

Sorts sorcellerie Obsidius

niveau	Sort		Défenses	
0	Communication avec les esprits			
description				
<p>Ce sortilège permet à l'incantateur de savoir s'il se trouve en présence d'un esprit, il permet également d'obtenir la faculté de communiquer avec ce dernier pour la durée du sort. Les joueurs ayant les deux poings dans les airs sont considérés comme des esprits jusqu'à ce qu'il soit en présence de la mort. Un esprit n'est pas forcé de répondre à l'incantateur.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
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
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Nalto Cytom Devad Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
0	Compréhension des runes			
description				
Le lanceur de sort sera en mesure de décrypter la plupart des runes non magiques suite à l'incantation de ce sort. Il devra cependant consacrer 5 minutes sans interruption à leurs observations avant que leurs significations ne se manifeste dans son esprit. (voir la scénaristique)				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
		Divination		
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Nalto Cytom Devad 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 avec son arme avant qu'elle retrouve sa forme originelle. Le sort infligera 1 point de dégat d'acide sans armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute	Type de dégat	Évocation
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 avec son arme avant qu'elle retrouve sa forme originelle. Le sort infligera 2 de dégâts de feu.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute	Type de dégât	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Etus Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
0	Coup de glace	Endurance mineure	
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 avec son arme avant qu'elle retrouve sa forme originelle. Le sort infligera 1 de dégâts de froid et ralentit la cible pendant 1 minute (ne pourra plus courir). Résister à ce sort ne protège pas des dégâts, mais seulement de l'effet ralenti.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute	Type de dégât	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
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 électrique à un adversaire avec son arme avant qu'elle retrouve sa forme originelle. Le sort infligera 1 de dégâts électriques sans armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minute	Type de dégât	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Devad Gilgus Torkuz			

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

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

niveau	Sort		Défenses
0	Identification d'objet magique		
description			
<p>Permet au personnage d'identifier un objet magique. Placer les mains à 15 cm de l'objet et vous concentrez sans interruption pendant 5 min sur l'objet. Vous pourrez alors définir ses propriétés magiques.</p> <p>Note: Ce sort est sans effet sur les artéfacts. Un objet doit avoir eu une détection de la magie avant de pouvoir être identifié.</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	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Sulmeck Ussof Torkuz Abylyss			

niveau	Sort		Défenses	
0	Invocation d'acide			
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur peut conjurer 2 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 1 de dégâts d'acides (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et l'autre 3 seconde après.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant			
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		
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 3 secondes d'intervalle.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		
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 mineure
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 après 3 secondes. Résister a ce sort ne protège pas des dégâts, seulement de l'effet.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		
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		
description			
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 petites tornades (catalyseurs) qui feront 1 de dégâts d'électricité (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et l'autre après 3 secondes.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		
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	Invocation sombre du Warlock			
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 rayons qui fera 2 de dégâts divins à la cible touchée par le catalyseur. Le premier rayon apparaît après l'incantation et l'autre à 3 secondes d'intervalle. Exceptionnellement, ce sort à catalyseur ne peut être fait au toucher.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant			
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Opra ciam Kulha Palu 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		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Opra Ussof Bani Unikam			

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Armure du mage		
description			
<p>Ce sortilège octroie au lanceur de sort une sorte d'armure magique qui lui confère 2* point d'armure temporaire et ce jusqu'à l'expiration du sortilège.</p> <p>Note: Il est impossible de lancer ce sortilège si on porte déjà une armure. Les points d'armures temporaires sont les premiers a partir et ne peuvent être réparés. Vous ne pouvez pas bénéficier de ce sort plus d'une fois par scène.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		+ 3 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Opra Alkor Unika Ussof Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
1	Charme personne	Spirituelle mineure	
description			
<p>Ce 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 sous l'effet d'un charme. Lorsqu'un personnage ou une créature est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). Il peut se défendre et attaquer au besoin mais il priorisera avant tout d'aider son ami le 'charmeur' pendant toute la durée du sort. L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur. L'effet prendra fin aussi si ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger ou très contraire à sa nature. (ex renier son culte ou Patron)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée:augmenté à 1 scène		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+1 cible touchée		La défense requise augmente à 'majeure'	
incantation arcane			
Alak Balto Taltal Unika Palo Unikoum			

