

# Sorts druidiques Obsidius

niveau	Sort		Défenses	
0	<b>Communication avec les esprits</b>			
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	<b>Compréhension des langues</b>			
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
				<b>Divination</b>
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	<b>Compréhension des runes</b>			
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	<b>Coup d'acide</b>		
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 dégât d'acide 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 Ritus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	<b>Coup de feu</b>		
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	<b>Coup de glace</b>	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	<b>Coup électrique</b>		
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	<b>Détection d'objet magique</b>	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	<b>Invocation d'acide</b>		
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	<b>Invocation de feu</b>		
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	<b>Invocation de glace</b>		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	<b>Invocation de mini tornade</b>		
description			
<p>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.</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 Gilgus Valvo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
0	<b>Lumière</b>		
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	<b>Pierres magiques</b>		
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	
0	<b>Rappel à la conscience</b>		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 pendant 1 minute en continu. Fonctionne également sur les gens assommés ou endormis magiquement. Une personne peut résister au réveil.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	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	
1	<b>Agilité du singe</b>		
description			
Permet à l'incantateur de se libérer de tous liens, 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
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Unika Unikoum			



niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Antidote divine mineur</b>	Endurance mineure	
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			

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

niveau	Sort		Défenses
1	<b>Charme personne</b>		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	<b>Combat aveugle</b>	Spirituelle mineure	
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort d'octroyer temporairement à la personne touchée les bénéfices de la compétence "Combat Aveugle" qui permet d'ouvrir les yeux pour combattre pendant 10 secondes chaque fois que la cible reçoit une attaque.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Altération de pouvoirs	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 Devad Unika Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
1	<b>Compréhension runique</b>			
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
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			+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 1 au chiffre avec *				
incantation arcane				
Alak Nalto Cytom Devad Torkuz				

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Conversation avec les esprits</b>	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	<b>Courage</b>		
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	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Équivaut maintenant à la défense majeure		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Équivaut maintenant à la défense ultime		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
incantation arcane			



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

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>tection et Désamorçage de pièges mineurs</b>		
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	<b>Enchevêtrement</b>	Endurance mineure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres). S'il touche, la cible est enchevêtrée. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'enchevêtré', il ne pourra plus bouger ses pieds 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 + 2 minutes		+ 2 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		+ 2 catalyseurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Esprit guide en forêt</b>		
description			
Permet au personnage d'éviter les pièges ( équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement.			
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		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
1	<b>Identification de la magie</b>			
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	<b>Invocation d'araignées</b>		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	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	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 Vilka Kulha Oizom Pala Unikoum			



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

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Main d'acide</b>		
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	<b>Main de feu</b>		
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	<b>Main de glace</b>	Endurance mineure	
description			
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une cible et la geler. La cible touchée reçoit 1* point de dégâts de froid (pas de défense) et ne peut plus courir pendant 2 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 Criam Folgus Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Main électrique</b>		
description			
Permet de toucher une cible et de l'électrifier. La cible touchée reçoit 1* 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	<b>Main invisible</b>			
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	<b>Patte d'araignée</b>		
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	<b>Peur</b>	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	<b>Purification de la nourriture</b>		
description			
Permet de purifier de toute maladie non magique et du poison, tout aliment se trouvant dans zone d'effet à la fin de l'incantation. N'annule pas les poisons/potions dans des fioles non ouvertes. Par contre, une fiole de poison ou une potion ouverte sera neutralisé de façon permanente.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	instant		Abjuration
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 Devad Bani Vilka Kako Oizom Torkuz			

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Réparation mineure</b>	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	<b>Résistance aux maladies</b>	Endurance mineure	
description			
Le personnage touché 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
touché	1 h	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un long repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Résistance druidique à un élément</b>	Endurance mineure	
description			
<p>Vous devez choisir un élément lorsque vous incantez ce sort. Permet à la cible touchée de résister aux dégâts de l'élément choisi pour la durée du sort. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 2* pour la durée du sort. 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	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		+ 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Opra Alkor (Feu = Etus, Froid = Folgus, Électricité = Gilgus, Acide = Ritus) Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	<b>Résistance du druide aux poisons</b>		
description			
L'incantateur développe un organisme très fort. Il peut résister aux effets du poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison pendant la durée du sort, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de poison reçus durant le sort 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 1* heure.			
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 + 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			

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

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Agrandissement de flamme</b>	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	<b>Aide</b>		
description			
Donne 2* PV temporaires à une cible touchée consentante. Ce sont les premiers dégâts perdus et ceux-ci ne sont pas récupérable.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		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			

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Antidote divin majeur</b>			
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				

