

Sorts magie arcane 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	Coup d'acide		
description			
Le sortilège modifie magiquement les propriétés physiques d'une arme (Armes naturelles incluses). Ainsi modifié, cela lui permettra d'infliger une blessure d'acide à un adversaire avant de retrouver sa forme originelle. Les dégats totaux infligés par l'attaque seront les suivants: 1 point de dégat d'acide et sans armure			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Ritus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Coup de feu		
description			
Le sortilège modifie magiquement les propriétés physiques d'une arme (Armes naturelles incluses). Ainsi modifié, cela lui permettra d'infliger une blessure de feu à un adversaire avant de retrouver sa forme originelle. Les dégats totaux infligés par l'attaque seront les suivants: 2* de dégâts de feu.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Etus Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
0	Coup de glace	Endurance 1	
description			
<p>Le sortilège modifie magiquement les propriétés physiques d'une arme (Armes naturelles incluses). Ainsi modifié, cela lui permettra d'infliger une blessure de froid à un adversaire avant de retrouver sa forme originelle. Les dégats totaux infligés par l'attaque seront les suivants: 1* de dégâts de froid et ralenti 1 minute (ne pourra plus courir) Résister à ce sort ne protège pas des dégâts, mais seulement de l'effet ralenti.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes		
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Folgus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Coup électrique		
description			
Le sortilège modifie magiquement les propriétés physiques d'une arme (Armes naturelles incluses). Ainsi modifié, cela lui permettra d'infliger une blessure de froid à un adversaire avant de retrouver sa forme originelle. Les dégâts totaux infligés par l'attaque seront les suivants: 1* de dégâts électriques sans armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Gilgus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Coups magiques		
description			
Le sortilège octroie temporairement l'attribut magique à une arme (Armes naturelles incluses). Cela lui permettra d'infliger à 3 reprises, des dégâts magiques à un adversaire. Vous pourrez donc lors de ces 3 attaques ajouter magiques 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			
Devad Ussof Torkuz			

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	Identification d'objet magique		
description			
<p>Permet au personnage d'identifier un objet magique. 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	Type de magie
rayon de 3m	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			
Sulmeck Ussof Torkuz Abylyss			

niveau	Sort	Défenses	
0	Invocation d'acide	Dextérité 2	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 3 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 1 de dégâts d'acides (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et les 2 autres à 3 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Ritus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
0	Invocation de feu		Dextérité 3
description			
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 petites boules de feu (catalyseurs) qui feront 2 de dégâts de feu. La première boule apparaît après l'incantation et l'autre à 4 sec d'intervalle.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Etus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
0	Invocation de glace		Endurance 3
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 petites boules de glace (catalyseurs) qui feront 1 de dégâts de froid et empêcheront la personne de courir pendant 1 minute. (ralentit) La première boule apparaît après l'incantation et l 'autre à 4 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Folgus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
0	Invocation de mini tornade		Dextérité 2
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 3 petites tornades (catalyseurs) qui feront 1 de dégâts d'électricité (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et les 2 autres à 3 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Gilgus Valvo Unikoum			

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	Projectile magique		Dextérité 2
description			
Permet à l'incantateur de pointer une cible qui subira 1 point de dégâts magiques.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	instant	Magie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Opra Crium Ussof Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Agilité du singe		
description			
Permet à l'incantateur 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
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	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'à la fin d'un long repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Unika Unikoum			

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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +10 minutes		+ 1 catalyseurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes		+ 1 catalyseurs		
incantation arcane				
Alak Balto Tozass Unika Taltal Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
1	Arme magique 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 devenue 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
objet touché		5 minutes		Éléments
				Type de magie
				Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +10 minutes			Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
incantation arcane				
Alak Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Torkuz				

niveau	Sort	Défenses	
1	Arme magique mineure		
description			
Permet de rendre une arme normal magique. Cette arme infligera donc des dégats "magique", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "magique" en portant ses coups.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	5 minutes	Dégats de base	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +10 minutes		Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
incantation arcane			
Alak Devad Ussof Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
1	Armure du mage		
description			
<p>Ce sortilège octroie au lanceur de sort une sorte d'armure magique qui lui confère 2* point de vie temporaire et ce jusqu'à l'expiration du sortilège.</p> <p>Spéciale: Aussi longtemps que l'armure magique 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> <p>Note: Il est impossible de lancer ce sortilège si on porte déjà une armure.</p>			
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	
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			
Aalk Opra Alkor Unika Ussof Unikam			

niveau	Sort		Défenses
1	Charme personne		Spirituelle 1
description			
<p>sort permet de charmer une créature humanoïde, vivante et doté d'un minimum d'intelligente. Pour charmer la créature, le lanceur de sort doit d'abord l'atteindre à l'aide d'un catalyseur. S'il atteint sa cible, la créature visée devient l'amie de l'incantateur et n'entreprendra volontairement aucune action pouvant nuire au lanceur de sort et ce pour toute la durée du sortilège. Le sort est automatiquement rompu si l'incantateur agit inamicalement envers la créature envoutée ou qu'il lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger.</p> <p>Note: La cible du sortilège n'en n'oubliera pas pour autant ses allégeances et ses autres amis. Elle agira cependant au mieux et cela selon sa nature, de façon à venir en aide à son nouvel ami.</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:augmenté à 1 scène		défense augmenté de 1	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		défense augmenté de 1	
incantation arcane			
Alak Balto Taltal Unika Palo Unikoum			

