

Sorts divins

niveau	Sort		Défenses	
0	Compréhension des langues			
description				
Suite au lancement de ce sort, l'incantateur obtient temporairement la faculté de comprendre, toutes les langues. Il lui est cependant impossible de les parler, il ne peut donc pas utiliser un langage qui lui est inconnue pour communiquer.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	5 minutes	Magie		
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Nalto Cytom Devad Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
0	Compréhension des runes		
description			
Le lanceur de sort sera en mesure de décrypter la plupart des runes non magiques suite à l'incantation de ce sort. Il devra cependant consacrer 5 minutes ininterrompues à leurs observations avant que leurs significations ne se manifestent dans son esprit.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes	Magie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Nalto Cytom Devad Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Coups divins		
description			
Le sortilège octroie temporairement l'attribut divin à une arme (Armes naturelles incluses). Cela lui permettra d'infliger à 3 reprises, des dégâts divins à un adversaire. Vous pourrez donc lors de ces 3 attaques ajouter divins lorsque vous déclarer vos dégâts.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	2 minutes	Objet	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
0	Détection d'objet magique		
description			
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au-dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	1 minutes	Magie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Sulmeck Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses
0	Flamme sacrée		
description			
Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, il fera 2 de dégâts divins.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	instant	Magie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
0	Lumière		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. Si éteinte, le sort s'arrête.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes		
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Opra Ussof Bani Unikam			

niveau	Sort		Défenses	
0	Pierres magiques			
description				
Permet de toucher 3 pierres et de les rendre magiques. Toucher 3 pierres (catalyseurs) qui pourront être utilisées comme des armes de jet magique pendant la durée du sort qui feront 1 de dégâts magiques si elles touchent.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	2 minutes	Objet		
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Devad Ussof Torkuz				

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Alignement indétectable		
description			
Rend l'alignement de la cible indétectable pour la durée du sort. Protège aussi contre détection du bien/mal.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Alkor Sulmeck Taltal Palo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Amitié	Spirituelle 1	
description			
La cible touchée par le catalyseur est prise dans un effet de "joie" et doit agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "docile" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré". Pouvoir de type charme.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	5 minutes	Pouvoir	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +10 minutes		+ 1 catalyseurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		+ 1 catalyseurs	
incantation arcane			
Alak Balto Tozass Unika Taltal Unikoum			

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

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Arme divine mineure		
description			
Permet de rendre une arme normal divine. Cette arme infligera donc des dégats "DIVIN", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "DIVIN" en portant ses coups			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Dégats de base	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Combat aveugle	Spirituelle 1	
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort d'octroyer temporairement à la personne touchée les bénéfices de la compétence "Combat Aveugle" qui permet d'ouvrir les yeux pour combattre pendant 10 secondes chaque fois que la cible reçoit une attaque.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Pouvoir	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Devad Unika Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Conversation avec les esprits	Spirituelle 1	
description			
<p>Grace à ce sortilège l'incantateur ressent la présence des esprits et obtient la faculté de communiquer avec ces derniers. (Quelque soit la langue parlé par l'esprit, l'incantateur est en mesure d'avoir une conversation avec lui) Note: Les esprits sont libre de lui répondre ou non.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak sulmeck Nalko Taltal Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Coup de sacrifice		
description			
Le personnage dit : "sacrifice", se touche, et perd 1* PV sans armure. Ensuite, le prochain coup porté durant la durée du sort, s'il touche, fera 2* de dégâts supplémentaires et les dégâts totaux seront de type "divins" . Corps à corps seulement.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes	Pouvoir	Enchantement
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	
1	Courage		
description			
Après le lancement de ce sort, la personne touchée obtiendra une résistance à la peur pour la durée du sort. (Équivaut à une défense spirituelle 3* contre les effet de peur).Dire:"COURAGE" lorsque vous êtes victime d'un effet de peur.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
1	Détection de la magie		
description			
Permet de détecter si des objets sont magiques. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au-dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min pour savoir si il est magique.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Sulmeck Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
1	Détection des morts-vivants			
description				
Suite à l'incantation de ce sortilège le lanceur de sort sera à même de sentir la présence de toutes les créatures mortes-vivantes dans toute la zone d'effet. La zone d'effet se déplace avec l'incantateur pour toute la durée du sort. (Tout en essayant d'être le plus discret possible, selon la situation, vous pourrez annoncer lorsque vous le jugerez nécessaire que vous détectez les morts-vivants.)				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	5 minutes	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 Kulha Unika Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
1	Détection des pièges		
description			
Permet à l'incantateur de détecter les pièges mineurs pendant la durée du sort. Dire : "détecter" et se promener la main parallèle au sol en faisant des "8".			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	1 scène: 15 minutes		Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		permet de faire sur une cible autre que soi	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Sulmeck Kako Torkuz Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
1	Détection des voleurs		
description			
Pendant toute la durée du sort, permet de détecter toute tentative de vol à la tire (voir pouvoir). Vous devez voir le voleur lorsqu'il dit discrètement à la cible qu'il utilise son pouvoir.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Magie	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	Détection du bien	Spirituelle 1	
description			
<p>Permet de détecter tous les extérieurs du bien dans la zone pendant la durée du sort. Durant toute la durée du sort, vous pouvez crier et demander s'il y a des extérieurs du bien à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature discrètement si elle est d'alignement bonne. Les extérieurs du bien ne peuvent pas se défendre contre ce sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	1 scène: 15 minutes	Magie	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

