

Sorts druidiques

niveau	Sort		Défenses	
0	Communication avec les esprits			
description				
Grace à ce sortilège si l'incantateur se trouve en présence d'un esprit, il obtient la faculter de communiquer avec ce dernier pour le durée du sort				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	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				
Sulmeck Nalto Taltaz Devad Unikam				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Arme divine élémentaire mineure		
description			
<p>Lorsque vous choisissez ce sort, choisissez un des 4 éléments. Le sortilège transforme l'arme touchée en une forme pure de l'élément choisi (Feu, Glace, Électricité, Acide), mais sans danger pour son porteur. Pour toute la durée du sort, l'arme perd tout autre propriété magique ou physique (Ex: Bonus d'affûtage, enchantement magique, bonus de dommage dû à la force...). De plus, peu importe le type d'arme affecté par le sort (Ex: Dague, Épée à 2 mains,) , l'arme devenu immatérielle n'infligera désormais que les dégats suivants: elle fera 1 point de dégat du type élémentaire choisi et aucun autre modificateur ne pourra lui être appliqué. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouté le nom de l'élément choisi à ses dommages (Ex: "1 DE FEU")</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes				
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
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Magie	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak 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	Courage		
description			
Après le lancement de ce sort, la personne touchée obtiendra une résistance à la peur pour la durée du sort. (Équivaut à une défense spirituelle 3* contre les effet de peur).Dire:"COURAGE" lorsque vous êtes victime d'un effet de peur.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Détection de la magie		
description			
Permet de détecter si des objets sont magiques. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au-dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min pour savoir si il est magique.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	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 morts-vivants		
description			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège le lanceur de sort sera à même de sentir la présence de toutes les créatures mortes-vivantes dans toute la zone d'effet. La zone d'effet se déplace avec l'incantateur pour toute la durée du sort. (Tout en essayant d'être le plus discret possible, selon la situation, vous pourrez annoncer lorsque vous le jugerez nécessaire que vous détectez les morts-vivants.)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes	Magie	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		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 Sulmeck Kulha Unika Valvo			

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

niveau	Sort		Défenses	
1	Enchevêtrement		Endurance 1	
description				
Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 10 m d'un arbre et à plus de 5 m de tout bâtiment). S'il touche, la cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
catalyseur		1 minutes		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes			+ 2 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée + 5 minutes			+ 2 catalyseurs	
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
1	Esprit guide en forêt		
description			
Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
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
			Type de magie	
			Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Sulmeck Nalto Ussof Torkuz Abylyss				

niveau	Sort		Défenses
1	Invocation d'araignées		Dextérité 1
description			
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.			
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	Langage des druides		
description			
Permet de communiquer de façon sommaire avec une créature du type "animal ou végétal" pendant la durée du sort. Ex. : en activant le pouvoir, le personnage pourra parler avec tous les rats, mais pas avec les loups.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
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 long repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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			
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).			
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			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège la personne touchée sera affecté par l'effet 'peur' pour la durée du sort. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Balto Inva Taltal Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
1	Résistance aux maladies		Endurance 1	
description				
<p>Le personnage touché développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance". Ne guérit pas les effets contractés avant le sorts, mais enlève les effets pour une heure. Spécial: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que la (ou les) résistance supplémentaire est active, il est impossible pour l'incanteur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
touché		1 h		Défense
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			Durée: jusqu'au repos complet	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
1	Résistance du druide aux poisons		
description			
L'incantateur développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets du poison. Lorsqu'il apprend qu'il 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.			
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 + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Résistance shamanique à un élément	Endurance 1	
description			
Vous devez choisir un élément lors du choix de 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 Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
1	Respiration aquatique		Endurance 1
description			
Permet à la personne touchée de respirer sous l'eau pour la durée du sort (pouvoir de donjon).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Vilka Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
1	Rêve message		Spirituelle 2
description			
<p>Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer un rêve à une créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Une fois le sort lancé, l'incantateur doit écrire sur une feuille : « À lire au moment de ton prochain sommeil. Tu perçois clairement que le rêve dans lequel tu viens d'entrer vient d'une source extérieure et tu t'en souviendras avec plus de précision qu'un rêve normal ». Écrire ce à quoi vous faites rêver la cible. (remettre le parchemin discrètement à un scénariste avec le nom du destinataire ou directement à la personne).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	jusqu'à la fin d'un long repos	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

