

Sorts - Esprits

Niveau 0

Communication avec les esprits	Niveau 0
Type attaque: Spirituel	
Durée: 15 minutes	Activation: personne (s) pointé (s) 3m max
Description Permet de se concentrer afin de ressentir 1 esprit et de communiquer avec lui pour 15 minutes	
Compréhension des runes	Niveau 0
Type attaque:	
Durée: 5 minutes	Activation:
Description Permet après 5 minutes passés a observé des runes non-magiques de les déchiffrés (voir scénariste)	
Coup élémentaire	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	Activation: incanteur seulement
Description Lors de l'incantation, le personnage choisi un type d'élément. Permet de faire un coup qui infligera des dégats de l'élément choisi. Dire " nom de l'élément" puis frapper pour 2* de dégats de l'élément choisi.(répétition: autre élément)	

Sorts - Esprits

Niveau 0

Coup magique	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de faire un coup qui infligera des dégats " magiques". Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant magique. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme	
détection de la magie	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	Activation: objet touché
Description	
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main a 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 minute.	
Language naturel	Niveau 0
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de communiquer de facon sommaire avec une créature du type " animal ou végétale" pendant 10 minutes. EX : en activant le pouvoir le personnage pourra parler avec tous les rats mais pas les loups.	

Sorts - Esprits

Niveau 0

Réveil	Niveau 0
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description	
Permet de ramenez un personne inconsciente (0 pv) a consciente (1 PV). L'Incanteur doit incanter le sortilège et toucher la personne inconsiante en continu pendant 2 minutes. Fonctionne également sur les gens assomés ou endormi magiquement	

Niveau 1

antidote mineur	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description	
Permet de guérir un poison mineur sur une personne. Enleve la toxine en la personne mais ne la soigne pas.	