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

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Arme élémentaire majeure</b>		
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	<b>Aveuglement</b>	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	<b>Bouclier de concentration</b>		
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	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		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 + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Alcor Ussof Taltal Unikam			

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

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Cône d'acide</b>		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		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 Ritus Pala Valvo				

niveau	Sort		Défenses
2	<b>Cône de feu</b>		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	<b>Cône de froid</b>		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
personne (s) pointé (s) 3m ma		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 folgus Palu Valvo				

niveau	Sort		Défenses
2	<b>Cône électrique</b>		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	Type de magie
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 Gilgus Pala Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>tection et Désamorçage de pièges majeurs</b>		
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		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
permet de faire sur une cible autre que soi			
incantation arcane			
Alak Eteh Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Diplomatie</b>	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	<b>Endurance de l'ours</b>			
description				
<p>Donne à l'incantateur une défense endurance majeure. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son endurance et que sa défense est supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. L'incantateur peut éviter jusqu'à 2* effet ainsi. Après cela, le sort prend fin.</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			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Esquive de coups normaux</b>			
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
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				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	<b>Force du taureau</b>		
description			
<p>Donne à la cible touchée un bonus de type 'temporaire' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour les 2* premiers coups portés .Elle peut aussi désormais transporter 2 corps en même temps pour la durée du sort ( voir règles 'transport de corps'). Ce pouvoir peut être utilisé en donjon comme le pouvoir "Grande force".</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Zolka Unika Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Glyphe de garde</b>	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 glypne 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	<b>Grâce féline</b>		
description			
Donne à l'incantateur une défense dextérité majeure. Lorsque que 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. L'incantateur peut éviter jusqu'à 2* effet ainsi. Après cela, le sort prend fin.			
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		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Pala Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Guérison des atrophies</b>	Endurance mineure	
description			
Permet à l'incantateur de guérir une atrophie contractée depuis moins de 1 an, tel que le mutisme, l'aveuglement ou la surdité. Si une personne ne veut pas être guérie, elle peut 'se défendre'.			
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 +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs +1 cible touchée		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Langage des monstres</b>		
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	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 Nalto Vilka Taltal Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Langues</b>		
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	<b>Maladresse</b>	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	<b>Mensonges dissimulés</b>			
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
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 2 au chiffre avec *				
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Sulmeck Taltal Unikam				

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Messageur animal</b>		
description			
<p>Grâce à ce sort, l'incantateur peut envoyer 1 parchemin par un animal à 1* créature qu'il a déjà rencontrée en personne. Il incante et touche le parchemin et un esprit animal apparaît et ira livrer le message au récepteur (à la fin du GN). L'incantateur peut dépenser le double de points de magie pour permettre au récepteur de lui répondre sur le même parchemin (remettre le parchemin discrètement à un scénariste).</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Métal brûlant</b>	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 Durée + 2 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs La défense requise augmente à 'majeure'	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad (Feu = Etus, Froid = Folgus) Nagulaz Torkuz			

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

niveau	Sort		Défenses
2	<b>Modulation de l'eau</b>		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 Criam Folgus Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Mutisme</b>		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	<b>Noirceur</b>		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	<b>Ordre de groupe</b>		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	<b>Oubli</b>		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	<b>Paralyse de personne</b>	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	<b>Piège élémentaire</b>		Dextérité mineure	
description				
<p>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).</p>				
activation	durée des sorts		Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	squ'à la fin d'un long rep			Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 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	<b>Protection contre les extérieurs</b>		
description			
<p>Protège d'une aura 1* créature touchée des extérieurs pour la durée du sort. Celle-ci ne peut pas courir ni crier sinon cela brise la protection. L'aura empêche les créatures extérieures de vous attaquer de quelque façon. Si vous faites une action de type offensive, cela rompt la protection. Si vous êtes devant un passage étroit, cela peut aussi l'empêcher de passer.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		+ 2 cibles touchées	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
+ 2 cibles touchées			
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
2	<b>Régal sombre</b>		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	<b>Sagesse du hibou</b>			
description				
<p>Donne à l'incantateur une défense spirituelle majeure. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son spirituelle et que sa défense est égale supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. L'incantateur peut éviter jusqu'à 2* effet ainsi. Après cela, le sort prend fin.</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			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh alkor Palo Unikoum				