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
1	Invocation d'araignées		Dextérité mineure	
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 de poison mineur.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
personne (s) pointé (s) 3m max		instant		Type de magie
				Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *			+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			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 minutes si elle quitte les mains de l'incantateur. Si éteinte, le sort s'arrête.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	jusqu'à la fin d'un court rep	Type de dégat	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Bani Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
1	Main d'acide		
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		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 Opra Crium Ritus Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses
1	Main électrique		
description			
Permet de toucher une cible et de l'électrifier. La cible touchée reçoit 2* points de dégâts d'électricité.(sans armure)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Crial Gilgus 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		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Rayon augmenté à 5m		Rayon augmenté à 10 m		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Opra Ussof Blato Torkuz				

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
1	Rayon de faiblesse		Endurance mineure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, la cible sera 'ralentit' et ne pourra plus crier non plus, elle ne devra que parler a voix basse. Lorsque ralentit, la victime ne peut plus courir pour la durée du sort.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 catalyseurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Criam Kulha Devad Vilka Unikoum				

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

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

niveau	Sort		Défenses	
1	Rêve messagé		Spirituelle mineure	
description				
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).				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		squ'à la fin d'un long rep		Type de magie
				Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Agrandissement de flamme	Dextérité mineure	
description			
<p>Permet à l'incantateur de faire augmenter soudainement le volume d'une flamme située à moins de 5 m de lui. Toutes 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 par une des victimes ou qui est directement exposés à la flamme seront détruits. (Exemple: Un document posé sur une table est considéré exposé). Pour que le sortilège fonctionne la flamme désignée doit être d'une taille minimalement comparable à celle d'une torche.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant		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 Opra Etus Devad Torkuz			

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

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

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

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
2	Cône d'acide		Dextérité mineure
description			
<p>Une fois l'incantation du sortilège terminé, désigner une zone conique originant de l'incantateur et formant un angle de 90 degrés. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 1* point de dégâts d'acide (sans armure).</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 + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Ritus Pala Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
2	Cône de feu		Dextérité mineure	
description				
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.				
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 + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Opra Etus Pala Valvo				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Confusion mineure	Spirituelle mineure	
description			
<p>Une fois le sortilège lancé, l'incantateur devra toucher sa cible. S'il y parvient, celle-ci deviendra légèrement confuse, elle sera donc incapable de lancer le moindre sortilège et sera incapable de discerner ses amis de ses ennemis, car elle ne saura même plus qui elle est. Cependant, la victime du sortilège sera tout de même en mesure de se défendre si on l'attaque.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 1 minutes		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Kako Taltal Palo Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Couloir de dague		Dextérité mineure	
description				
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 2m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le couloir, elles subiront 2* point de dégâts magiques.				
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 + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Opra Ussof Pala Valvo				

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

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

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Étourdissement	Endurance mineure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, la cible est étourdie. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'étourdi', il doit se mettre à genou pour 30 secondes et se battre ainsi. Pendant qu'il est étourdi, il ne peut pas utiliser de défense 'dextérité'</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée + 1 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Unika Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Imitation magique			
description				
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		Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Sulmeck Crial Ussof Torkuz				

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Message magique		
description			
Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer 1 parchemin magiquement à 1* créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Il incante et touche le parchemin qui disparaît et apparaît au récepteur. L'incantateur peut dépenser le double de points de magie pour permettre au récepteur de lui répondre sur le même parchemin (remettre le parchemin discrètement à un scénariste).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Évocation
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 Opra Cytom Cypra Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Métal brûlant	Endurance mineure	
description			
L'incantateur doit toucher directement une armure métallique ou un bouclier ou une arme en métal avec sa main. Le métal devient immédiatement chaud et fait 2* de dégâts de feu (sans armure) au porteur. À chaque minute suivante, et ce pour toute la durée du sort l'objet devenu brûlant continuera d'infliger 2 de dégâts de feu (sans armure) au porteur, à moins qu'il ne laisse tomber l'objet ou retire complètement son armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		La défense requise augmente à 'majeure'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *			
incantation arcane			
Alak Eteh Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus) Nagulaz Torkuz			

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Modulation de l'eau		Dextérité mineure	
description				
<p>Permet à l'incantateur de pointer une source d'eau à 5 m et moins. Toute créatures (Incluant le lanceur de sort) se trouvant dans un rayon de 3m de celle-ci subira 2* points de dommage de froid. Les cibles échappent à 5 m tout objet porté en main (sauf bouclier attaché aux poignets). La source d'eau doit être au minimum un sceau d'eau 3L.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	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 + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Criad Folgus Torkuz				