niveau	Sort		Défenses
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 compâtable 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	Aide			
description				
Donne 2* PV temporaires à une cible touchée consentante. Ce sont les premiers dégâts perdus.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	5 minutes	Pouvoir	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 10 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Arme divine élémentaire majeure		
description			
<p>Lorsque vous choisissez ce sort, choisissez un des 4 éléments. Le sortilège transforme l'arme touchée en une forme pure de l'élément choisi (Feu, Glace, Électricité, Acide), mais sans danger pour son porteur. Pour toute la durée du sort, l'arme perd tout autre propriété magique ou physique (Ex: Bonus d'affûtage, enchantement magique, bonus de dommage dû à la force...). De plus, peu importe le type d'arme affecté par le sort (Ex: Dague, Épée à 2 mains,) , l'arme devenu immatérielle n'infligera désormais que les dégâts suivants :Les 3* premiers coups portés avec l'arme feront 2 de dégâts et ensuite elle fera 1 point de dégat du type élémentaire choisi et aucun autre modificateur ne pourra lui être appliqué. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouté le nom de l'élément choisi à ses dommages (Ex: "1 DE FEU")</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Éléments	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
2	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 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 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 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 de froid et ne pourront plus courir pendant 30 sec.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
personne (s) pointé (s) 3m ma	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	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	Désamorçage de pièges majeurs			
description				
<p>Permet à l'incantateur de détecter les pièges mineurs et majeurs. S'il découvre un piège il lui est possible de le désamorcer magiquement, mais seulement 1* fois. Après avoir désamorcé 1* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Sulmeck Kako Torkuz Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
2	Détection des poisons			
description				
Grace à ce sort, l'incantateur peut ressentir si des objets ou des personnes désignés dans la zone sont empoisonnés. Note: Ce sort ne fonctionne pas sur un piège à moins qu'il est été découvert en premier lieu.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 10 m		2 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 Sulmeck Oizom Valvo				

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	Endurance de l'ours		
description			
<p>Donne à l'incantateur une défense endurance égale à 3*. 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. L'incantateur peut éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
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 + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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
incantateur seulement		5 minutes		Défense
Type de magie				
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	Force du taureau		
description			
Donne à la cible touchée un bonus de type 'force' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour les 3 premiers coups portés .Elle peut aussi désormais transporter 2 corps en même temps pour la durée du sort (voir règles 'transport de corps')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Force	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Zolka Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
2	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	Grâce féline		
description			
<p>Donne à l'incantateur une défense dextérité égale à 3*. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque sa dextérité et que sa défense est supérieure, il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer. Il 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	Transmutation
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 Pala Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Guérisons des atrophies		Endurance 2	
description				
Permet à l'incantateur de guérir une atrophie contractée depuis moins de 1 an, tel que le mutisme, l'aveuglement ou la surdit�. Peut �tre fait sur une cr�atures touch�es autre que soi-m�me. Si une personne ne veut pas �tre gu�rie, elle peut 'se d�fendre'.				
activation	dur�e des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touch�	instant	Magie	Transmutation	
Sort incant� 1 niveau sup�rieur +1 cible touch�e		Sort incant� 2 niveaux sup�rieurs + 2 cibles touch�es		
Sort incant� 3 niveaux sup�rieurs + 2 cibles touch�es		Sort incant� 4 niveaux sup�rieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses
2	Intimidation		Spirituelle 2
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit discuter 15 sec avec des gens et les intimider. Affecte 1 personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Cette personne ne fera aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. Elle peut se défendre si vous l'attaquez; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m max	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos			
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Unika Inva Unikoum			

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Langues		
description			
Permet de parler avec toute créature qui a un minimum d'intelligence pendant la durée du sort. La conversation sera tout de même limitée à des courtes phrases ou mots.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	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 Icym Nalto Vilka Taltal Unikam			

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	Messageur animal		
description			
<p>Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer un parchemin par un animal à une créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Il incante et touche le parchemin et un esprit animal apparaît et ira livrer le message au récepteur (à la fin du GN). 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).</p>			
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			