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Sommeil</b>		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	<b>Tempête électrique</b>			
description				
<p>Permet de contrôler la tempête pour 15 min. Ce sort ne peut être fait que quand 70 % du ciel et plus est couvert de nuages. L'incantateur devra demeurer à l'extérieur de tout bâtiment et celui-ci ne pourra pas courir ou incanter d'autres sorts, sinon il perdra son contrôle. Tant que son contrôle est actif, il peut invoquer un éclair sur une personne toutes les 10 sec. Lancer un catalyseur, s'il touche, l'éclair fera 3 points de dégâts électriques.( sans armure) Après le 2*ème catalyseur, la tempête se disperse et le sort se termine.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	1 scène: 15 minutes		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				

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Terrain d'épines</b>	Dextérité mineure	
description			
<p>En invoquant ce sort, une zone en forêt (doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres) de 10 m autour de l'incantateur devient un terrain épineux. Toute créature qui n'a pas un "pied forestier" subit 1* point de dégât par pas fait dans la zone. Si une personne réussit sa défense, elle peut marcher dans la zone sans problème. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. L'effet de ce sort ne peut s'appliquer à l'intérieur des bâtiments dans la zone.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée: jusqu'à la fin d'un long repos			
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	<b>Transfert de vitalité</b>		
description			
Permet à l'incantateur de transférer son énergie vitale à la cible. Vous subissez 2 de dégâts sans armure ne pouvant être réduits d'aucune façon et la cible est guérie de 3*. Les points de vie perdus ne peuvent être pris dans les points de vie temporaires.			
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 + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
2	<b>Vue de l'aigle</b>			
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	<b>Affinité aux éléments</b>			
description				
<p>Permet à l'incantateur de résister aux dégâts de type élémentaire pour la durée du sort. Les dégâts de type élémentaire subis sont diminués de 2* pour la durée du sort (acide, électricité, feu, froid). Ne ce cumule pas avec de la résistance élémentaire déjà possédé. Vous devez avertir l'attaquant au 2ème dégât reçu que cet élément semble ne pas vous blesser si les dégâts descendent à 0.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Etus Folgus Gilgus Ritus Unikam				

niveau	Sort		Défenses
3	<b>Arme électrique</b>		
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	<b>Arme empoisonnée</b>		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	<b>Augure</b>		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec un être supérieur de son culte après 15 min de prière à voix haute ou d'incantation. Une fois le contact établie, écrire 1* question de 10 mots sur un parchemin. (Hors-jeu : la remettre aux scénaristes / En jeu : la feuille disparaît.) L'entité répondra environ dans les 4 heures. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu. Les informations peuvent variées selon la nature de l'entité.</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 + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			



niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Communication avec les morts</b>	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 Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 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	<b>Confusion</b>		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	<b>Contrôle des arbres</b>	Dextérité majeure	
description			
<p>Permet à l'incantateur de toucher des arbres afin que ceux-ci le défendent. Les arbres touchés attaqueront une cible à moins de 5m d'eux. L'incantateur peut attaquer jusqu'à 3* fois avec ce pouvoir, mais à 10 sec d'intervalle chaque fois. Il ne peut incanter d'autres sorts entre temps sinon celui-ci sera annulé. Chaque attaque sur une personne pointée à moins de 5 m de l'arbre fera 2 de dégâts. De plus celle-ci sera soit enchevêtré 1 min ou projeté à 5m, au choix, à chaque attaque. Les arbres choisis doivent avoir un tronc d'au moins 15 cm de diamètre.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 5m max	5 minutes		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			

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	<b>Deuxième chance</b>		
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	<b>Dissipation de la magie</b>			
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	<b>Domination animale</b>		Spirituelle majeure
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le lanceur de sort peut projeter un catalyseur en direction d'un adversaire de type animal. Cela inclut les hommes-animaux et créatures transformés magiquement en créatures de type animal. La créature touchée par le catalyseur doit obéir aux ordres verbales 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 mais il priorisera avant tout les ordres de son ami le 'charmeur' pendant toute la durée du pouvoir ou 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.</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			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Balto Unika Palo Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
3	<b>Éclair</b>		
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	<b>Enchevêtrement venimeux</b>	Endurance majeure	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, lancer 1* catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres). S'il touche, la cible 2* de dégâts de poison et sera enchevêtrée. La défense est contre l'effet d'enchevêtrement seulement. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'enchevêtré', il ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort. On peut lancer deux catalyseurs d'enchevêtrement sur la même personne. Le premier catalyseur apparaît après l'incantation et l'autre à 4 sec d'intervalle.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	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			

niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Esquive de coups spéciaux</b>		
description			
<p>Permet à l'incantateur d'esquiver 2 coups normaux ou spéciaux reçus durant la durée du sort. Dire : "esquive" à chaque coup reçu. Ne fonctionne pas sur coup déconcentrant, coup brise armure et destruction de bouclier. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.</p>			
activation	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	<b>Esquive magique</b>			
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 + 1 au chiffre avec *			Sort incanté 2 niveaux supérieurs permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Pala Ussof Unikam				

niveau	Sort		Défenses	
3	<b>Expert en donjons</b>			
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		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 Eteh Icym Devad Unika Unikoum				

