive" à chaque coup reçu. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde. | | | |
| 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 + 3 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Alkor Pala Unikam | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 3 | Expert en donjons | | Spirituelle 3 |
| 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 3* 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 | Pouvoir | Transmutation |
| 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 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 | Magie | Abjuration | |
| 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 | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 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 4* premiers coups portée avec une arme par la cible touchée feront + 1 (dire Faveur à chaque coup)) | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Pouvoir | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 3 | Frayeur | Spirituelle 4 | |
| description | | | |
| <p>Suite à l'incantation de ce sortilège, vous devez pointer un personnage qui se trouve à un maximum de 3m de vous. Ce dernier sera sous l'emprise de l'effet "Peur" qui se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personne (s) pointé (s) 3m ma | 1 scène: 15 minutes | | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| défense augmenté de 2 | | +1 cible touchée | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icym Unika Crium Inva Unikoum | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|--|
| 3 | Gardien de la forêt | | | |
| description | | | | |
| <p>Permet au personnage d'éviter tous les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque vous vous trouvez à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Si l'effet déclenché pouvait affecter d'autres personnes que vous, ils n'en sont pas protégés. Tant que vous ne quittez pas la forêt, vous bénéficiez de 3* points de vie temporaires au début de chaque scène. Finalement, les coups que vous porterez avec une arme infligeront des dommages de type "ABJURATION MAGIQUE".</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| touché | 1 h | Magie | Transmutation | |
| 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 | | | | |
| | | | | |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 3 | Guérison des maladies | | Endurance 3 |
| description | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de guérir une maladie sur une créature touchée autre que soi. 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'.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | tout le GN | Magie | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Imitation divine | | |
| description | | | |
| <p>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.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| objet touché | jusqu'à la fin d'un long rep | Magie | 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 Criam Ussof Torkuz | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Immunité à un élément | | |
| description | | | |
| 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. Spécial: Il est possible de bénéficier de plusieurs itérations de ce sortilège (Choisir un élément différent chaque fois) | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 5 minutes | Défense | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée: augmentée à 1 scène | | +1 cible touchée | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 3 | Insulte divine | | Spirituelle 3 |
| 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, le personnage doit ensuite insulter la victime pendant 10 sec. La victime devra attaquer le personnage pendant 2 min avec ses armes corps à corps ou naturelles, pris d'une genre de 'rage'.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée + 2 minutes | | défense augmenté de 2 | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Lecture de runes | | |
| description | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de lire et comprendre toutes runes magiques ou non ainsi que d'utiliser tous les parchemins, même ceux qui ne sont pas de son niveau ou de son type de magie habituelle. 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 niv 3. (Le nombre de 'c' discret au bas de la lettre indique le niveau)</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 scène: 15 minutes | Connaissance | 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 Nalto Cytom Torkuz | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Liberté d'action | | |
| description | | | |
| Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action". Annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 5 minutes | | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes | |
| 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 3 | |
| 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. Il ne peut plus courir et en plus pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis 3) faible santé : -2 PV permanent; 4) Perte progressive de la vue ou l'ouïe. Perte totale après 3 GN. 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 | Magie | Nécromancie | |
| 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 Devad Vilka Unika Palu Unikoum | | | | |

| niveau | Sort | | Défenses |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Maladresse divine | | Spirituelle 3 |
| description | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de faire échapper 1* objet porté à la cible touchée. Cela peut être une arme, un bouclier ou autre chose tenue en main : 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 | Magie | Enchantement |
| 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 | Métamorphose d'autrui | | |
| description | | | |
| <p>Permet à la créature touchée consentante de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancées (voir pouvoir). Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation. La cible ne peut pas faire des sorts dans sa nouvelle forme si c'est une forme animale ou non humanoïde. La cible peut en tout temps reprendre sa forme normale, ce qui arrête le sort.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | jusqu'à la fin d'un long rep | Magie | 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 Devad Unika Devad Vilka Unikoum | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Non détection | | |
| description | | | |