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 exprèssement 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	Piège de feu		Dextérité 2
description			
<p>Permet à l'incantateur de poser un piège sur un objet fixe qui s'ouvre tel un gros coffre (2 pieds de large), une porte ou une fenêtre. Celui-ci se déclenchera (et le sort prend fin) si l'objet est ouvert par une personne sans dire le mot de passe choisi lors de l'incantation. Le piège fera 2* points de dégâts de feu aux 3 personnes les plus proches de l'objet quand celui-ci est ouvert (mettre du duck tape rouge avec l'explication sur l'objet).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	jusqu'à la fin d'un long rep		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Criam Alkor Nagulaz Etus Torkuz			

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Résistance 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 Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Eteh Alok Oizom Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
2	Rêve partagé		Spirituelle 3
description			
<p>Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer un rêve à une créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Une fois le sort lancé, l'incantateur doit écrire sur une feuille : « À lire au moment de ton prochain sommeil. Tu perçois clairement que le rêve dans lequel tu viens d'entrer vient d'une source extérieure et tu t'en souviendras avec plus de précision qu'un rêve normal ». Écrire ce à quoi vous faites rêver la cible. (remettre le parchemin discrètement à un scénariste avec le nom du destinataire ou directement à la personne). Celui qui l'a reçu écrit le contenu de la suite du rêve sur une feuille qui ne peut être remise qu'à la personne qui lui a remis le rêve initial. L'incantateur verra la suite du rêve à son prochain repos.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m mais jusqu'à la fin d'un long repos		Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Sagesse des esprits		
description			
<p>Donne à l'incantateur une défense spirituelle égal à 3*. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieure, il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituel" et l'ignorer. L'incantateur peut éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
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 + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Palo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Silence	Spirituelle 2	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une créature. Cela empêche spirituellement la créature touchée de parler. Son cerveau n'en est plus capable pour la durée du sort.</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		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
2	Soin de combat		Endurance 2
description			
Permet de soigner 2 PV à une personne blessée. L'incantateur doit incanter le sortilège et toucher une personne blessée. Blesse les morts-vivants (2 de dégâts divins).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
2	Tempête ardente		Dextérité 2
description			
<p>Permet de contrôler la tempête pour 15 min. Ce sort ne peut être fait que quand 60 % du ciel et plus est couvert de nuages. L'incantateur devra demeurer à l'extérieur de tout bâtiment et celui-ci ne pourra pas courir ou incanter d'autres sorts, sinon il perdra son contrôle. Tant que son contrôle est actif, il peut invoquer un éclair sur une personne toutes les 10 sec. Lancer un catalyseur, s'il touche, l'éclair fera 3 points de dégâts électriques. Après le 3*ème éclair, la tempête se disperse et le sort se termine.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes	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			

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Transfert de vitalité		Endurance 2	
description				
Permet à l'incantateur de transférer son énergie vitale à la cible. Vous subissez 2* de dégâts sans armure ne pouvant être réduits d'aucune façon et la cible est guérie de 3*. Peut être fait sur les morts-vivants qui subiront l'équivalent des dégâts en dégâts divins.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
2	Vue de l'aigle		Endurance 2	
description				
Permet à la personne touchée de voir la contrefaçon (2c max au bas de la feuille) ou de détecter les portes secrètes en donjon.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Sulmeck Unika Vilka Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
3	Affinité aux éléments		Endurance 3	
description				
Permet à l'incantateur de résister aux dégâts de type élémentaire pour la durée du sort. Les dégâts de type élémentaire subis sont diminués de 2* pour la durée du sort (acide, électricité, feu, froid).				
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		
Durée +45 minutes		+ 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Etus Folgus Gilgus Ritus Unikam				