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	Compréhension runique		
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
incanteur 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 Nalto Cytom Devad Torkuz			

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	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	Type de magie
rayon de 3m	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak 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		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	
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	
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes	
		Type de bonus	
		Magie	
		Type de magie	
		Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
incantation arcane			
Alak Sulmeck Unika Taltal Unikam			

niveau	Sort		Défenses
1	Évaluation de la valeur		
description			
Permet à l'incantateur à la fin de l'incantation de connaître la valeur des objets en sa possession ou à sa vue dans le rayon du sort. Ne fonctionne pas sur les cargaisons. Le personnage doit connaître les propriétés exactes d'un objet magique pour en identifier la valeur. (voir scénaristes pour la valeur)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant	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 Nalto Sulmeck Torkuz			

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 d'araignées	Dextérité 1	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut invoquer une nuée d'araignées rampantes sur la cible pointée. Celle-ci subira 1* point de dégâts + 1 point de dégâts de poison mineur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	instant	Magie	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Vilka Kulha Oizom Pala Unikoum			

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
objet touché		tout le GN		Objet
Type de magie			Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Opra Bani Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
1	Lecture de la magie			
description				
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.				
activation		durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement		2 minutes	Connaissance	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Nalto Cytom Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
1	Main de feu			
description				
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une cible et la brûler. La cible touchée reçoit 2* points de dégâts de feu.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant	Éléments	Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Opra Etus Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
1	Main de glace	Endurance 1	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une cible et la geler. La cible touchée reçoit 1* point de dégâts de froid (pas de défense) et ne peut plus courir pendant 2 min 'ralentit' (défense possible).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Folgus Unikoum			

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			
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.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Enchantement
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 Balto Inva Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
1	Projection		Endurance 1	
description				
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit touché une personne qui sera projetée à 5 m, ce qui lui occasionne 2* point de dégâts. Annulé par stabilité.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant	Magie	Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
incantation arcane				
Alak Opra Gilgus Unika Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
1	Purification de la nourriture			
description				
Permet de purifier de toute maladie non magique et du poison, tout aliment se trouvant dans zone d'effet à la fin de l'incantation. N'annule pas les poisons/potions dans des fioles non ouvertes. Par contre, une fiole de poison ou une potion ouverte sera neutralisé de façon permanente.				
activation		durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m		instant	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	Rayon de faiblesse		Endurance 1	
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 'ralentit' et ne pourra plus crier non plus, elle ne devra que parler a voix basse. Lorsque ralentit, la victime ne peut plus courir pour la durée du sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes	Magie	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		
défense augmenté de 3				
incantation arcane				
Alak Criam Kulha Devad Vilka Unikoum				

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	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		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 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	Toucher corrosif	Dextérité 1	
description			
Permet de toucher une cible et de la bruler avec de l'acide. La cible touchée reçoit 2* points de dégâts d'acide sans armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs défense augmenté de 2		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Crium Ritus Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
1	Toucher électrique		Dextérité 1
description			
Permet de toucher une cible et de l'électrifier. La cible touchée reçoit 2* points de dégâts d'électricité sans armure. Fait 0* de dégât supplémentaire si vous touchez une armure métallique avec votre main.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs défense augmenté de 2		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Criam Gilgus Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Agrandissement de flamme	Dextérité 2	
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire augmenter soudainement le volume d'une flamme situé au plus à 5 m de lui. Toute créatures (Incluant le lanceur de sort) se trouvant dans un rayon de 3m de celle-ci subira 2* points de dommage de feu. De plus, tous parchemins ou documents de papiers tenu en main ou directement exposés à la flamme sera détruit. (Exemple: Un document posé sur une table est considéré exposé). Pour que le sortilège fonctionne la flamme désignée doit être d'une taille minimalement comparable à celle d'une torche.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Etus Devad Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
2	Agrandissement de flamme*	Dextérité 2	
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire augmenter soudainement le volume d'une flamme situé au plus à 10 m de lui. Toute créatures (Incluant le lanceur de sort) se trouvant dans un rayon de 3m de celle-ci subira 2* points de dommage de type (FEU). De plus, tous parchemins ou documents de papiers tenu en main ou directement exposés à la flamme sera détruit. (Exemple: Un document posé sur une table est considéré exposé). Pour que le sortilège fonctionne la flamme désignée doit être d'une taille minimalement comparable à celle d'une torche.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
Sans catalyseur 10m de portée	instant	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Rayon augmenté à 5m	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Etus Devad Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
2	Antidote magique mineur	Endurance 2	
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			
Alak Eteh Fullam Oizom Torkuz			