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



niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Festin</b>		
description			
<p>Avant de prendre un repas, l'incantateur doit désigner 3* personnes, autre que lui-même. Une fois le repas terminé (minimum 30 minutes), ces 3* individus recevront les bénéfices suivants: 3* PV temporaires et permet aussi que 0* défense mineure que la cible possède soit augmentée à majeur pour la durée du sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m max	jusqu'à la fin d'un court rep		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
3	<b>Folie destructrice</b>		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	<b>Gardien de la forêt</b>			
description				
<p>Permet au personnage d'éviter tous les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque vous êtes à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Tant que vous ne quitter pas la forêt, vous bénéficier de 3* points de vie temporaires au début de chaque scène. De plus, les coups que vous porterez avec une arme infligeront des dommages de type "ABJURATION MAGIQUE".</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Type de dégat	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				

niveau	Sort		Défenses
3	<b>Guérison des maladies</b>		Endurance majeure
description			
Permet à l'incantateur de guérir une maladie sur une créature touchée. Il ne peut attraper aucune maladie en touchant de la sorte. Lui et la cible qu'il a guérie seront immunisés à cette maladie pour le reste du GN. Si une personne ne veut pas être guérie, elle peut 'se défendre'.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	tout le GN		Transmutation
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			

niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Immunité à un élément</b>		
description			
Lors de l'incantation, vous devez choisir un élément. La cible touchée est complètement immunisée contre 1 élément pour la durée du sort (doit être choisi). Elle ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés à cet élément.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: augmentée à 1 scène		Sort incanté 2 niveaux supérieurs +1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
3	<b>Invocation d'acide majeure</b>			
description				
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.				
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	<b>Invocation de feu majeur</b>			
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	<b>Invocation de glace majeure</b>	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	<b>Invocation de tornade majeure</b>	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	<b>Liberté d'action</b>			
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	<b>Maladie</b>	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 +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Unika Palu Unikoum			

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

niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Peau de pierre</b>		
description			
<p>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.</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		+ 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	<b>Protection contre la mort</b>			
description				
<p>Donne 3* PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, si la cible tombe au combat, celle-ci ne peut être achevée pendant la durée du sort. Au bout de 2 min inconsciente, elle se relève à 1* PV et le sort prend fin.</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		+ 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
3	<b>Rayon de soleil / lunaire</b>			
description				
L'incantateur ne peut faire ce sort qu'en extérieur. Permet de faire tomber un rayon de soleil / lunaire sur la personne touchée par le catalyseur. Celle-ci subit 3* points de dégâts de feu et 3* points de dégâts divins. Ce sort ne pas peut etre fait en toucher seulement catalyseur.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant		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		
incantation arcane				

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

niveau	Sort		Défenses	
3	<b>Toile d'araignée</b>		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
catalyseur zone 3m		2 minutes		Type de magie
				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 Criam Vilka Palu Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Transport végétal</b>		
description			
<p>Permet à l'incantateur de voyager d'un arbre (de 15 cm de diamètre minimum) toucher à un autre visible à 50 m maximum. Une fois le sort lancé, l'incantateur disparaît (Lever les 2 mains, puis se rendre rapidement et en ligne droite vers l'endroit choisi). Il réapparaît ensuite à l'endroit choisi. Un maximum de 0* personnes (Consentante) touchées au moment de l'incantation peuvent suivre l'incantateur.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	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			

niveau	Sort	Défenses	
3	<b>Voyage dimensionnel</b>		
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
4	<b>Antidote ultime</b>		
description			
Permet de guérir un tout poison sur une personne. Vous devez rester concentré et toucher la personne pendant 1 min : ensuite, enlève la toxine en la personne, mais ne la soigne pas de points de dégâts perdus à cause du poison.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
4	<b>Appel de la foudre</b>			
description				
<p>Permet d'appeler un nuage de foudre qui suit l'incantateur tant qu'il demeure à l'extérieur et que le sortilège perdurera. Le lanceur de sort peut se déplacer en marchant et combattre, mais il ne peut pas lancer d'autre sort ou courir sans mettre fin à celui-ci. Tant que le sort perdurera, l'incantateur pourra lancer un catalyseur toute les 10 secondes. S'il touche avec le catalyseur, l'éclair fera 2* points de dégâts électriques (sans armure) Ne peut être fait au ' toucher', catalyseur seulement.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	1 scène: 15 minutes		Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
4	<b>Bouclier élémentaire</b>		
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) Unikam			