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
2	Oubli		Spirituelle mineure
description			
Permet de faire oublier 1 scène (la dernière) à la personne touchée. Une dissipation de la magie faite expressément pour contrer ce sort, l'annulera.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'majeure'		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Kako Nalto Taltal Palo Unikoum			

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Perce-armure		
description			
Permet à l'incantateur de toucher une armure pour la percer. Enlève 4* points d'armure à la personne touchée. La main doit toucher l'armure absolument. Permet aussi de faire des dégâts de type 'magique' sur les animations magiques.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		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 Kako Alkor Vilka Torkuz			

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Réparation majeure		Endurance mineure	
description				
Permet de réparer un objet après 1 min de concentration en le touchant. (Une arme de tout format, un bouclier ou pavois ayant été brisé ou encore 3* points d'armure perdus). Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste).				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
objet touché	1 minute		Transmutation	
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 Eteh Devad Vilka Torkuz				

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Résistance aux énergies divines		
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: 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 Bani Unika Unikoum			

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
2	Sentir la magie		
description			
<p>Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone pendant la durée du sort. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous à 3 m de distance s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée à 3 m de vous discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Valte Sulmeck Ussof			

niveau	Sort	Défenses	
2	Sommeil	Spirituelle mineure	
description			
L'incantateur endort la personne touchée pour la durée du sort. Elle devient inconsciente. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'inconscient', il est complètement inconscient de son environnement. Il se 'réveille' à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à le ramener conscient pendant 2 minute.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minute		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 5 minutes		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'majeure'			
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Kako Palo Taltal Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	Arme électrique		
description			
<p>Le sortilège transforme une arme normale en une arme d'électricité pure, mais sans danger pour son porteur. Pour toute la durée du sort, l'arme devenue immatérielle infligera désormais les dégâts suivants: 1* électrique (sans armure) Spécial: Si l'arme atteint un bouclier, cela fera 1 de dégâts électriques quand même (sans armure). Durant la durée du sort, l'arme enchantée ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci. Exemple : coup puissant, force d'ogre, électromancie, etc. Chaque fois qu'un coup du porteur atteindra sa cible, il devra ajouter le nom de l'élément (Ex: "dire 1 électrique passe bouclier")</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
3	Arme empoisonnée		Endurance majeure	
description				
Le sortilège permet de rendre une arme "Empoisonnée" pour toute la durée du sort. Les dommages infligés par l'arme reste inchangés et pour 1* coup l'arme inflige un poison majeur de 3 à la cible. Ex : Dire 1 + 3 de poison majeur endurance majeur.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de dégât
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène			+ 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	Atrophie	Endurance majeure	
description			
<p>Jusqu'à ce que ce sortilège expire, le membre touché devient inutilisable, totalement inerte (mou) Spécial: Pour que ce sort fonctionne il faut impérativement toucher un membre de la victime. (Bras ou jambe). Cet effet peut être retiré avec une Guérison des atrophies.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		Durée: jusqu'à la fin d'un long repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Kulha Devad Kako Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Boule de feu		Dextérité majeure	
description				
Permet de lancer une boule de feu. Lancer un catalyseur qui fera 2* dégâts de feu aux 3 cibles les plus près du catalyseur ou 3 m max.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur zone 3m	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 Icy m Opra Etus Valvo				

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	Confusion		Spirituelle majeure
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, toute attaque reçue 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	
Durée + 2 minutes		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Kako Taltal Palo Unikoum			

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Couloir de vent	Endurance majeure	
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 2m par 10m devant vous. Une puissante rafale de vent repoussera les 3* personnes pointées les plus proches de vous dans le couloir de 5m tout en les projetant au sol ce qui leur infligera 2*point de dégats. (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 La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Criam Gilgus Palu Valvo			

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	Éclair		
description			
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 5* points de dégâts électriques. (sans armure)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Altération de sorts	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 Gilgus Pala Unikoum			