niveau	Sort		Défenses
1	Invocation de Lumière		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On peut la prêter, elle durera alors 15 min si elle quitte les mains de l'incantateur. Si éteinte, le sort s'arrête.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	tout le GN	Objet	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Opra Bani Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
1	Main invisible			
description				
Permet de manipuler un objet à distance ou ouvrir celui-ci. Cela peut éviter d'être affecté par des pièges. Pointer 1 objet que l'on voit bien à 3 m qui n'est pas porté par une cible consciente. Celui-ci est déplacé ou ouvert. Cela ne permet pas de déverrouiller une porte de l'extérieur.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	instant	Magie	Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Opra Ussof Blato Torkuz				

niveau	Sort		Défenses
1	Ordre		Spirituelle 1
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre simple d'un maximum de deux mots et qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. S'il atteint la cible, celle-ci doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné. Note: La personne visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		Durée + 5 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Balto Taltal Kako Palo Unikoum			

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
1	Résistance des dieux	Spirituelle 1	
description			
Permet à la cible touchée de résister aux dégâts divins pour la durée du sort. La cible soustrait 2* de tout dégât de type divin subi pour la durée du sort. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			

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

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Arme divine majeure		
description			
<p>Permet de rendre une arme normal divine. Cette arme infligera donc des dégâts "DIVIN", pour toute la durée du sort. Le porteur devra donc ajouter "DIVIN" en portant ses coups. De plus, les 2* premiers coups portés avec l'arme feront + 1 aux dégâts.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Objet	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
2	Aveuglement		Endurance 2	
description				
Après avoir invoqué ce sortilège vous devrez atteindre votre cible avec 1* catalyseur. Si ce dernier touche, celle-ci sera aveuglée 2* min. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir à moins de posséder une habileté le lui permettant.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	1 minutes	Pouvoir	Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée + 1 minutes		Durée + 5 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
Durée +10 minutes				
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Opra Khula Unikoum				