niveau	Sort	Défenses	
4	<b>Charme monstre</b>	<b>Spirituelle majeure</b>	
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	<b>Chaumière éthérée</b>		
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	<b>Divination</b>		
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		<b>Divination</b>
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	<b>Esquive magique majeure</b>			
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
		<b>Divination</b>		
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	<b>Force de taureau en masse</b>		
description			
Donne aux 3* cibles touchées un bonus de type 'temporaire' de + 1 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles pour les 3* premiers coups portés .Elles peuvent aussi désormais transporter 2 corps en même temps pour la durée du sort (voir règles 'transport de corps')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Temporaire	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak eteh Icym Orcko Devad Zolka Unika Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
4	<b>Force d'ogre</b>		
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	<b>Forme fantômatique</b>		
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 fantomatique. 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	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			
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	<b>Fusion dans les arbres</b>		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il le veut. Y entrer le guérit de 4* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 point de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et 4 dégâts. Ce sort ne peut pas être incanté plus d'une fois dans la même scène. Lever les 2 bras et rester a vue de l'arbre pendant que vous y demeurez. L'incantateur caché ainsi ne peut être vu qu'avec vision véritable.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	tout le GN		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			



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

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

niveau	Sort		Défenses	
4	<b>Vision véritable</b>			
description				
Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". 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.				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Type de magie
				<b>Divination</b>
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	<b>Affinité totale aux éléments</b>		
description			
Le personnage est complètement immunisé contre tous les éléments. Il ne subit pas les dégâts et effets spéciaux reliés aux éléments (acide, électricité, feu, froid). Vous devez avertir l'attaquant au 2ème dégât reçu que cet élément semble ne pas vous blesser si les dégâts descendent à 0.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort	Défenses	
5	<b>Enchevêtrement mortel</b>	<b>Endurance ultime</b>	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, lancer un catalyseur sur une cible en forêt (la cible doit être à moins de 5 m d'au moins 3 arbres). S'il touche, la cible subit 5 points de dégâts et est enchevêtrée. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'enchevêtré', il ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort. La cible subira ensuite 2 de dégâts à chaque minute emprisonnée par les racines jusqu'à sa délivrance ou sa mort. Pour libérer la cible, il faut faire 6 de dégâts de feu sur les racines qui l'emprisonnent.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 scène: 15 minutes		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	<b>Malédiction Cauchemardesque</b>	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 Icyum Orcko Urlak Unika Crium Inva Abylyss Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
5	<b>Pluie de météores</b>		
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	Type de magie
catalyseur	5 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 Crium Valte Ritus Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
5	<b>Projection astrale</b>			
description				
<p>Permet à l'incantateur de se projeter dans le monde astral pour y voyager pendant la durée du sort. Pendant qu'il y est, quelqu'un doit protéger son corps qu'il quitte car 1 seul coup amènera l'incantateur à 0 PV et annulera le sort (l'âme de l'incantateur sera ainsi ramenée à son corps inerte). Dans le monde astral, il est une projection de lui-même avec les mêmes statistiques. S'il est "tué" dans le monde astral, il est projeté dans son corps, et assommé 15 min et à l'effet fatigué au reveil. Sinon, au retour, il est à ses PV initiaux et ne peut courir, ni crier pendant une scène ( ralentit)</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 h		Type de magie
				<b>Divination</b>
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Criam Valte Ritus Valvo				

niveau	Sort		Défenses
5	<b>Réincarnation</b>		Spirituelle majeure
description			
Permet de rappeler à la vie une personne avec seulement un petite parcelle de son corps et qui est morte depuis moins de 100 ans. Nécessite un deuxième cadavre presque entier. Cette personne incarne maintenant le nouveau corps (voir scénariste). Si une personne ne veut pas être réincarnée, elle peut se défendre.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant		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	<b>Tremblement de terre</b>	<b>Dextérité ultime</b>	
description			
<p>Invoque un tremblement de terre sur la zone autour de l'incantateur pour la durée du sort. Celui-ci doit se concentrer et ne peut pas incanter d'autres sorts. Il peut marcher tranquillement et se battre avec des armes. Toute personne qui est ou entre dans la zone chute subit l'effet croc en jambe; elle doit tomber au sol (2 pieds, 2 coudes au sol) et subit 1 points de dégâts dû à la chute. Les personnes dans la zone peuvent se déplacer, mais doivent en tout temps garder 3 de leurs 4 membres au sol pour la durée du sort. Stabilité ne protège pas contre ce sort mais Liberté d'action oui.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	2 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			