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 magique 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 devenue 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 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	5 minutes	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +10 minutes		+ 3 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			
incantation arcane			
Alak Eteh Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
2	Arme magique majeure		
description			
Permet de rendre une arme normal magique. Cette arme infligera donc des dégâts "magique", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "magique" en portant ses coups. De plus, les 2* premiers coups portés avec l'arme feront + 1 aux dégâts.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	5 minutes	Objet	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +10 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée +45 minutes		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Ussof Torkuz			

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 Icym Opra Khula Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
2	Blessure nécrotique		
description			
Permet à l'incantateur de toucher une personne afin de lui infliger 2* points de dégâts divins (sans armure).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Pouvoir	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Kako 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			
<p>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.</p>			
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 Crial Alakor Ussof Unikam			

niveau	Sort		Défenses
2	Cône d'acide		Dextérité 2
description			
<p>Une fois l'incantation du sortilège terminé, désigner une zone conique orignant de l'incantateur et formant un angle de 90 degrés. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 1* point de dégâts d'acide (sans armure).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Ritus Pala Valvo			

niveau	Sort		Défenses
2	Cône de feu		Dextérité 2
description			
<p>Une fois l'incantation du sortilège terminé, désigner une zone conique orignant de l'incantateur et formant un angle de 90 degrés. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 2* point de dégâts de feu.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Etus Pala Valvo			

niveau	Sort		Défenses
2	Cône de froid		Endurance 2
description			
<p>Une fois l'incantation du sortilège terminé, désigner une zone conique originant de l'incantateur et formant un angle de 90 degrés. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 1* point de dégâts de froid et ne pourront plus courir pendant 30 sec.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
1 personne (s) pointé (s) 3m max	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra folgus Palu Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
2	Confusion mineure		Spirituelle 2	
description				
<p>Une fois le sortilège lancé, l'incantateur devra toucher sa cible. S'il y parvient, celle-ci deviendra légèrement confuse, elle sera donc incapable de lancer le moindre sortilège et sera incapable de discerner ses amis de ses ennemis, car elle ne saura même plus qu'il elle est. Cependant, la victime du sortilège sera tout de même en mesure de se défendre si on l'attaque.</p>				
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		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Kako Taltal Palo Unikoum				

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	Couloir de dague		Dextérité 2
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, elles subiront 1* point de dégâts magiques.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	instant	Magie	Évocation
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 Opra Ussof Pala Valvo			

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	Désespoir		Spirituelle 2
description			
La cible touchée par le catalyseur devient très défaitiste et devra le jouer pour la durée du sort. De plus, si elle doit se battre, elle à un malus de 1 tous ses dégâts avec des armes (incluant armes naturelles) (effet malédiction d'émotion).			
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 + 5 minutes		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Tozass Taltal Palo 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
rayon de 10 m		2 minutes		Magie
			Type de 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 se 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 impliquée de près 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 perçue comme votre allié, mettra immédiatement fin au sort (Encercler la victime du sort est considéré une action hostile). Note: En aucun cas vous ne pouvez utiliser ce 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 dotée d'un minimum d'intelligence.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
1 personne (s) pointé (s) 3m max	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	Drain d'énergie		Endurance 2	
description				
La cible touchée subit 1* points de dégâts divins et elle gagne aussi l'effet 'fatigué'. Lorsque fatigué, la victime ne peut plus courir pour la durée pendant une scène. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, elle devra 'se reposer' le double du temps requis				
activation	durée des sorts	Type de bonus		Type de magie
touché	instant			Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Zolka Kulha Plau Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Endurance augmentée		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense endurance 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	Esquive de coups normaux		
description			
Permet à l'incantateur 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
incantateur seulement	5 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Alkor Pala Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
2	Étourdissement		Endurance 2	
description				
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 est étourdie. Lorsqu'étourdi, la victime doit se mettre à genou pour 30 secondes et se battre ainsi.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 catalyseurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 catalyseurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Balto Unika Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Force du taureau		
description			
<p>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')</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Force	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 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	Imitation magique			
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	permanent		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Sulmeck Criam Ussof Torkuz				

niveau	Sort		Défenses
2	Insulte		Spirituelle 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, 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			
Alak Eteh Balto Unika Deva Unikoum			

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	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	Maladresse		Spirituelle 2
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			
Alak Eteh Devad Kako Pala Unikoum			