Arme élémentaire mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 2 minutes	Activation: objet touché
Description	
Permet de rendre une arme qui frappe d'un élément choisi lors le l'incantation pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats cette élément. Le porteur doit ajouté "nom de l'élément" a ses dégats déclarés	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Arme magique mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 2 min	Activation: objet touché
Description	
Permet de rendre une arme " magique " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats magiques. Le porteur doit ajouté "magique" a ses dégats déclarés	
Blessure mineure	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec.	Activation: touché
Description	
Permet à l'incantateur de touché une personne afin de lui infligé 2 points de dégats (sans armure)	
Combat aveugle	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 10 minutes	Activation: touché
Description	
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec. a chaque coup reçu lors d'aveuglement.	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Compréhension des runes avancés	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Description Permet après 10 minutes passés a observé des runes magiques spécial de les déchiffrés (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques et totems de sort de tous les niveaux.	
Conjuration d'armure magique	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet à l'incanteur de conjurer une armure magique sur l'incanteur donnant l'équivalent de 1 d'armure. (voir)	
Courage	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: touché
Description	
Permet à la personne touchée de résister au pouvoir de type "peur" et au peur magique de niveau 1-2-3 (équivalent défense spirituel 20) Pour contrer un effet dites : " courage "	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Détection /Désamorçage de pièges	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 5 min	Activation: rayon de 3m
Description	
Permet de détecter les pièges mineurs pendant 5 minutes (voir pouvoir) et désamorcer un piège mineur que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	
Détection des voleurs	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Description Permet de détecter une tentative échoué de vol a la tire (voir pouvoir). Vous devez voir la main du voleur lors des " roche-papier-ciseaux". Sur vous-même vous ne détecterer que les tentatives échoués.	
Détection mineurs des poisons	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 1 minutes	Activation: rayon de 3m
Description	
Permet de détecter les poisons mineurs et majeurs dans la zone. Pointer un objet ou une personne et demandés s'il y a du poison. Ne fonctionne pas sur les pièges de poisons. La personne pointées peut "se defendre contre la magie" (voir)	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Enchevetrement	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 minutes	Activation: catalyseur
Description	
Permet de lancer un catalyseur sur une cible en forêt (a moins de 10 m d'un arbre) La cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort	
Evaluation de la valeur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 sec	Activation: objet touché
Description	
Description Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scenariste) Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.	
Identification de la magie	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	Activation: objet touché
Description	
Permet au personnage, après avoir s'être concentré 5 minutes a observés sans dérangement, les mains a 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artefacts	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Invocation d'acide	Niveau 1
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet a l'incantateur de conjurer 3 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 1 de dégât d'acides (sans armure) La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les 2 autres a 3 sec d'intervalle	
Invocation de feu	Niveau 1
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet a l'incantateur de conjurer 2 petites boules de feu (catalyseurs) qui feront 2 de dégât de feu. La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et l'autre a 5 sec d'intervalle	
Invocation de glace	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet a l'incantateur de conjurer 3 petites boules de glace (catalyseurs) qui feront 1 de dégât de froid et empechera la personne de courir pendant 30 sec.La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les autres a 3 sec d'intervalle	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Invocation de Lumiere	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: objet touché
Description	
Permet de touché un objet et de l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumiere magique. Celle-ci doit etre pointer vers le sol en tout temps. On peut la prêter. Si eteinte le sort s'arrête	
Invocation de mini-tornade	Niveau 1
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet a l'incantateur de conjurer 3 petites tornades (catalyseurs) qui feront 1 de dégat d'électricité (sans armure) La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les 2 autres a 3 sec d'intervalle	
Lumiere	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incantateur seulement
Description	
Permet d'allumer une " lampe de poche" qui fait office de lumiere magique. Celle-ci doit etre pointer vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si eteinte le sort s'arrête	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Ordre	Niveau 1
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. Si il touche la personne doit obeir pendant 1 minute. Celle-ci doit bien sur comprendre la lanque parlé.	
Peur mineur	Niveau 1
Type attaque: Spirituel	
Durée:	Activation: touché
Description Permet de faire peur (voir règles) a 1 personne toucher. Dire " peur" et toucher la personne. Duree 1 scene	
Pied forestier	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considérés en forêt lorsque a moins de 10 m d'un arbre ET a plus de 10m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement.	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Projection	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: touché
Description Permet a l'incanteur de projeter la personne touchée a 5 m, ce qui lui occasionne 1 point de dégats. Annulé par stabilité	
Réparation mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 sec	Activation: objet touché
Description Permet de réparer apres 30 seconde de concentration a toucher l'objet soit une arme ayant été brisé ou 1 point d'armure sur une armure. Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste)	
Résistance aux poisons	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 1 heure	Activation: touché
Description Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'un poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison dire " resistance". Cela diminue les dégats de 2* ou retarde de 1* heure les effets sur le personnage (au choix) Ne guérit pas les effets contractés avant le sorts mais enlève les effets pour une heure	

Sorts - Esprits

Niveau 1

■ Résistance mineure aux éléments	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Les dégats de type élémentaire subies sont réduit de 1	
■ Résistances aux maladies	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 1 heure	Activation: touché
Description	
Le personnage a 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	
■ Résolution d'égnime	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Le personnage a droit a 2 indices apres 1 minute de reflexion pour un egnime	

Sorts - Esprits

Niveau 1

Rêve message	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 1 Gn	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description	
Envoi un rêve à une personne qui recevra le rêve la prochaine fois qu'il dort. Doit écrire sur une feuille: « A lire au moment de ton prochain sommeil. Tu perçois clairement que le rêve dans lequel tu viens d'entrée vient d'une source extérieure et tu t'en souviendras avec plus de précision qu'un rêve normal : »	

Soin lent	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description	
Permet de soigné 2 pv a une personne blessée. L'incanteur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat (voir) en continu pendant 1 minutes.	

vision nocturne	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 30 min	Activation: touché
Description	
Permet de voir dans le noir en allumant une lampe de poche rouge. Vous ne devez pas éclairé dans le visage des gens	