| <p>Protège la cible touchée (qui peut être un objet) contre toute forme de divination de niveau 3* et moins. Spéciale: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que la (ou les) non-détection supplémentaire est active, il est impossible pour l'incantateur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 h | Magie | 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 Icy m Balto Alkor Sulmeck (Unikoum pour cibler une personne) ou (Torkuz pour cibler un objet) | | | |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 3 | Ordre complexe | | Spirituelle 3 | |
| 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 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 visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Enchantement | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | | |
| Durée: augmentée à 1 scène | | Durée +45 minutes | | |
| 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 | | Endurance 2 |
| description | | | |
| Permet à l'incantateur après avoir prier haut et fort pendant 15 min de désignés jusqu'à 5* personnes se trouvant dans la zone d'effet et ayant 'prisent part' à la prière pendant les 15 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 | 1 scène: 15 minutes | Magie | 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 | Rayon de soleil | | Endurance 3 |
| description | | | |
| L'incantateur ne peut faire ce sort qu'en extérieur. Permet de faire tomber un rayon de soleil 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 peut être fait en touchant seulement le catalyseur. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | instant | Magie | 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 | Rayon débilant | | Dextérité 3 |
| description | | | |
| 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) pour la durée du sort et ses défenses spirituelles sont diminuées 2*. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec * | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec * | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icy m Balto Devad Taltal Palo Pala Unikoum | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 3 | Résistance aux sorts mineurs | Spirituelle 3 | |
| 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 | Défense | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 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 | 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 minutes | Magie | 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 | | Endurance 3 | |
| 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 3*. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| touché | instant | Magie | Nécromancie | |
| 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 Opra Kulha Kako Unikoum | | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------|---------------|
| 3 | Transport végétal | | | |
| description | | | | |
| <p>Permet à l'incantateur de voyager d'un arbre touché à un autre visible à 25 m maximum. Une fois le sort lancé, l'incantateur disparaît (Lever les 2 mains, puis se rendre rapidement et en ligne droite vers l'endroit choisi). Il réapparaît ensuite à l'endroit choisi. Un maximum de 0* personnes (Consentante) touchées au moment de l'incantation peuvent suivre l'incantateur.</p> | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| incantateur seulement | | instant | | Magie |
| 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 | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------|---------------|
| 3 | Tricher la mort | Spirituelle 3 | |
| description | | | |
| <p>Permet de protéger la personne touchée contre une mort certaine. Durant la durée du sort, si une personne tombe à 0 PV ou moins, elle se relève à 1 PV au bout de 2 min (1 seule fois). Aussi, permet à l'âme de la personne touchée, si elle meurt (achevée) pendant la durée du sort de regagner son corps. Cela ne peut être fait qu'un fois par GN par personnage et peut avoir des conséquences en jeu. La personne se réveille au bout de 15 min à 1 PV 0 PM et a tout de même oublié la dernière scène. Spécial: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que le (ou les) tricher supplémentaire est actif, il est impossible pour l'incantateur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée +45 minutes | | Durée: jusqu'à la fin d'un long repos | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | | Défenses |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 3 | Zone de noirceur | | |
| description | | | |
| <p>En invoquant ce sort, une zone de "NOIRCEUR" se forme autour de l'incantateur. (Aviser les gens) Toute autre créature que le lanceur de sort qui y pénètre devient aveugle pour 1* minute. (Dire: "AVEUGLEMENT"). Si l'incantateur quitte la zone, la noirceur se dissipe, mais les créatures déjà aveuglées le restent.</p> <p>Note: Le lanceur de sort ne peut pas incanter d'autre sortilège tant que la zone de noirceur est active, mais il peut combattre.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | 5 minutes | Magie | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée: augmentée à 1 scène | | Rayon augmenté à 10 m | |
| 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 | | |
| description | | | |
| En invoquant ce sort, une zone de silence se forme autour de l'incantateur. Toute créature qui entre dans le 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 | Type de magie |
| rayon de 3m | 1 scène: 15 minutes | Magie | Évocation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée: jusqu'à la fin d'un court repos | | Rayon augmenté à 10 m | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Aide de masse | | |
| description | | | |
| Donne 2* PV temporaires à 3* cibles touchées. Ce sont les premiers dégâts perdus. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Pouvoir | 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 4 | |
| description | | | |
| Annule la magie d'un objet magique mineur ou majeur. L'incantateur doit toucher directement l'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 | instant | Magie | 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 Kako Ussof Torkuz | | | |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Antidote ultime | | Endurance 4 |
| description | | | |
| Permet de guérir un poison ultime 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 | Magie | 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 |
| 4 | Aura de fatigue | | Endurance 4 |
| description | | | |