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	Message magique		
description			
Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer un parchemin magiquement à une créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Il incante et touche le parchemin qui disparaît et apparaît au récepteur. L'incantateur peut dépenser le double de points de magie pour permettre au récepteur de lui répondre sur le même parchemin (remettre le parchemin discrètement à un scénariste).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	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 Eteh Opra Cytom Cypra Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Métal brûlant		Endurance 2	
description				
L'incantateur doit toucher directement une armure métallique ou un bouclier ou une arme en métal avec sa main. Le métal devient immédiatement chaud et fait 2 de dégâts de feu (sans armure) au porteur. Ensuite et ce pour toute la durée du sort l'objet devenue brûlant continuera de lui infliger les mêmes dommages toute les minutes, à moins qu'il ne laisse tomber l'objet ou retire complètement son armure. (Métal froid annule ce sort.)				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	2 minutes	Éléments	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		Durée + 2 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes				
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Etus Nagulaz Torkuz				

niveau	Sort		Défenses
2	Métal froid		Endurance 2
description			
L'incantateur doit toucher directement une armure métallique, un bouclier ou une arme en métal avec sa main. Le métal devient immédiatement très très froid au contact et fait 2 de dégâts de froid (sans armure) au porteur. Ensuite et ce pour toute la durée du sort l'objet devenue glacé continuera de lui infliger les mêmes dommages toute les minutes, à moins qu'il ne laisse tomber l'objet ou retire complètement son armure. (Métal brûlant annule ce sort.)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		Durée + 2 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes			
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Folgus Nagulaz Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Métamorphose			
description				
Permet à l'incantateur de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancées (voir pouvoir). Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation. L'incantateur peut aussi faire des sorts dans sa nouvelle forme. Il peut en tout temps reprendre sa forme normale, ce qui arrête le sort.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		tout le GN		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Unika Devad Vilka Unikam				

niveau	Sort	Défenses	
2	Modulation de l'eau	Dextérité 2	
description			
<p>Permet à l'incantateur de pointer une source d'eau courante à 5 m et moins. Toute personne à moins de 3 m de l'eau sur 10 m de long environ subit 2* points de dégâts de froid de l'impact de l'eau (incantateur inclus si à moins de 3 m). Les cibles échappent à 5 m tout objet porté en main (sauf bouclier attaché aux poignets).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant	Éléments	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 Devad Criam Folgus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Mutisme		Endurance 2	
description				
La cible touchée devient muette pour la durée du sort. Plus aucun son ne sort de sa bouche.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	2 minutes	Magie	Nécromancie	
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		
Durée: permanent				
incantation arcane				
Alak Eteh Balto Palu Unikoum				

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	Oubli	Spirituelle 2	
description			
Permet de faire oublier la 1* scène (La dernière) à la personne touchée. Une dissipation de la magie fait exprèsément pour contrer ce sort l'annulera.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent	Magie	Enchantement
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 Kako Nalto Taltal Palo 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	Perce-armure			
description				
Permet à l'incantateur de toucher une armure pour la percer. Enlève 4* points d'armure à la personne touchée. La main doit toucher l'armure absolument. Aussi, fait 6 points de dégâts sur les animations magiques.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant	Magie	Transmutation	
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 Kako Alkor Vilka Torkuz				

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	squ'à la fin d'un long rep		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
+ 1 au chiffre avec *		+ 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
+ 1 au chiffre avec *				
incantation arcane				
Alak Eteh Criam Alkor Nagulaz Etus Torkuz				

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 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	Réparation majeure		Endurance 2	
description				
Permet de réparer un objet après 1 min de concentration en le touchant. (Une arme de tout format, un bouclier ou pavois ayant été brisé ou encore 3* 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 + 2 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 Devad Vilka Torkuz				

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 arcane aux maladies		Endurance 2	
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	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				
Alak Eteh Devad Fullam Unika Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
2	Résistance aux énergies divines	Endurance 2	
description			
Permet à l'incantateur de résister aux dégâts divins pour la durée du sort. La cible soustrait 2* de tout dégât de type divin subis 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
incantateur seulement	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			
Alak Eteh Alkor Bani Unika Unikoum			

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	Sentir la magie			
description				
<p>Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone pendant la durée du sort. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous à 3 m de distance s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée à 3 m de vous discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Magie
			Type de 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 Valte Sulmeck Ussof				

niveau	Sort	Défenses	
2	Sommeil	Spirituelle 2	
description			
L'incantateur endort la personne touchée pour la durée du sort. Une personne endormie n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minutes	Magie	Enchantement
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 Balto Kako Palo Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Toucher de la goule		Endurance 2	
description				
Permet de toucher une cible qui est paralysée pour la durée du sort. Une personne paralysée est consciente de son environnement, elle déparalyse à la première attaque qu'elle reçoit qui fait des dégâts.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	2 minutes	Magie	Nécromancie	
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				
Alak Eteh Criam Kulha Dvad Zolka Unikoum				