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	Arme empoisonnée		
description			
<p>Le sortilège permet de rendre une arme "Empoisonnée" pour toute la durée du sort. Les dommages infligés par l'arme deviennent de type magique et empoisonné. Les dommages infligés par l'arme reste inchangés, mais chaque fois que l'arme atteint un nouvel adversaire elle infligera +1* point de poison mineur à celui-ci. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouté "MAGIQUE" en déclarant ses dommages, ainsi que " +1* DE POISON MINEUR" s'il sagit d'un nouvel adversaire.</p> <p>Spécial: Entre les mains de toute autre personne que le lanceur de sort, cette arme ne verra aucune de ses propriétés altérées.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	2 minutes	Objet	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			
Alak Eteh Icym Devad Ussof Oizom Torkuz			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	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	Contrôle des arbres		Dextérité 3
description			
<p>Permet à l'incantateur de toucher des arbres afin que ceux-ci le défendent. Les arbres touchés attaqueront une cible à moins de 3*m d'eux. L'incantateur peut attaquer jusqu'à 4* fois avec ce pouvoir, mais à 10 sec d'intervalle chaque fois. Il ne peut incanter d'autres sorts entre temps sinon celui-ci sera annulé. Chaque attaque sur une personne pointée à moins de 3* m de l'arbre fera 2* de dégâts et soit enchevêtrement 1 min ou projection 3*m, au choix, à chaque attaque. Les arbres choisis doivent avoir un tronc d'au moins 15 cm de diamètre.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	2 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Destruction de pièges		
description			
<p>Permet à l'incantateur de détecter tout type de pièges même magique. S'il découvre un piège il lui est possible de le désamorcer magiquement, mais seulement 1* fois. Après avoir désamorcé 1* piège le sort prend immédiatement fin. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +10 minutes		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Domination animale		Spirituelle 3	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un catalyseur en direction d'un adversaire de type animale. Cela inclut les hommes-animaux et créatures transformés magiquement en créatures animales. 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 quelques 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 libéré de l'effet du sortilège. 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	2 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 Unika Balto Palo 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 Icy m Opra Gilgus Pala Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses
3	Esprit de la nuit		Spirituelle 3
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, permet à l'incantateur de toucher une personne. La personne touchée devient 'endormie' pour la durée du sort. Une personne endormie n'a absolument pas conscience de son environnement, elle se réveille à la première attaque reçue ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.</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: augmentée à 1 scène		défense augmenté de 1	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Kako Palo Taltal Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Festin de la nature			
description				
Permet de pointer 3* créatures qui sont en train de manger avec vous des fruits ou des légumes. Elle gagne 2 PV temporaires pour la durée du sort. Ce sont les 2 premiers points perdus en combat.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
personnes (s) pointés 10 m ma	1 h	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses
3	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	Gardien de la forêt			
description				
<p>Permet au personnage d'éviter tous les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque vous vous trouvez à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Si l'effet déclenché pouvait affecter d'autres personnes que vous, ils n'en sont pas protégés. Tant que vous ne quittez pas la forêt, vous bénéficiez de 3* points de vie temporaires au début de chaque scène. Finalement, les coups que vous porterez avec une arme infligeront des dommages de type "ABJURATION MAGIQUE".</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Immunité à un élément		
description			
La cible touchée est complètement immunisée contre 1 élément pour la durée du sort (doit être choisi). Elle ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés à cet élément. Spécial: Il est possible de bénéficier de plusieurs itérations de ce sortilège (Choisir un élément différent chaque fois)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