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Folie destructrice		Spirituelle majeure	
description				
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit lancer un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, celle-ci oublie qui sont ses amis et ses ennemis. Elle attaquera avec toutes ses capacités 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. Cet effet peut être retiré avec un apaisement des émotions.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes		Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 2 minutes		+ 1 catalyseurs		
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 majeure	
description			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège, vous devez pointer 1* personnage qui se trouve à un maximum de 3m de vous. Ce dernier devient sous l'emprise de l'effet "Peur". Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Unika Crium Inva Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Globe d'invulnérabilité mineur			
description				
Ce sortilège créer une barrière protectrice qui se déplace avec l'incantateur et le protège contre tous sorts (même bénéfiques) de niveau 2 et moins pour la durée du sort. Par contre, les sorts lancés par le bénéficiaire de la protection franchissent sans mal la protection. N'annule pas l'effet des sorts recus avant la création du globe.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Valte Opra Alkor Ussof Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Invocation d'acide majeure		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur peut conjurer 2 petites boules d'acides (catalyseurs) qui feront 3* de dégâts d'acides (sans armure). La première boule apparaît après l'incantation et les autres à 4 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs	
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 majeur			
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 4 sec d'intervalle.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs		
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 majeure	
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 empêcheront la personne de courir pendant 2 minutes (ralentit). La première boule apparaît après l'incantation et les autres à 4 sec d'intervalle. Résister a ce sort ne protège pas des dégâts, seulement de l'effet.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs	
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 majeure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut conjurer 2 petites tornades (catalyseurs) qui feront 3* de dégâts électriques (sans armure). 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		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Gilgus Valvo Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses
3	Main saisissante		Endurance majeure
description			
<p>Une main invisible est conjurée et saisie la cible touchée par la catalyseur. Celle-ci reçoit 2* points de dégâts, ainsi que 1 point de dégâts supplémentaire à chaque minute tant que le sort perdurera. Figé sur place, la victime du sort ne peut plus se déplacer ou se faire voler des objets pour la durée du sort . Le pouvoir Contorsionniste avancé peut également servir contre ce sort (subit quand même les premiers dégâts).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'ultime'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Ussof Balto Unika Palu Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Maladie		Endurance majeure	
description				
<p>Donne une maladie PERMANENTE, mais non magique à la cible touchée, choisir 1* effet de la maladie parmi les suivants: 1) Migraine : Point de magie maximum réduit de 4; 2) Fatigue musculaire : Le personnage est sous l'effet permanent de fatigue. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis 3) faible santé : -2 PV permanent; Spécial: Si la cible malade dort dans un campement, les personnes dans la même pièce attraperont la maladie après 1 nuit.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus		Type de magie
touché	permanent			Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
+1 cible touchée		+ 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	Mot de pouvoir : souffrance		Endurance majeure
description			
<p>Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci subira 3* points de dégats divins (sans armure) et elle aura l'effet 'douleur' Lorsqu'un personnage subit l'effet douleur, il tombe au sol et se tord de douleur au sol pendant 15 sec. Il peut quand même esquiver les coups</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Zolka Criad Kulha Pala Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Ouverture			
description				
Permet d'ouvrir 1* serrure, même magique. Nécessite de se concentrer en la touchant 2 min.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
objet touché	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				
Alak Eteh Icym Devad Vilka Torkuz				

niveau	Sort		Défenses	
3	Peau de pierre			
description				
Permet à l'incantateur de durcir sa peau magiquement pour la durée du sort. Les 7* premiers coups ou sorts de dégâts subis durant la durée du sort sont réduits de 1. (peut être 0.) Ne fonctionne pas sur les dégâts "sans armure". Vous ne pouvez pas bénéficier de ce sort plus d'une fois par scène.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
				Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène			+ 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	Résistance aux sorts mineurs		
description			
Permet à la cible touchée de résister aux effets des 2* premiers sorts ne causant aucun dommage physique qu'elle recevra. (Ex: charme, paralysie, Etc..) Cette protection n'est efficace que contre les sorts de niveau 2 et moins.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Alkor Ussof Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
3	Serrure magique			
description				
Permet de barrer un objet qui se ferme avec un verrou invisible magique. Il peut s'ouvrir avec un mot ou par l'incantateur seulement (mettre une note avec un duck tape rouge dessus).				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	squ'à la fin d'un long rep		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eth Icym Cytam Alkor Ussof Torkuz				

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

niveau	Sort		Défenses
3	Toile d'araignée		Endurance majeure
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 d'un rang. 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		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Criam Vilka Palu Valvo			

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Voyage dimensionnel		
description			
<p>Permet à l'incantateur de voyager par les dimensions vers un endroit visible à 100 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		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 Cypra Sirad Unika Unikam			