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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		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	Arme électrique		
description			
<p>Le sortilège transforme une arme en électricité pure, 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: 1* point de dommage électrique et aucun autre modificateur ne pourra lui être appliqué. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouté "ÉLECTRIQUE" en déclarant ses dommages. Spécial: Si l'arme atteint une personne portant une armure métallique, les dégâts infligés augmenteront de + 1. De plus, si on touche un bouclier avec l'arme, cela fait 1 de dégâts électriques.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Atrophie	Endurance 3	
description			
<p>Jusqu'à ce que ce sortilège expire, le membre touché devient inutilisable, il devient totalement inerte (Mou) Spécial: Pour que ce sort fonctionne il faut impérativement toucher un membre de la victime. (Bras ou jambe)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	jusqu'à la fin d'un court rep	Pouvoir	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Durée: permanent	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Kulha Devad Kako Unikoum			

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
3 personnes (s) pointés 10 m max	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	Boule de feu		Dextérité 3
description			
Permet de lancer une boule de feu. Lancer un catalyseur qui fera 2* dégâts de feu aux 3 cibles les plus près du catalyseur ou 5 m max.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Etus Valvo			

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'incantateur 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 + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Cypra Devad Cypra Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
3	Communication avec les morts		
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	Confusion	Spirituelle 3	
description			
<p>Une fois le sortilège lancé, l'incantateur devra atteindre sa cible avec un catalyseur. S'il y parvient, celle-ci deviendra si confuse, qu'elle se mettera à marcher en ligne droite, le regard vide, sans même tenir compte des obstacles et des dangers, totalement inconsciente de son entourage. Cependant, tout dégât reçu mettra fin au sort, quelqu'en soit la source.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Kako Taltal Palo Unikoum			

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 max	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	Couloir de vent		Endurance 3
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Une puissante rafale de vent repoussera les 5* personnes pointées les plus proches de vous dans le couloir de 5m tout en les projetant au sol ce qui leur infligera 1*point de dommage non magique. (Stabilité contre tous les effets de ce sortilège)			
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 + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Criam Gilgus Palu Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
3	Courage magique		
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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor Bani Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
3	Cri psychique		Endurance 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 magiques sans armure et sont affectées par surdit� pendant pour la dur�e du sort. (effet d'atrophie) Ceux qui r�sistent � la surdit� ont tout de m�me les d�gats. Contre-chant durant le cri bloquera ce sort			
activation	dur�e des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) point�s 10 m ma	1 sc�ne: 15 minutes	Magie	Enchantement
Sort incant� 1 niveau sup�rieur + 1 au chiffre avec *		Sort incant� 2 niveaux sup�rieurs Dur�e: permanent	
Sort incant� 3 niveaux sup�rieurs		Sort incant� 4 niveaux sup�rieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Crial Kako Devad Kuhla Palu Valvo			

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	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	Éclair	Dextérité 3	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, il fera 4* points de dégâts électriques. Si le catalyseur touche un bouclier ou une armure en métal, l'éclair fera 1* de dégâts supplémentaires.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Gilgus Pala Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Esquive de coups spéciaux		
description			
Permet à l'incantateur d'esquiver 2* coups normaux ou spéciaux reçus durant la durée du sort. Dire : "esquive" à chaque coup reçu. Ne fonctionne pas sur coup déconcentrant, coup brise armure et destruction de bouclier. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		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 Pala Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
3	Esquive magique		
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
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	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 Icym Alkor Pala Ussof 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	Folie destructrice instantanée		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,La cible touchée par le catalyseur oublie qui sont ses amis et ennemis. Elle attaquera avec ses armes toute créature à vue durant la durée du sort, sauf l'incantateur, qu'elle considère comme un allié. Ce sort ne peut cibler les créatures dépourvues d'intelligence. Le sort est rompu immédiatement si la cible est attaquée par 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 + 2 minutes		Durée + 2 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Tozass Kako Taltal Palo Unikoum			

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	Globe d'invulnérabilité mineur			
description				
Ce sortilège créer une barrière protectrice qui se déplace avec l'incantateur et le protège contre tous sorts (même bénéfiques) de niveau 2 et moins pour la durée du sort. Par contre, les sorts lancés par le bénéficiaire de la protection franchissent sans mal la protection. N'annule pas l'effet des sorts recus avant la création du globe				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
				Abjuration
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 Valte Opra Alkor Ussof Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
3	Invocation d'acide majeure		Dextérité 3
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 3 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 3 de dégâts d'acides (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et les 2 autres à 3 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	Évocation
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 Opra Ritus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
3	Invocation de feu majeure		Dextérité 2
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 petites boules de feu (catalyseurs) qui feront 4* de dégâts de feu. La première boule apparaît après l'incantation et l'autre à 5 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	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 Opra Etus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Invocation de glace majeure		Endurance 2	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 3 petites boules de glace (catalyseurs) qui feront 2* de dégâts de froid et figeront sur place la personne pendant 30 sec (impossible de bouger les pieds).La première boule apparaît après l'incantation et les 2 autres à 3 sec d'intervalle.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant	Éléments	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 Opra Folgus Valvo Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
3	Invocation de tornade majeure	Dextérité 2	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 3 petites tornades (catalyseurs) qui feront 3* de dégâts électriques (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et les 2 autres à 3 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Éléments	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 Opra Gilgus Valvo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
3	Jet de poison		Endurance 2
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit faire un cône de 90 degrés avec vos mains qui fera 3 m de longueur. Ensuite, pointer les 4 personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 1* point de dégâts de poison mineur (sans armure).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	permanent	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			
Alal Eteh Icym Opra Oizom Palu Valvo			