Niveau 2

Sorts - Esprits

Niveau 2

Antidote majeur	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description	
Permet de guérir un poison majeur sur une personne. Enleve la toxine en la personne mais ne la soigne pas.	
Arme élémentaire majeur	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	Activation: objet touché
Description	
Permet de rendre une arme qui frappe d'un élément choisi lors le l'incantation pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats cette élément. Le porteur doit ajouté "nom de l'élément" a ses dégats déclarés. Les 3 premiers coups portées avec l'arme feront + 1 aux dégats (non cumulable avec d'autres pouvoirs.)	
Arme magique majeure	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 2 minutes	Activation: objet touché
Description	
Permet de rendre une arme " magique " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats magiques. Le porteur doit ajouté "magique" a ses dégats déclarés. Les 3 premiers coups portées avec l'arme feront + 1 aux dégats (non cumulable avec d'autres pouvoirs.)	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Aveuglement	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Vous devez lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur touche, celle-ci est aveuglé 30 sec (voir règles)	
Bouclier indestructible	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: objet touché
Description	
Rends le bouclier touché indestructible pour la durée du sort	
Conjuration d'armure magique moyenne	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: touché
Description	
Permet à l'incantateur de conjurer une armure magique sur la personne touchée donnant l'équivalent de 2 d'armure. (voir)	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Contorsionniste	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de se liberer de tous lien non magique ou du pouvoir attacher (voir)	
Defense Dextérité	Niveau 2
Type attaque: Dextérité	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description	
Donne à la personne une défense dextérité égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "dextérité" et l'ignorer	
Defense Endurance	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description	
Donne à la personne une Endurance égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer	

Sorts - Esprits

Niveau 2

■ Defense Logique	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description Donne à la personne une Logique égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer	
■ Defense Spirituel	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description Donne à la personne un spirituel égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituel" et l'ignorer	
■ Désamorçage de pieges majeurs	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 5 minutes	Activation: objet touché
Description Permet de détecter les pièges majeurs pendant 5 minutes (voir pouvoir) et désarmer un piège majeurs que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Détections sans faille des voleurs	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description Permet de détecter un tentative échoué ou réussi de vol a la tire (voir pouvoir). Vous devez voir la main du voleur lors des " roche-papier-ciseaux". Sur vous-même vous ne détecterer que les tentatives échoués.	
Diplomatie	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 2 minutes	Activation: personne (s) pointé (s) 3m max
Description Oblige 1 personne à vous ecouter pendant 2 minutes. Vous ne pouvez rien faire d'hostile à la personne durant ce temps. Ne fonctionne pas sur ennemi jurés ou créatures avec des maledictions majeures en logique . Pouvoir de type "charme " (voir)	
Esprit fort	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description Permet de résister a certains pouvoir de type "charme" et insulte de niveau 1 a 2	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Esquive de coup normaux	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 4 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet a l'incanteur d'esquiver les 3 prochains coups normaux durant la durée du sort. Dire " esquive " a chaque coups recus.	
Etourdissement	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: touché
Description	
Description Un touché qui oblige la victime à se battre a genou pour 30 secondes. La victiime est étourdie.(voir règles)	
Intimidation	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 minutes	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description	
Affecte une personne qui vous entendu a moins de 10m. Cette personne ne feras aucune action agressive pendant 10 minute contre vous. Pouvoir de type " charme"	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Language des montres	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de communiquer de façon sommaire avec une créature de type "monstres" pendant 20 minutes. EX : en activant le pouvoir le personnage pourra parler avec tous les ogres mais pas les trolls	
Mensonges dissimulés	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de mentir sans être détecté par 5 personnes au choix pendant 15 minutes. Peut aussi être utilisé lorsque vous voulez vendre un objet à un PNJ. Donnez un argument et dire " Maître menteur" il ajoutera 15% au prix qu'il vous avait offert	
Metamorphose	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 heure	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet à l'incanteur de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Noirceur	Niveau 2
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Description Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 30 sec. (voir) Dire " noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.	
Ordre de groupe	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite jusqu'à 5 catalyseurs. S il touche, les personnes doivent obeir pendant 1 minute. Celles-ci doivent bien sur comprendre la langue parlé.	
Perce armure	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 sec.	Activation: touché
Description	
Permet a l'incantateur de touché une armure pour la percer. Enleve 3 points d'armure a la personne touchée	