3	Insulte divine		Spirituelle 3	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, le personnage doit ensuite insulter la victime pendant 10 sec. La victime devra attaquer le personnage pendant 2 min avec ses armes corps à corps ou naturelles, pris d'une genre de 'rage'.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes	Magie	Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		défense augmenté de 2		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses
3	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	Lecture de runes		
description			
<p>Permet à l'incantateur de lire et comprendre toutes runes magiques ou non ainsi que d'utiliser tous les parchemins, même ceux qui ne sont pas de son niveau ou de son type de magie habituelle. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de niv 3. (Le nombre de 'c' discret au bas de la lettre indique le niveau)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Connaissance	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Nalto Cytom Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
3	Liberté d'action			
description				
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action". Annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	5 minutes		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		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	Maladie		Endurance 3
description			
<p>Donne une maladie PERMANENTE, mais non magique à la cible touchée, choisir 1* effet de la maladie parmi les suivants: 1) Migraine : Point de magie maximum réduit de 4; 2) Fatigue musculaire : Le personnage est sous l'effet permanent de fatigue. Il ne peut plus courir et en plus pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis 3) faible santé : -2 PV permanent; 4) Perte progressive de la vue ou l'ouïe. Perte totale après 3 GN. Spécial: Si la cible malade dort dans un campement, les personnes dans la même pièce attraperont la maladie après 1 nuit.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Unika Palu Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Métamorphose d'autrui			
description				
<p>Permet à la créature touchée consentante de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancées (voir pouvoir). Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation. La cible ne peut pas faire des sorts dans sa nouvelle forme si c'est une forme animale ou non humanoïde. La cible peut en tout temps reprendre sa forme normale, ce qui arrête le sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	jusqu'à la fin d'un long rep	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Devad Unika Devad Vilka Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
3	Non détection			
description				
<p>Protège la cible touchée (qui peut être un objet) contre toute forme de divination de niveau 3* et moins. Spéciale: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que la (ou les) non-détection supplémentaire est active, il est impossible pour l'incantateur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Magie	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		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	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	Prière de soin		Endurance 2	
description				
Permet à l'incantateur après 15 min de prières de désigner 5* personnes qui regagneront toutes 2* PV. Elles doivent avoir été présentes durant les prières.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
personnes (s) pointés 10 m ma	1 scène: 15 minutes		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
3	Protection des esprits			
description				
<p>Donne 3* PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, si la cible tombe au combat, celle-ci ne peut être achevée pendant la durée du sort. Au bout de 2 min inconsciente, elle se relève à 1* PV et le sort prend fin. Si la cible meurt, elle ne peut être relevée en mort-vivant pendant 1 h. Ne protège pas contre les sorts ou pouvoirs qui achèvent la victime d'un coup.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	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	Transport végétal			
description				
<p>Permet à l'incantateur de voyager d'un arbre touché à un autre visible à 25 m maximum. Une fois le sort lancé, l'incantateur disparaît (Lever les 2 mains, puis se rendre rapidement et en ligne droite vers l'endroit choisi). Il réapparaît ensuite à l'endroit choisi. Un maximum de 0* personnes (Consentante) touchées au moment de l'incantation peuvent suivre l'incantateur.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		instant		Magie
Type de magie			Type de magie	
			Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *			+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