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		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 Alkor Pala Unika Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
3	Main saisissante		Endurance 3
description			
<p>Une main invisible est conjurée et saisie la cible touchée par la catalyseur. Celle-ci reçoit 2* points de dégâts, ainsi que 1 point de dégâts supplémentaire à chaque minute tant que le sort perdurera. Figé sur place, la victime du sort ne peut plus se déplacer ni avoir recours à un objet qui ne se trouvait pas dans ses mains au moment ou elle a reçu le sort. La main invisible empêche aussi toute autre personne à s'emparer d'un objet porté par la cible.</p> <p>Spécial: Il n'y a que la faculté "LIBERTÉ D'ACTION" qui permet d'éviter les effets dans le temps de ce sortilège.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes	Magie	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Ussof Balto Unika Palu 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	Métamorphose d'autrui			
description				
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.				
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	Mot de pouvoir : souffrance		Endurance 3
description			
<p>Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci aura l'effet 'douleur' et subira 3 points de dégats divin sans armure. Douleur : Lorsqu'on subit l'effet douleur, on ne peut que rester sur place au sol et se tordre de douleur pendant 15 secondes On peut quand même esquiver les coups</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	instant	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 1 minutes			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Zolka Criam Kulha Pala 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'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	Type de magie
touché	1 h	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		+ 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	Ouverture du magicien		
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			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
3	Peau de pierre		
description			
Permet à l'incantateur de durcir sa peau magiquement pour la durée du sort. Les 7* premiers coups ou sorts de dégâts subis durant la durée du sort sont réduits de 1. (peut être 0.) Ne fonctionne pas sur les dégâts "sans armure".			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Unika Alkor Unikam			

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			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Ussof Unikam				

niveau	Sort		Défenses
3	Serrure magique		
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 long rep		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eth Icym Cytam Alkor Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
3	Toile d'araignée		Endurance 2
description			
<p>Permet de créer une toile d'araignée : lancer un catalyseur, les 2 cibles les plus près du catalyseur (3 m max) sont alors prises dans une toile d'araignée pour la durée du sort. La cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort et sa défense dextérité est diminuée 2. Si une cible subit des dégâts de feu pendant la durée du sort, l'effet s'arrête sur elle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur zone 3m	2 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 5 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Criam Vilka Palu Valvo			

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	Voyage dimensionnel		
description			
<p>Permet à l'incantateur de voyager par les dimensions vers un endroit visible à 50 m maximum. L'incantateur lève les 2 mains et marche en ligne droite vers l'endroit choisi. Il apparaît à l'endroit choisi. De plus, un temps de 15 sec est nécessaire pour sortir de l'état de "transport" et devenir actif. Baisser ses 2 bras et compter 15 sec avant d'agir. Vous êtes sonné 15 sec après le voyage. Lorsque sonné, la victime doit se mettre à genou pour 15 secondes et ne peut que se retirer du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	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 Icy m Cypra Sirad Unika Unikam			

niveau	Sort		Défenses
3	Zone de noirceur		
description			
<p>En invoquant ce sort, une zone de "NOIRCEUR" se forme autours de l'incantateur. (Avissez 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 la zone ne produit plus aucun son. De plus, aucun son en provenance de l'extérieur de la zone ne peut y pénétrer. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	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	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 magique majeur		Endurance 4
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			
Alak Eteh Icym Orcko Fullam Oizom Torkuz			

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	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	Bulle anti-magie			
description				
<p>Ce sortilège permet de créer une bulle d'anti-magie qui se déplace avec le lanceur de sort. La bulle d'un rayon de 3m dissipe tout sortilège de niveau 2* et moins sur son passage. L'incantateur du sort ne peut donc pas lancer de sortilège de niveau 2* et moins lui non plus.</p> <p>Note: Toute personne qui entre dans la zone, voit les effets de tout sortilège de niveau 2* et moins l'affectant être dissipé.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		5 minutes		Magie
			Type de 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				
Alak Eteh Icym Orcko Valte Alkor Kako Ussof Valvo				