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Bouclier élémentaire		
description			
Lors de l'incantation du sort, choisir un élément. Permet au personnage d'activer un bouclier élémentaire autour de lui. Toute personne qui le frappe avec une arme de corps à corps recevra 1* de dégâts de l'élément choisi par coup reçu. Après 10 coups reçus, le bouclier se désactive même si la durée n'est pas finie.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Abjuration
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			
Alak Eteh Icym Orcko Criad Alkor (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Bulle anti-magie			
description				
<p>Ce sortilège permet de créer une bulle d'anti-magie qui se déplace avec le lanceur de sort. La bulle d'un rayon de 3m dissipe tout sortilège de niveau 2* et moins sur son passage. L'incantateur du sort ne peut donc pas lancer de sortilège de niveau 2* et moins lui non plus.</p> <p>Note: Toute personne qui entre dans la zone, voit les effets de tout sortilège de niveau 2* et moins l'affectant être dissipé.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		5 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Valte Alkor Kako Ussof Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
4	Charme monstre	Spirituelle majeure	
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 sous l'effet d'un charme. Lorsqu'un personnage ou une créature est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). Il peut se défendre et attaquer au besoin mais il priorisera avant tout d'aider son ami le 'charmeur' pendant toute la durée du sort. L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur. L'effet prendra fin aussi si ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger ou très contraire à sa nature. (ex renier son culte ou Patron)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
La défense requise augmente à 'ultime'			
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		
description			
<p>Grâce à ce sortilège, une porte menant vers un abris sûr d'un autre plan, s'ouvrira. Prendre note que si l'incantateur le souhaite, il peut y faire entrer 1* autre personne. Une fois la porte franchit par le lanceur de sort, elle se dissipe et cesse d'exister. Une fois à l'intérieur et cela pour toute la durée du sortilège, tout personnage y ayant pénétré sera désormais considéré hors jeu par tous ceux incapable de distinguer les créatures éthérés ou ne se trouvant pas actuellement en Éther. Une fois à l'intérieur de la chaumière, il sera impossible pour le ou les personnages si trouvant de se déplacer de plus de 5m sans la quitter de manière permanente. La chaumière masquera les bruits discrets, mais pas les paroles ni les chuchotements, donc bien qu'invulnérable aux événements du monde matériel, toute personne pouvant entendre les paroles du ou des personnages à l'intérieur de la chaumière aura conscience de leur présence. Note: Afin de pouvoir lancer ce sortilège, l'incantateur ne doit pas avoir été impliqué dans une scène de combat ou avoir fuit un adversaire depuis au moins 1 scène entière. (mettre pancarte hors jeu sur campement est recommandé)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Opra Alkor Cypra Opra Alakor Cypra Valvo			

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
4	Domination		Spirituelle majeure
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un catalyseur en direction d'une créature. La créature touchée par le catalyseur doit obéir aux ordres verbaux de l'incantateur. Lorsqu'un personnage est sous l'effet d'un pouvoir de type 'charme', il reste conscient de l'environnement et peut continuer à se méfier des autres personnes (sauf du 'charmeur'). Il peut se défendre au besoin mais il priorisera avant tout les ordres de son ami le 'charmeur'. L'effet est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur. L'effet prendra fin aussi si ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger. 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		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 majeur des héros		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense endurance majeur. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est égale ou supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 2 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Palu Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Forme fantômatique			
description				
<p>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. Ses défenses 'dextérité' et 'endurance' augmentent à 'majeur' pour la durée du sort, vous pouvez esquiver maximum 3 effets par défense durant la durée. Vous devez avertir les gens de votre apparence fantômatique. Vous ne pouvez interagir physiquement avec le monde matériel sous cette forme tant que vous êtes sous l'effet du sort. (vous pouvez déclencher les sorts de toucher quand même)</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak eteh Icy m Orcko Devad Taltal Kako Zolka Unika Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Immunité arcane à un élément		
description			
Le personnage est complètement immunisé contre 1 élément (doit être choisi). Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés à cet élément. Spécial: Il est possible de bénéficier de plusieurs itérations de ce sortilège (Choisir un élément différent chaque fois)			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur permet de faire sur une cible autre que soi		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Unika (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikam			