Sorts - Esprits

Niveau 2

■ Pièges de feu	Niveau 2
Type attaque: Dextérité	
Durée: scénario	Activation:
Description	
Permet a l'incantateur de posé un piège sur un objet qui ferme. Celui-ci se déclenchera si l'objet est ouvert sans dire le mot de passe choisi lors de l'incantation. Le piège fera 3 points de dégats de feu a la personne ayant ouvert l'objet	
■ Réparation majeur	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 sec	Activation: objet touché
Description	
Permet de réparer apres 30 seconde de concentration a toucher l'objet, soit une arme ou un bouclier ayant été brisé ou 3 point d'armure sur une armure. Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste)	
■ Résistance majeure a un élément	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Vous devez choisir un élément lors de l'incantation. Les dégats de ce type élémentaire subis sont diminué de 3.	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Rêve partagé	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: sommeil	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description Envoi un rêve à une personne qui recevra le rêve la prochaine fois qu'il dort. Doit écrire sur une feuille: « A lire au moment de ton prochain sommeil. Tu perçois clairement que le rêve dans lequel tu viens d'entrée vient d'une source extérieure et tu t'en souviendras avec plus de précision qu'un rêve normal. Il est possible de répondre à ce rêve. Celui qui l'a reçu écris le contenu de la suite du rêve sur une feuille qui ne peut être remis qu'à la personne qui t'a remis le rêve initial	
Revue du passé	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 10 sec	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description Permet de savoir si quelqu'un a menti lors de sa 2 dernières minutes de paroles...Dire "Empathie " et demander discrettement a la personne	
Soin de combat	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description Permet de soigné 2 pv a une personne blessée. L'Incantateur doit incanter le sortilège et toucher une personne blessée.	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Soin modéré lent	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée:	Activation: touché
Description Permet de soigné 3 pv a une personne blessée. L'Incanteur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat (voir) en continu pendant 1 minutes.	
Ultravision	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 30 min	Activation: incanteur seulement
Description Permet de voir complement dans le noir en allumant une lampe de poche rouge ou blanche. Le personnage est aussi immunise au pouvoir de noirceur. Vous ne devez pas éclairé dans le visage des gens	
Vague de repos	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 sec	Activation: touché
Description La personne touché se rend reposé. Elle regagne 3 points de fatigue	

Sorts - Esprits

Niveau 2

Vitalité	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description	
Augmente le nombre de PV de la cible de 2 pour la durée du sort	

Vue supérieur	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: touché
Description	
Permet de voir les personnes camouflés (2) et la contrefaçon	