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Bouclier indestructible		
description			
Rend le bouclier touché indestructible pour la durée du sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	1 scène: 15 minutes	Objet	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Alkor Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Cercle de protection			
description				
Permet à l'incantateur de se protéger des attaques physiques et des sorts de niv 1* et moins. L'incantateur doit demeurer concentré, sans parler ni bouger et ce tout en gardant les bras croisés sur le torse. Seul ceux qui frappe en "abjuration magique" ou qui utilise un sortilège d'un niveau suffisant peuvent vous atteindre au travers de votre cercle.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
incantateur seulement	5 minutes		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +10 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Valte Criam Alakor Ussof Unikam				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Conjuration d'armure magique		
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure magique temporaire qui confère armure temporaire de 1* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Comme pour les points d'armures traditionnels, les points obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu. Note: Ne peut pas être fait sur quelqu'un qui porte déjà une armure.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +30 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Alkor Ussof Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Contorsionniste		
description			
Permet à la personne touchée de se libérer de tout lien non magique ou du pouvoir attacher pendant la durée du sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Pouvoir	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'au repos complet		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Diplomatie	Spirituelle 2	
description			
<p>Oblige 1* personne à vous écouter pendant 2 min. (La personne ce retrouve donc sous les effets d'un charme la forçant à vous écouter avec attention) Pour que le sort fonctionne la cible ne doit pas être impliqué de prêt ou de loin dans un combat. De plus tous signes d'hostilité envers la cible, quelle soit de votre part ou de celle d'une personne pouvant être perçu comme votre allié, mettra immédiatement fin au sort (Encercler la victime du sort est considéré un action hostile). Note: En aucun cas vous ne pouvez utiliser se sort contre une cible qui est soit votre ennemi juré ou dont vous êtes l'ennemi juré. Finalement pour que le sort fonctionne votre cible doit être doté d'un minimum d'intelligence.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	2 minutes	Pouvoir	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Sulmeck Balto Unika Taltal Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Endurance augmentée		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense endurance égale à 2*. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque son endurance et que sa défense est supérieure, elle peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Palu Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Fracassement		Dextérité 4	
description				
Suite au lancement de ce sort, l'incantateur peut lancer un catalyseur en direction d'une personne, d'une arme ou d'un bouclier. Si le catalyseur atteint une arme ou un bouclier, l'objet est détruit. Cependant s'il atteint un personne, celle-ci subit 1* point de dégats magiques. Si la créatures est une animation magique, elle reçoit plutôt 3* de dégats magiques sans armure. Spécial : la défense est dextérité 4 même si c'est un sort niv 2.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	instant	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 catalyseurs		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Kako Vilka Pala Torkuz				

niveau	Sort		Défenses
2	Glyphe de garde		Dextérité 4
description			
<p>En lançant ce sort, vous devez toucher un objet qui s'ouvre. (Ex: Coffre, porte, etc...) La première personne qui ouvrira l'objet pendant la durée du sort sans avoir dit le mot choisi par l'incantateur recevra 3* points de dégats magique. À moins que la glyphe soit faites sur un objet qui demeure dans votre champs de vision, pour que le sort continue de fonctionner la glyphe devra être visible, vous devrez donc la tracer sur une feuille qui demeurera sur l'objet. Ce sortilège peut être annulé par une dissipation de la magie ou par tout sort ou pouvoir capable de désamorcer un piège magique. Note: Indiquer sur le dos de la feuille les dégats infligés par la rune en cas d'ouverture, ainsi que la défense requise pour éviter les dégats.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	squ'à la fin d'un long rep	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Cytom Alkor Ussof Torkuz			

niveau	Sort		Défenses	
2	Guérisons des atrophies		Endurance 2	
description				
Permet à l'incantateur de guérir une atrophie contractée depuis moins de 1 an, tel que le mutisme, l'aveuglement ou la surdité. Peut être fait sur une créatures touchées autre que soi-même. Si une personne ne veut pas être guérie, elle peut 'se défendre'.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	instant	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 cibles touchées		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Langage naturel		
description			
Permet à la cible touchée de communiquer de façon sommaire avec une créature du type "animal ou végétal" pendant la durée du sort. Ex. : en activant le pouvoir,, le personnage pourra parler avec tous les rats, mais pas avec les loups.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Connaissance	Divination
Sort incanté 1 niveau supérieur +1 cible touchée		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
2	Langues		
description			
Permet de parler avec toute créature qui a un minimum d'intelligence pendant la durée du sort. La conversation sera tout de même limitée à des courtes phrases ou mots.			
activation		durée des sorts	
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes	
		Type de bonus	
		Connaissance	
		Type de magie	
		Divination	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes		Durée: jusqu'à la fin d'un court repos	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Nalto Vilka Taltal Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
2	Lumière divine		
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur peut toucher un objet et l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On peut la prêter, elle durera alors 15 min si elle quitte les mains de l'incantateur. Si éteinte, le sort s'arrête. Permet aussi mais seulement à la fin de l'incantation d'annuler les effets de noirceur sur 3* personnes pointées. Dire : "lumière divine" et pointer les personnes avec la lumière.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m mais jusqu'à la fin d'un long rep			Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 3 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Opra Ussof Bani Valvo			