| <p>Immédiatement après l'incantation du sortilège une aura de fatigue nécromantique submerge la zone désignée et toutes personnes s'y trouvant tombent au sol et subissent l'effet 'fatigué'. Pour toute la durée du sort, il lui est impossible de lever son arme assez intensément pour faire des dégats, de courir ou de jeter un sort. Les effets ci-haut seront rompus sur lui si un personnage subit des dommages. De tout les cas, pour bénéficier des effets d'un court repos, elle devra 'se reposer' le double du temps requis</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | 2 minutes | Pouvoir | Nécromancie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Rayon augmenté à 10 m | | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icym Orcko Valte Devad Kulha Valvo | | | |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 4 | Aura de repos | Endurance 4 | |
| 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 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 | Magie | 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 Fullam Devad Unika unikoum | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | Défenses | |
| 4 | Banissement | Spirituelle 4 | |
| 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 | | 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 Cypra Bani Kulha Gulgam Kako Opra Unikoum | | | |
| | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Chaumière éthérée | Spirituelle 4 | |
| description | | | |
| <p>Grâce à ce sortilège, une porte pouvant mener vers un abris sûr du plan éthéré 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 jeux 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 peronnages à l'intérieur de la chaumière aura conscience de leur présence.</p> <p>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 | Magie | 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 Icy m Orcko Opra Alkor Cypra Opra Alakor Cypra Valvo | | | |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Colonne de feu sacré | | Dextérité 4 |
| description | | | |
| <p>Permet d'invoquer une colonne de feu sacré qui s'abattra sur 3 créatures 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 1* 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 | | | |
| <p>Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure magique temporaire qui confère armure temporaire de 5* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Comme pour les points d'armures traditionnels, les points obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu. Note: Ne peut pas être fait sur quelqu'un qui porte déjà une armure et tant que celle-ci à l'armure active, la personne ne peut utiliser de pouvoirs d'esquives</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Magie | 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 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 150 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 | Type de magie |
| rayon de 3m | 2 minutes | Magie | Évocation |
| 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 | | Endurance 4 |
| description | | | |
| Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m 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 joueurs affectés seront aveuglés pour toute la durée du sort. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m ma | 1 minutes | Magie | 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 Icym Orcko Opra Bani Palu Valvo | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Couloir nécrotique | | Endurance 4 |
| description | | | |
| Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Ensuite pointer les 3* personnes les plus proches de vous dans le couloir, un torrent d'énergie nécromantique les submergera. Elles subiront 2* points de dommages divins et avoir l'effet 'douleur'. Lorsqu'on subit l'effet douleur, on ne peut que rester sur place au sol et se tordre de douleur pendant 15 sec. On peut quand même esquiver les coups | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m ma | instant | | Nécromancie |
| 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 | 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 de 1 km carré 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 1 scène.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 1 scène: 15 minutes | Magie | 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 du héros | | | |
| description | | | | |
| <p>Donne à la personne une Endurance égale à 4*. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est 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 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| touché | 1 h | Défense | 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 Alkor Palu Unikoum | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Esquive divine | | |
| description | | | |
| 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 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin. Note: Ce sort ne protège pas contre les effets d'une attaque portées avec une arme | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 h | Défense | Abjuration |
| 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 | Esquive divine de coups spéciaux | | | |
| description | | | | |
| <p>Permet à la personne touchée d'esquiver les 2* prochains 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.</p> | | | | |
| 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 | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak Eteh Icym Orcko Alkor Pala Unikam | | | | |

| niveau | Sort | | Défenses |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Festin des héros | | |
| description | | | |
| <p>Avant de prendre un repas, l'incantateur doit désigner 3* personnes, autre que lui-même. Une fois le repas terminé (30 min minimum), ces 3* individus recevront les bénéfices suivants: court repos complétés, 3* PV temporaires et aussi 1* défense augmentée de 2 pour la durée du sort .</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personne (s) pointé (s) 3m max | 1 h | Magie | 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 | | | |

| niveau | Sort | | Défenses | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Force de taureau en masse | | | |
| description | | | | |
| <p>Donne aux 3* cibles touchées un bonus de type 'force' 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')</p> | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| touché | | 1 scène: 15 minutes | | Force |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| + 2 au chiffre avec * | | | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | | |
| incantation arcane | | | | |
| Alak eteh Icym Orcko Devad Zolka Unika Valvo | | | | |