Niveau 3

Bonds Majeurs	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 2 minutes	Activation: touché
Description	
Permet de faire un bond equivalent a 5 pas sans elan ou 10 avec elan sans tomber. Peut etre utilise en combat. Dire " saut" et les ennemis doivent vous laisser faire vos pas dans une direction ou il n y a pas d'ennemi	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Communication avec les morts	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée:	Activation: touché
Description	
Description Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte depuis moins de 15 minutes pendant 5 minutes. Le mort peut dire ce qu'il veut.	
Destruction de pièges	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 2 min	Activation: objet touché
Description	
Permet de détecter les pièges magiques pendant 2 minutes (voir pouvoir) et désarmer tout pièges que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	
Dissipation de la magie	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: instant ou 1 heure	Activation: catalyseur
Description	
Annule toute magie active de niv. 1 a 3 sur la personne touché par le catalyseur. Peut aussi cibler les objets magiques mineurs. Le catalyseur doit touché directement l'objet	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Esprit de la nuit	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: 2 minutes	Activation: catalyseur
Description L'incantateur endort la personne touché pour la durée du sort. (voir règle assomé)	
Esquive de coup spéciaux	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 6 minutes	Activation: incantateur seulement
Description Permet a l'incantateur d'esquiver les 3 prochains coups normaux ou spéciaux recus durant la durée du sort. Dire " esquive " a chaque coups recus. Ne fonctionne pas sur coup deconcentrant, coup brise armure et destruction de bouclier.	
Imitation magique	Niveau 3
Type attaque: Logique	
Durée: special	Activation: objet touché
Description Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. Nécessite 15 min de travail.	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Immunité a un element	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 40 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Le personnage est immunisé a un élément complètement (doit etre choisi). Il ne subit pas les dégats et effets spéciaux relié a cet élément (répétition: éléments différents)	
Insulte	Niveau 3
Type attaque: Logique	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Le personnage doit insulter la victime pendant 10 secondes. Ensuite il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage pendant 2 minutes, genre de rage.	
Invocation d'acide majeur	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Permet a l'incanteur de conjurer 3 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 2 de dégat d'acides (sans armure) La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les 2 autres a 3 sec d'intervalle	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Invocation de feu majeur	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet a l'incantateur de conjurer 2 petites boules de feu (catalyseurs) qui feront 4 de dégât de feu. La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et l'autre a 10 sec d'intervalle	
Invocation de glace majeur	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet a l'incantateur de conjurer 3 petites boules de glace (catalyseurs) qui feront 2 de dégât de froid et figeront sur place la personne pendant 30 sec (impossible de bouger les pieds) La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les 2 autres a 3 sec d'intervalle	
Invocation de mini-tornade majeur	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet a l'incantateur de conjurer 3 petites tornades (catalyseurs) qui feront 2 de dégât de vent (sans armure) La personne touchées peut "se defendre contre la magie" (voir) La premiere boule apparaît après l'incantation et les 2 autres a 3 sec d'intervalle	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Langues	Niveau 3
Type attaque: Logique	
Durée: 1 heure	Activation: incanteur seulement
Description Permet de parler avec toute créature qui a un minimum de logique et plus pendant la durée du sort. La conversation sera tout de meme limité a des courtes phrases ou mots.	
Liberté d'action	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 30 minutes	Activation: touché
Description Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements genés par d'autres pouvoirs. Dire " liberté d'action" Annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe jarret, et les sorts et pieges qui endorme, paralyse ou enchevetre	
Maladresse	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: touché
Description Permet a l'incanteur de faire échappé les armes portées et bouclier a la cible touchée. Celle-ci doit els projeter a 5 m d'elle. Arme de prédilection contre cette effet.	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Metamorphose d'autrui	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 heure	Activation: personne (s) pointé (s) 3m max
Description Permet à la personne pointée consentante de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation	
Metamorphose permanente	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: permanent	Activation: incanteur seulement
Description Permet à l'incanteur de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation. L'incanteur peut reprendre sa forme originale sans re-incanté le sort	
Noirceur majeure	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: personne (s) pointé (s) 3m max
Description Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 5 minutes (voir) Dire " noirceur" et pointer une victime a moins de 3 m de vous.	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Ordre complexe	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. Si il touche la personne doit obeir pendant 2 minute. Celle-ci doit bien sur comprendre la lanque parlé.	
Peau de pierre	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 30 minutes	Activation: incanteur seulement
Description Permet à l'incanteur de durcir sa peau magiquement pour la duree du sort donnant l'équivalent de 3 d'armure. (voir) Cette armure ne peut être réparer	
Réparation totale	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 10 sec	Activation: objet touché
Description Permet de réparer apres 30 seconde de concentration a toucher l'objet soit une arme ou un bouclier ayant été brisé ou tous les points d'armure sur une armure. Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste)	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Résistance aux sorts mineurs	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 6 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de résister aux effets des sorts de niv 1-2 qui ne font aucun dommage physique (ex: charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire "résiste" lorsque touché par un sort	

Résistance majeure aux éléments	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Les dégâts de type élémentaire subies sont réduits de 3	

Résistance suprême à un élément	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Vous devez choisir un élément lors de l'incantation. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 6	

Sorts - Esprits

Niveau 3

Zone de noirceur		Niveau 3
Type attaque:	Dextérité	
Durée:	10 sec	Activation: catalyseur zone 10 m
Description		
Description Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra les individus partout. Les victimes touchées sont aveuglés pendant 2 min. (voir) Dire " noirceur" et lancer 3 catalyseurs sur des victimes a moins de 10 m		

Niveau 4

Antidote Ultime		Niveau 4
Type attaque:	Endurance	
Durée:		Activation: touché
Description		
Permet de guérir un poison Ultime sur une personne. Enleve la toxine en la personne mais ne la soigne pas.		