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

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Jet de poison	Endurance majeure	
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 2* personnes les plus proches de vous dans le cône, elles subiront 3 points de dégâts de poison majeur (sans armure).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	permanent		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 Orcko Opra Oizom Palu Valvo			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Mot de pouvoir : assommé		Spirituelle majeure	
description				
Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci aura l'effet 'inconscience'. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'inconscient', il est complètement inconscient de son environnement. Il se 'réveille' à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à le ramener conscient pendant 2 minute.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
personne (s) pointé (s) 3m max		2 minutes		Type de magie
				Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Balto Zolka Criad Kulha Palo Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Paralyse de monstre		
description			
La créature touchée subira l'effet paralysie pour la durée du sort. Ne fonctionne pas sur les animations magiques. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'paralyse', il doit demeurer immobile mais il est conscient de son environnement. À moins d'avis contraire la paralysie cesse à la première attaque reçue.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes		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 Icym Orcko Balto Zolka Palu Unikoum			

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
5	Annihilation de la magie		Spirituelle ultime
description			
Annule de façon permanente la magie d'un objet magique touché (sauf certains artefacts dont les facultés seront annulées pour 1 h). Si l'objet est porté par une personne non consentante, elle peut se défendre pour empêcher l'objet d'être altéré.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	instant		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 Kako Ussof Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
5	Arrêt du temps	Spirituelle ultime	
description			
<p>Permet de faire en sorte que le temps s'arrête pour 3 personnes se trouvant à moins de 10m du lanceur de sort. Les victimes du sortilège sont considérés paralysés et ne peuvent donc plus bouger jusqu'à la fin du sort. Figées dans le temps, les victimes demeurent tout de même conscientes de tout ce qui se passe autour d'elles, mais ne peuvent interagir d'aucune façon. Tant qu'elles sont victimes de ce sortilège, elles ne sont plus qu'une vague image pour les autres, elles ne peuvent être attaquées, ni touchées et la durée de tous autres effets déjà en application sur eux est suspendue temporairement.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
3 personnes (s) pointés 10 m max	2 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Balto Sirad Unika Unikoum			

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

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

niveau	Sort	Défenses	
5	Chaîne d'éclair		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un premier catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, le sort lui infligera 4 points de dégats électriques (sans armure) 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 doit attendre 3 secondes pour en projeter un nouveau en direction d'une autre. Cependant, si un catalyseur rate sa cible, cela mettra fin au sort. Note: Il est possible de frapper à nouveau une cible déjà atteinte par le sortilège, à condition d'avoir atteint une cible différente avant.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes		Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Opra Gilgus Opra Gilgus Opra Gilgus Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses
5	Désintégration		
description			
Ce sortilège inflige 9 points de dégât "frappe magique", "sans armure" à la cible touchée. Peut servir à achever une personne inconsciente déjà, en la transformant en poussière ou à détruire un objet magique, sauf les artefacts (si l'objet est porté par une cible non-consentante, elle peut se défendre 'dextérité ultime')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	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 Kako Zolka Kako Zolka Palu Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
5	Globe d'invulnérabilité majeur			
description				
Ce sortilège créer une barrière protectrice qui se déplace avec l'incantateur et le protège contre tous sorts (même bénéfiques) de niveau 4 et moins pour la durée du sort. Par contre, les sorts lancés par le bénéficiaire de la protection franchissent sans mal la protection. N'annule pas l'effet des sorts recus avant la création du globe				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		5 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Valte Opra Alkor Ussof Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
5	Mot de pouvoir : mort	Endurance ultime	
description			
<p>Permet de pointer une cible à 3 m. Celle-ci subit 7 de dégats divins (sans armure). Si elle survie elle est également 'fatigué' jusqu'à la fin du prochain court repos. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'fatigué', il ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, il devra 'se reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Kako Zolka Criad Kulha Palu Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses	
5	Pluie de météores			
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 catalyseur. Il peut lancer un catalyseur sur une personne toutes les 4 sec pendant la durée du sort jusqu'à concurrence de 9 au total. S'il touche, le météore fera 3 points de dégâts de feu à la cible.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
catalyseur		5 minutes		Type de magie
				Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Crium 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	Type de magie
incantateur seulement	1 h		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Crium Valte Ritus Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
5	Rappel à la vie	Spirituelle majeure	
description			
Permet de rappeler à la vie une personne dont le corps est presque entier qui est morte depuis moins de 1 mois. Si une personne ne veut pas être rappelée à la vie, elle peut se défendre.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		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	Résistance aux éléments			
description				
Permet à l'incantateur de résister aux dégâts de type élémentaire pour la durée du sort. Les dégâts de type élémentaire subis sont diminués de 3 pour la durée du sort. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Défense
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Etus Folgus Gilgus Ritus Unikoum				

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