| | | | | |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Fusion dans les arbres | | |
| description | | | |
| <p>Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 point de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et 4 dégâts.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | tout le GN | Magie | Transmutation |
| 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 | | | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Gardien invisible | | Dextérité 3 |
| 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 m 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 3 points de dégats magique</p> <p>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 | Magie | 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 | Malédiction | | Spirituelle 3 |
| description | | | |
| <p>LLa cible touchée est affectée par 1 malédiction permanente au choix de l'incantateur parmi les suivantes : 1) Faiblesse spontanée, à chaque scène, elle infligera moins 1 point de dégâts à ses 3 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 fois par 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 | permanent | Magie | Enchantement |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| défense augmenté de 2 | | | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| | | | |
| incantation arcane | | | |
| Alak Eteh Icy m Orcko Criam Kulha Devad Zolka Taltal Unikoum | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 4 | Ordre complexe de groupe | | Spirituelle 3 | |
| 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 visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p> | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| catalyseur | 2 minutes | Magie | Enchantement | |
| Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 catalyseurs | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | | |
| 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 | Ouverture | | |
| description | | | |
| Permet d'ouvrir tout type de serrure, même magique. Nécessite de se concentrer en la touchant 2 min. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| objet touché | 2 minutes | Magie | 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 | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Portail entre les plans | | | |
| description | | | | |
| Permet d'ouvrir un portail entre les différents plans. Le faire peut être dangereux. Voir scénaristes *** Ce sort devant être appris en jeu **** | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| rayon de 3m | | 2 minutes | | Force |
| 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 | | | | |
| Alak Eteh Icym Orcko Criam Valte Cypra Valvo | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4 | Protection divine | | |
| description | | | |
| <p>Donne 5 PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, toutes les défenses de la personne touchée augmentent de 1 pour la durée du sort. (2 minimum pour les 3 défenses et elle peut utiliser chaque défense 3 fois pendant la scène.) Si la cible meurt, elle ne peut être relevée en mort-vivant pendant 1 h.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Défense | Abjuration |
| 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 | Régénération | | Endurance 4 |
| 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</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | jusqu'à la fin d'un court rep | Magie | 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 | Sanctuaire divin | Spirituelle 4 | |
| 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 | 1 h | Magie | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un long repos | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |

| | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------|--------------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 4 | Santé de fer | | Endurance 4 | |
| description | | | | |
| Suite à l'invocation de ce sort, la personne touché développe une résistance temporaire aux maladies. Pour toute la durée du sortilège, il ne pourra donc pas contracter de nouvelles maladies, même d'origine magique. Les poisons infligeant jusqu'à 6 points de dommages seront sans effet sur lui. 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 | Magie | 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 | Serrure divine | | |
| description | | | |
| Permet de barrer un objet qui se ferme avec un verrou invisible magique. Il peut s'ouvrir avec un mot ou par l'incantateur seulement (mettre une note avec un duck tape rouge dessus). | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | jusqu'à la fin d'un court rep | Objet | Abjuration |
| Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un long repos | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |
| | | | |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------|
| niveau | Sort | | Défenses |
| 4 | Sphère de la mort | | Endurance 4 |
| 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 tranquillement et se battre avec des armes. Toutes les personnes qui entrent volontairement dans la zone subissent 3* points de dégâts divins. 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. Toutes les créatures vivantes tombant à 0 PV ou moins autour de l'incantateur sont automatiquement "achevées". Les morts-vivants entrant dans la zone gagnent 2 PV temporaires 1X maximum par sort par créature.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 3m | 5 minutes | Magie | Nécromancie |
| 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 | | Endurance 4 |
| description | | | |
| <p>Invoque une sphère de vie 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. Les créatures vivantes entrant dans la zone regagnent 2 PV, 1X maximum par sort par créature.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 5 minutes | Magie | Abjuration |
| 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 | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------|
| 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". Cela permet au personnage de voir la vérité. 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)</p> | | | | |
| activation | | durée des sorts | | Type de bonus |
| incantateur seulement | | 1 scène: 15 minutes | | Magie |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Durée +45 minutes | | | | |
| 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 4 | |
| description | | | |
| <p>En invoquant ce sort, une zone de 10 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 | Type de magie |