niveau	Sort		Défenses
4	Charme monstre		Spirituelle 4
description			
<p>Ce sort permet de charmer toute créature vivante et doté d'un minimum d'intelligente. Pour charmer une créature, le lanceur de sort doit d'abord l'atteindre à l'aide d'un catalyseur. S'il atteint sa cible, la créature visée devient l'amie de l'incantateur et n'entreprendra volontairement aucune action pouvant nuire au lanceur de sort et ce pour toute la durée du sortilège. Le sort est automatiquement rompu si l'incantateur agit inamicalement envers la créature envoutée ou qu'il lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger.</p> <p>Note: La cible du sortilège n'en n'oubliera pas pour autant ses allégeances et ses autres amis. Elle agira cependant au mieux et cela selon sa nature, de façon à venir en aide à son nouvel ami.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes	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 Icym Orcko Balto Taltal Unika Palo 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	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 nécrotique		Endurance 4
description			
<p>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.</p> <p>On peut quand même esquiver les coups</p>			
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	Détection magique 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
personne (s) pointé (s) 3m max	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Sulmeck Tozass Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
4	Divination		
description			
<p>Permet au personnage de méditer/prier pendant 15 min afin d'avoir une vision du futur (1 semaine) d'une personne ou d'une zone 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	Domination		Spirituelle 4
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. La créature touchée par le catalyseur doit obéir aux ordres verbaux de l'incantateur et ne peut sous aucun prétexte entreprendre la moindre action offensive envers le l'incantateur. Si le lanceur de sort lui ordonne quelque chose qui soit contre sa nature ou quelque chose de suicidaire, tout deux devront faire un R-P-C et si la cible l'emporte, elle sera libérée de l'effet du sortilège.</p> <p>Note: Comme tous les sorts de charmes, ce sort est sans effet sur les créatures dénuées d'intelligence.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes	Magie	Enchantement
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 Opra Balto Taltal Balto Taltal Palo Unikoum			

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 magique majeure		
description			
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. 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		Type de bonus	
incantateur seulement	durée des sorts 1 scène: 15 minutes	Défense	Type de 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 Pala Ussof Unikam			

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

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	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Force	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak eteh Icym Orcko Devad Zolka Unika Valvo			

niveau	Sort		Défenses
4	Force d'ogre		
description			
Donne à 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. 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 Devad Zolka Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Forme fantômatique			
description				
Permet à l'incantateur de devenir immatériel, tel, un esprit. Durant la durée du sort, il devient immunisé aux coups normaux et peut passer sous les portes même barrées. Sa défense dextérité et endurance augmente de 2 pour la durée du sort. Vous devez avertir les gens de votre apparence fantomatique				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Magie
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 Devad Taltal Kako Zolka Unika Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Immunité arcane à un élément		
description			
Le personnage est complètement immunisé contre 1 élément (doit être choisi). Il 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
incantateur seulement	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 Alkor Unika (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikam			

niveau	Sort		Défenses
4	Insulte de groupe		Spirituelle 4
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			
Alak Eteh Icy m Orcko Balto Unika Deva Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
4	Intimidation de masse		Spirituelle 4
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit discuter 15 sec avec des gens et les intimider. Affecte 5* 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
5 personnes (s) pointés 10 m max	1 scène: 15 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Balto Unika Inva Valvo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
4	Malédiction	Spirituelle 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	Mot de pouvoir : assommé		Spirituelle 4
description			
<p>Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci tombera assommée pour la durée du sort. Ne fonctionne pas si la cible a plus de 8 PV restants. (armure exclue) Une personne assommée n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	1 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 1 minutes			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Balto Zolka Criam Kulha Palo 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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
+ 2 catalyseurs				
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	Paralyse de monstre		Endurance 4
description			
Permet de paralyser toute créature touchée pour la durée du sort. Ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les animations magiques. Tout dégât subit par la cible annule le sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée + 5 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Balto Zolka Palu Unikoum			

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

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	Réparation totale		Endurance 4
description			
Permet de réparer totalement un objet après 2 min de concentration en le touchant. (une arme tous format ou un bouclier ou un pavois ayant été brisé ou tous les points d'armure sur une armure. Peut aussi réparer une porte ou morceau de muraille 3 x 3 m). Peut avoir d'autres fonctions (voir scénaristes).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Torkuz			

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	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
5	Annihilation de la magie		Spirituelle 5
description			
Annule de façon permanente la magie de tout objet magique (sauf certaines reliques dont les facultés seront annulées pour 1 h). 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 Urlak Kako Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
5	Arrêt du temps		Spirituelle 5
description			
<p>Permet de faire en sorte que le temps s'arrête pour 3 personnes se trouvant à moins de 10m du lanceur de sort. Les victime du sortilège sont considérés paralysés et ne peuvent donc plus bouger jusqu'à la fin du sort. Figées dans le temps, les victimes demeures tout de même consciente de tout ce qui se passe autour d'elles, mais ne peuvent intéragir d'aucune façon. Tant qu'elle sont victime de ce sortilège, elle ne sont plus qu'une vague image pour les autres, Elles ne peuvent être ni attaqué, ni touché et la durée de tous autre effet déjà en application sur eux est suspendu temporairement.</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	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Urlak Balto Sirad Unika Unikoum			