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 silence			
description				
En invoquant ce sort, une zone de silence se forme autour de l'incantateur. Toute créature qui entre dans le zone ne produit plus aucun son. De plus, aucun son en provenance de l'extérieur de la zone ne peut y pénétrer. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		1 scène: 15 minutes		Magie
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	Antidote ultime		Endurance 4
description			
Permet de guérir un poison ultime sur une personne. Vous devez rester concentré et toucher la personne pendant 1 min : ensuite, enlève la toxine en la personne, mais ne la soigne pas de points de dégâts perdus à cause du poison.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Appel de la foudre		Dextérité 4
description			
<p>Permet d'appeler un nuage de foudre qui suit l'incantateur tant qu'il demeure à l'extérieur et que le sortilège perdurera. Le lanceur de sort peut se déplacer en marchant et combattre, mais il ne peut pas lancer d'autre sort ou courir sans mettre fin à celui-ci. Tant que le sort perdurera, l'incantateur pourra lancer un catalyseur toute les 10 secondes. S'il touche avec le catalyseur, l'éclair fera 3 points de dégâts électriques.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes	Éléments	Évocation
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			

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	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 quelques 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 libéré 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 de l'ours de masse		
description			
<p>Donne à 3 créatures touchées une défense endurance égale à 3. Lorsque que quelqu'un leur lance un sort ou pouvoir qui attaque leur endurance et que leur défense est supérieure, elles peuvent utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. Les personnes touchées peuvent éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin pour eux.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Défense	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 cibles touchées		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Esquive divine		
description			
Permet à la cible touchée de réduire de 2* les dégâts de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pièges à dégâts pour la durée du sort. La personne touchée peut esquiver jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin. Note: Ce sort ne protège pas contre les effets d'une attaque portées avec une arme			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	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	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes	Magie	Nécromancie
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 Devad Taltal Kako Zolka Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Fusion dans les arbres			
description				
<p>Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 point de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et 4 dégâts.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		tout le GN		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Grâce féline de masse		
description			
<p>Donne à 3 créatures touchées une défense dextérité égale à 3. Lorsque quelqu'un leur lance un sort ou pouvoir qui attaque leur endurance et que leur défense est supérieure, ils peuvent utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. Les personnes touchées peut éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin pour eux.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 cibles touchées		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Malédiction		Spirituelle 3
description			
<p>La cible touchée est affectée par 1 malédiction permanente au choix de l'incantateur parmi les suivantes : 1) Faiblesse spontanée, à chaque scène, elle infligera 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 Icym Orcko Criam Kulha Devad Zolka Taltal Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Ordre complexe de groupe		Spirituelle 3	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre d'un maximum de 10 mots et qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite 3 catalyseurs. Chaque cible atteinte doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes	Magie	Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icy m Orcko Balto Taltal Kako Palo Valvo Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
4	Ouverture		
description			
Permet d'ouvrir tout type de serrure, même magique. Nécessite de se concentrer en la touchant 2 min.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	2 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Vision véritable			
description				
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)				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Magie	Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Devad Sulmeck Nalto Unika Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
4	Zone de vérité		Spirituelle 4	
description				
<p>En invoquant ce sort, une zone de 10 m autour de l'incantateur devient une zone de vérité. Toute créature qui est ou entre dans le zone ne peut plus mentir, même si elle a le pouvoir de maître menteur. Quelqu'un peut se défendre contre l'effet de la zone et pourra alors mentir s'il réussit. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre. Les gens savent avant de parler qu'ils sont dans cette zone, ils la "sentent".</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 10 m	1 scène: 15 minutes	Magie	Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
5	Affinité totale aux éléments		Endurance 5	
description				
Le personnage est complètement immunisé contre tous les éléments. Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés aux éléments (acide, électricité, feu, froid).				
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				

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 dégâts 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 ratée mettra 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	Communion avec la nature		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec un puissant esprit de votre choix après 15 min de prière à voix haute. Une version fantômatique de l'entité ou de l'un de ses avatars apparaîtra au bout de 15 min sous forme fantômatique et vous pourrez discuter avec elle pendant 5 min. L'esprit ne sera pas nécessairement amical. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu. De plus, communier avec un esprit hostile peut aussi avoir des conséquences. Les autres personnes autour voient l'esprit et entendent la conversation (avertir le scénariste avant le début de l'incantation).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	5 minutes	Magie	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
5	Doigt de la mort		Endurance 5
description			
<p>L'incantateur, une fois l'incantation terminé, peut soit pointer une cible à 3 m ou la toucher dans les 30 sec suivantes sans courir, car il doit conserver sa concentration. Le sortilège la fait suffoquer, lui infligeant 8 points de dégât "MAGIQUE", "SANS ARMURE". De plus, si la victime du sort se retrouve à 0 point de vie ou moins, elle est automatiquement considérée avoir été achevée. Les créatures qui ne respirent pas sont immunisées, comme les morts-vivants, les créatures de type plante, et les animations magiques.</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	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Opra Kako Kulha Unika Zolka Palu Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
5	Enchevêtrement mortel	Endurance 5	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 10 m d'un arbre et à plus de 5 m de tout bâtiment). S'il touche, la cible ne pourra plus bouger ses pieds jusqu'à ce qu'on la libère et subira 5 de dégâts. La cible subira ensuite 2 de dégâts à chaque minute emprisonnée par les racines jusqu'à sa délivrance ou sa mort. Une fois les derniers PV perdus, la cible est étouffée à mort une minute après. Pour libérer la cible, il faut faire 6 de dégâts de feu sur les lianes qui l'emprisonnent. À chaque 2 points de dégâts de feu subis par les lianes, la cible en reçoit 1 de feu.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	tout le GN	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort		Défenses
5	Insulte divine de groupe		Spirituelle 5
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit insulter 3 victimes à moins de 10 m pendant 10 sec. Ensuite, les victimes devront attaquer le personnage pendant 2 min avec leurs armes corps à corps ou naturelles, pris d'une genre de 'rage'.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	2 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
5	Intimidation divine de masse	Spirituelle 5	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit discuter 15 sec avec des gens et les intimider. Affecte 3* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Ces personnes ne feront aucune action agressive contre vous pendant la durée du sort. Elles peuvent se défendre si vous l'attaquer; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m mais jusqu'à la fin d'un long rep		Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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