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

niveau	Sort	Défenses	
2	Nécromancie mineure **		
description			
Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 2 morts-vivants niv 0 ou 1 mort-vivant niv 1. Voir scénariste. Cadavre requis, voir scénariste. *** Spécial : Ce sort doit être appris en jeu avant de pouvoir le prendre ***			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h		Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'au repos complet		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Vilka Devad Kulha Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Nécromancie permanente**		
description			
Permet de faire en sorte que jusqu'à 3 morts-vivants créés ne meurent pas au lever du soleil. Voir scénariste. *** Spécial : Ce sort doit être appris en jeu avant de pouvoir le prendre ***			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	permanent		Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Devad Vilka Devad Kulha Abylyss Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
2	Nécromorphose mineure			
description				
<p>Permet de se transformer en mort-vivant niv 0 ou 1. Sous cette forme, il gagne toutes les caractéristiques de ce mort-vivant pour la durée du sort. Il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prend fin après la scène ou lorsque le mort-vivant perd son dernier PV. Auquel cas, l'incantateur perd 2 PV. L'incantateur doit avoir un masque.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +30 minutes			Durée: jusqu'au repos complet	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Devad Unika Devad Kulha Unikam				

niveau	Sort	Défenses	
2	Noirceur	Spirituelle 2	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, une zone de noirceur la suivra partout pendant la durée du sort. La victime est aveuglée. Lorsque aveuglé, le joueur ferme les yeux et n'a pas le droit de les ouvrir, à moins de posséder une habileté le lui permettant.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	1 minutes		Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Kako Bani Opra Kulha Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses
2	Paralyse de personne		Endurance 2
description			
Permet de paralyser toute personne touchée pour la durée du sort. La créature doit être d'une race jouable comme joueur (ex. : humain, nain, elfe). Tout dégât subit par la cible annule le sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
		Durée + 5 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Balto Zolka Palu Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Protection contre les extérieurs		Spirituelle 6	
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	Magie	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		
défense augmenté de 1				
incantation arcane				

niveau	Sort		Défenses	
2	Ralentissement		Endurance 2	
description				
Permet de lancer un rayon qui ralentit la cible en engourdissant ses muscles : la cible touchée par le catalyseur est ralentie pour la durée du sort. La cible ne pourra plus que marcher lentement pour la durée du sort et sa défense dextérité est diminuée 2*. Stabilité n'enlève que l'effet sur le mouvement. Pas le malus de défense.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes	Magie	Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Balto Devad Zolka Pala Palu Unikoum				

niveau	Sort		Défenses
2	Rayon affaiblissant		Endurance 2
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit projeter un catalyseur en direction d'un adversaire. Si le catalyseur atteint sa cible, la cible sera 'fatigué' et ne pourra plus crier non plus, elle devra parler a voix basse. Lorsque fatigué, la victime ne peut plus courir pour la durée du sort. De plus, pour bénéficier des effets de son prochain court repos, elle devra ' se reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	jusqu'à la fin d'un court rep	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
		défense augmenté de 2	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
2	Rayon de vieillissement temporaire		Spirituelle 3	
description				
<p>Permet de lancer un rayon qui manipule le cerveau de la cible afin de rendre le contrôle sur ses muscles plus difficile : la cible touchée par le catalyseur est plus faible, elle à moins le contrôle de ses muscles pour la durée du sort. Ces 5 prochains coups portés avec une arme pendant la durée du sort feront -1 de dégat (minimum 0) Aussi, pour la durée du sort, ses défenses endurance sont diminuées 2*.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
catalyseur	2 minutes	Magie	Enchantement	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