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	Cauchemar	Spirituelle 5	
description			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège, vous devez pointer un personnage qui se trouve à un maximum de 3m de vous. À partir de maintenant et jusqu'à la fin du scénario, ce dernier sera sous l'emprise du pouvoir "Peur" chaque fois qu'il vous apercevra. 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. Se sortilège peut être annulé par une délivrance des malédictions.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	tout le GN		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 Icy m Orcko Urlak Unika Crium Inva Abylyss Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
5	Chaîne d'éclair		Dextérité 5
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un premier catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, le sort lui infligera 4 points de dégats électriques et l'incantateur pourra en lancer un autre en direction d'une nouvelle cible. Tant que le lanceur de sort atteint une cible avec son catalyseur il bénéficiera de 5 secondes pour en projeter un nouveau en direction d'une autre. Cependant toute attaque râtée mettre fin au sort. Note: Il est possible de frapper à nouveau une cible déjà atteinte par le sortilège, à condition d'en avoir atteinte une nouvelle avant.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Opra Gilgus Opra Gilgus Opra Gilgus Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
5	Contingence			
description				
Après l'incantation, prendre un parchemin magique contenant un sort de n'importe quelle classe que vous pouvez utiliser (acheté en jeu) et écrire au bas du parchemin la condition précise ou le sort se déclenchera sur le parchemin. Si le parchemin quitte le mage ou que le mage meurt, le parchemin (et la contingence) est détruit. Par contre, celui-ci ne peut presque pas être volé au mage car au moment d'incanter ce sort, celui-ci devient éthéré et invisible. Seul un sort de vision véritable permet de le voir. Tant qu'il a une contingence active, un mage perd 5 PM de son maximum.				
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				
Alak Eteh icym Orcko Urlak Balto Ussof Sirad Torkuz				

niveau	Sort		Défenses
5	Désintégration		Endurance 5
description			
Ce sortilège inflige 8 points de dégât "ABJURATION MAGIQUE", "SANS ARMURE" à la cible touchée. Si le personnage est réduite à 0 point de vie ou moins, son corps est détruit ainsi que toutes ses possessions non magique (La cible est considéré avoir été achevée). Si la cible possédait des objets magiques elle doit les laisser au sol à l'endroit où elle a été tué.			
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 Zolka Kako Zolka Palu Unikoum			

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	Globe d'invulnérabilité majeur		
description			
Ce sortilège créer une barrière protectrice qui se déplace avec l'incantateur et le protège contre tous sorts (même bénéfiques) de niveau 4 et moins pour la durée du sort. Par contre, les sorts lancés par le bénéficiaire de la protection franchissent sans mal la protection. N'annule pas l'effet des sorts recus avant la création du globe			
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			
Alak Eteh Icy m Orcko Urlak Valte Opra Alkor Ussof Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
5	Métamorphose permanente		Endurance 5	
description				
<p>Transforme la créature touchée en une autre apparence. Celle-ci peut utiliser des armes naturelles avancées (voir pouvoir). L'incantateur ou la cible 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 se défendre contre la magie si elle n'est pas consentante. On ne peut profiter du changement de costume pour attaquer une cible non consentante. Vision réelle permet de voir le subterfuge.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	permanent	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 Devad Unika Devad Vilka Unikoum Abylyss				

niveau	Sort		Défenses
5	Mot de pouvoir : mort		Endurance 5
description			
Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci mourra (achevée) si elle a actuellement moins de 10 PV restants. (armure exclue) Si elle en a plus que 10 restants, ou si elle résiste à la magie, elle perd 4 de dégâts magique sans armure quand même.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	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 Zolka Criad Kulha Palu Unikoum			

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	Pluie de météores		Dextérité 5
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire tomber du ciel des "météores" qui feront très mal à l'impact. L'incantateur devra demeurer à l'extérieur de tout bâtiment et celui-ci ne pourra pas courir ou incanter d'autres sorts avant qu'il est terminé de faire abattre sa pluie de météores : Il peut invoquer un "météore" qui tombera sur la tête de la personne touchée par un catalyseur. Il peut lancer un catalyseur sur une personne toutes les 5 sec pendant la durée du sort jusqu'à concurrence de 9 au total. S'il touche, le météore fera 3 points de dégâts à la cible.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 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			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Criam Valte Ritus Valvo			

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	Rappel à la vie		Spirituelle 5
description			
Permet de rappeler à la vie une personne dont le corps est presque entier qui est morte depuis moins de 1 mois. Si une personne ne veut pas être rappelée à la vie, elle peut se défendre.			
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 Icy m Orcko Urlak Craim Bani Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
5	Réincarnation		Spirituelle 5	
description				
Permet de rappeler à la vie une personne avec seulement un petite parcelle de son corps et qui est morte depuis moins de 100 ans. Nécessite un deuxième cadavre presque entier. Cette personne incarne maintenant le nouveau corps (voir scénariste). Si une personne ne veut pas être réincarnée, elle peut se défendre.				
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 Opra Unika Fullam Devad Bani Vilka Unikoum				

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	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			