| rayon de 10 m | 1 scène: 15 minutes | 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 | | | |
| | | | |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 5 | Aura de lumière céleste | | Endurance 5 | |
| description | | | | |
| Après l'incantation, une aura lumineuse apparaît autour de vous. Pointées les 10 personnes les plus proches présentes dans la zone d'effet (Alliés ou ennemis) et elles sont alors illuminées de votre aura. Elles subiront 2 points de dégâts divins et seront aveuglées 1 min. | | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie | |
| rayon de 10 m | instant | Pouvoir | 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 5 |
| description | | | |
| <p>Après l'incantation de ce sortilège, une aura nécrotique invisible apparaît autour de vous. Toutes personnes se trouvant à l'intérieure de la zone d'effet subira 2 points de dommages divins et devra se tordre de douleur au sol pendant 15 sec. Toute personne pénétrant dans la zone d'effet par la suite subira elle aussi les mêmes conséquences.</p> <p>Spécial: Vous devez demeurer immobile pour que l'aura perdure, si vous faite un pas ou si vous êtes blessé, l'aura s'estompe immédiatement. Il vous est cependant permis d'incanter d'autres sortilèges, d'utiliser des armes de jet ou encore d'autres pouvoirs, pour autant que vous demeuriez immobile.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| rayon de 10 m | 1 minutes | Magie | Nécromancie |
| 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 4 |
| description | | | |
| L'incantateur touche une personne et lui inflige 5 points de dégâts divins en plus des effets suivants : aveuglement 2 min et malédiction de faiblesse, -1 à tout dégât au corps à corps pendant 2 min (Peut être 0). | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | 2 minutes | Magie | 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 | Communion | | |
| description | | | |
| 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 | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| incantateur seulement | 5 minutes | Magie | 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 5 | |
| description | | | |
| Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit crier 20 sec très fort. Toute personne présente dans la zone d'effet lorsque vous aurez terminé de crier subira 2 points de dégâts divins et sera affectées par un effet de peur pour 1 h en vous appercevant. Ceux qui résistent à la peur ont tout de même les dégats. Contre-chant fait durant le cri bloquera ce sort. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m ma | 1 minutes | Magie | 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 | Esquive divine majeure | | |
| description | | | |
| <p>Permet à la cible touchée de réduire de 4* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pièges à dégâts pour la durée du sort ou après 3 esquives réussies. La personne touchée peut esquiver jusqu'à 3 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 | Type de magie |
| touché | 1 scène: 15 minutes | Défense | 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 Urlak Alkor Pala Ussof Unikam | | | |

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|---------------|--|
| niveau | Sort | | Défenses | |
| 5 | Force de géant | | Endurance 5 | |
| description | | | | |
| Donne à la cible touchée un bonus de type 'force' de + 2 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles. Vous pouvez 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 | Force | 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 | Insulte divine de groupe | | Spirituelle 5 |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit insulter 3 victimes à moins de 10 m pendant 10 sec. Ensuite, les victimes devront attaquer le personnage pendant 2 min avec leurs armes corps à corps ou naturelles, pris d'une genre de 'rage'.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m ma | 2 minutes | Magie | 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 | Intimidation divine de masse | Spirituelle 5 | |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit discuter 15 sec avec des gens et les intimider. Affecte 3* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Ces personnes ne feront aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. Elles peuvent se défendre si vous l'attaquer; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| personnes (s) pointés 10 m mais jusqu'à la fin d'un long rep | | Magie | 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 | Pire ennemi | | Spirituelle 5 |
| description | | | |
| <p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit insulter la victime pendant 3 min en continu. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort d'un des 2 personnages peut annuler cet effet.</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| catalyseur | permanent | Magie | 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 |
| incantateur seulement | | 1 h | | Magie |
| | | | Type de magie | |
| | | | 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 Criam Valte Ritus Valvo | | | | |
| | | | | |

| niveau | Sort | Défenses | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 5 | Résistance aux éléments | Endurance 5 | |
| description | | | |
| Permet à la cible touchée 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. | | | |
| 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 | |
| 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 5 | |
| 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. Lorsque fatigué, la victime ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, elle devra 'se reposer' le double du temps requis</p> | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | instant | Magie | 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 | | Spirituelle 5 |
| description | | | |
| Permet de faire un toucher qui fera 12 points de dégâts divins sans armure et achèvera la victime si elle est à moins de 0 PV. | | | |
| activation | durée des sorts | Type de bonus | Type de magie |
| touché | instant | Magie | Nécromancie |
| 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 5 |
| 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 et subit 1point de dégâts dû à la chute. Les personnes 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 | Magie | Transmutation |
| Sort incanté 1 niveau supérieur | | Sort incanté 2 niveaux supérieurs | |
| Sort incanté 3 niveaux supérieurs | | Sort incanté 4 niveaux supérieurs | |
| incantation arcane | | | |