Détection des mensonges		Niveau 4
Type attaque:	Logique	
Durée:	10 minutes	Activation: incanteur seulement
Description		
Description Permet de savoir si 1 personne a menti lors de leurs 10 dernieres minutes de paroles ou depuis le début du sort le moindre des 2...Dire "Empathie V " et demander discretement a la personne		

Sorts - Esprits

Niveau 4

Esquive magique 1	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: 6 minutes	Activation: incantateur seulement
Description Permet de reduire de 2 les degats de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pieges a degats	
Fusion dans les arbres	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: jusqu'à sortie	Activation: incantateur seulement
Description Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il veut. Y entrer le guéris de 2 pv. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage apres 50 point de dégats tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulse et 4 dégats	
Ordre complexe de groupe	Niveau 4
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite jusqu'à 5 catalyseurs. S il touche, les personnes doivent obeir pendant 1 minute. Celles-ci doivent bien sur comprendre la langue parlé	

Sorts - Esprits

Niveau 4

■ Ouverture	Niveau 4
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	Activation: objet touché
Description Permet d'ouvrir tout type de serrure même magique. Nécessite de se concentrer en la touchant 5 minutes	
■ Regeneration	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: 1 heure	Activation: touché
Description Permet au personnage touché de se régénérer 1 PV par 10 minutes. Les dégats de feu ou d'acide subis ne régénère pas et nécessite d'autres type de soin. Vous ne pouvez être achevés que par du feu ou de l'acide. Régénerez de la mort ôte tous vos point de fatigue	
■ Résistance suprême aux éléments	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description Les dégats de type élémentaire subies sont réduit de 6	

Sorts - Esprits

Niveau 4

Vision véritable	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: 40 minutes	Activation: incanteur seulement
Description	
Permet de voir la vérité tel qu'elle est réellement. Lorsque que confronter a des pouvoir de type camouflage (5), des illusions ou deguisement ou changement de forme, dire (perception surnaturel) cela permet au personnage de voir la vérité, dure 1 scene	

Zone de dissipation de la magie	Niveau 4
Type attaque:	
Durée: instant	Activation: catalyseur zone 3m
Description	
Annule toute magie active de niv. 1 a 2 sur les personnes dans la zone touché par le catalyseur.	

Zone de noirceur majeur	Niveau 4
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description	
Description Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra les individus partout. Les victimes pointées sont aveuglés pendant 2 min. (voir) Dire " noirceur" et pointer 5 victimes a moins de 10 m	

Niveau 5

Sorts - Esprits

Niveau 5

Immunité aux éléments	Niveau 5
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	Activation: touché
Description	
Description Le personnage touché est immunisé à tous les éléments complètement. Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux liés aux éléments. Si le sort est fait sur quelqu'un d'autre que lui-même, il coûte le double de PM.	
Insulte de groupe	Niveau 5
Type attaque: Logique	
Durée: 10 sec	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description	
Le personnage doit insulter 3 victimes à moins de 10 m pendant 10 secondes. Ensuite, les victimes devront attaquer avec leurs armes le personnage pendant 2 minutes, genre de rage.	
Insulte durable	Niveau 5
Type attaque: Logique	
Durée: 10 sec	Activation: catalyseur
Description	
Le personnage doit insulter 1 victime pendant 1 min. et lui lancer un catalyseur. Ensuite, la victime, si touchée, devra l'attaquer avec ses armes chaque fois qu'elle le verra durant le scénario. Max 1 personne en même temps sous l'effet. La mort annule.	

Sorts - Esprits

Niveau 5

Intimidation de masse	Niveau 5
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 minutes	Activation: personnes (s) pointés 10 m max
Description Affecte 5 personnes qui vous entendent à moins de 10m. Ces personnes ne feront aucune action agressive pendant 10 minutes contre vous. Pouvoir de type " charme"	
Réincarnation	Niveau 5
Type attaque: Endurance	
Durée: instant	Activation: touché
Description Permet de rappeler à la vie une personne avec seulement une 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)	
Résistance totale aux éléments	Niveau 5
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	Activation: incanteur seulement
Description Le personnage est immunisé à tous les éléments complètement. Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux liés aux éléments	

Sorts - Esprits

Niveau 5

■ Résurrection		Niveau 5
Type attaque:	Endurance	
Durée:	instant	Activation: touché
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. Cette personne sera plus faible (voir scenariste)	