niveau	Sort		Défenses	
2	Résistance à un élément		Endurance 2	
description				
Vous devez choisir un élément lorsque vous choisissez ce sort. Permet à la cible touchée de résister aux dégâts de l'élément choisi pour la durée du sort. Les dégâts de ce type élémentaire subis sont diminués de 2* pour la durée du sort.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
2	Résistance aux poisons	Endurance 2	
description			
<p>La cible touchée développe un organisme très fort. Elle peut résister aux effets du poison. Lorsqu'elle apprend qu'elle contracte un poison pendant la durée du sort, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1* heure les effets sur le personnage (au choix). Ne guérit pas les effets contractés avant le sort, mais enlève les effets pour une heure.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +45 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Sort incanté 4 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
incantation arcane			
Alak Eteh Alok Oizom Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Sagesse du hibou		
description			
<p>Donne à la personne touchée une défense spirituel égal à 2*. Lorsque quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre spirituel et que sa défense est supérieure, il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituel" et l'ignorer. La personne touchée peut éviter jusqu'à 3 effets ainsi. Après cela, le sort prend fin.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh alkor Palo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
2	Silence	Spirituelle 2	
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit toucher une créature. Cela empêche spirituellement la créature touchée de parler. Son cerveau n'en est plus capable pour la durée du sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 5 minutes		Durée: augmentée à 1 scène	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Aura de courage		
description			
Après le lancement de ce sort, l'incantateur sera entouré d'une aura octroyant du courage à des personnes s'y trouvant. Il pourras désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10 m (Équivaut à une défense spirituelle 3* contre les effet de peur). La protection s'estompe si l'incantateur tombe au combat ou si l'on s'éloigne hors de la zone de protection.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	1 scène: 15 minutes		Abjuration
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	Aura de peur		Spirituelle 3
description			
<p>Permet de faire peur à 3* personnes dans un rayon de 10 m. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
3 personnes (s) pointés 10 m max	1 scène: 15 minutes	Pouvoir	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Inva Valvo			

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Communication avec les morts			
description				
Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte. Cependant, le mort n'est pas tenu de dire la vérité ni même de répondre à son interlocuteur.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	5 minutes	Magie	Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +10 minutes		Durée +30 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Nalto Taltal Unikoum				

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Couloir de fatigue		Endurance 3	
description				
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 3* personnes les plus proches de vous dans le couloir. Une vague de fatigue nécromantique les submergent et ils deviennent épuisés. Un personnage épuisé ne peut plus courir et ses dégâts faits avec des armes sont diminués de 1 (min. à 0) pour toute la durée du sort				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
personnes (s) pointés 10 m ma	2 minutes		Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Opra Kulha Devad Zolka Palu Valvo				

niveau	Sort	Défenses	
3	Coup de sacrifice ultime		
description			
Le personnage dit : "sacrifice", se touche, et perd 3 PV sans armure. Ensuite, le prochain coup porté durant la durée du sort, s'il touche, fera 5* de dégâts supplémentaires et les dégâts totaux seront de type "divins" . Corps à corps seulement.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 minutes	Pouvoir	Enchantement
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	
3	Cri divin	Spirituelle 3	
description			
Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit crier 10 sec très fort. Permet ensuite de lancer un catalyseur sur jusqu'à 5* personnes qui vous ont entendu. Elles subissent 1 de dégâts divins sans armure et sont affectées par peur pour 1 scène. Ceux qui résistent à la peur ont tout de même les dégâts. Contre-chant durant le cri bloquera ce sort			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur zone 10 m	1 scène: 15 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Esquive divine de coups normaux			
description				
Permet à la cible touchée d'esquiver les 3* prochains coups normaux durant la durée du sort. Dire : "esquive" à chaque coup reçu. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée +45 minutes		+ 3 au chiffre avec *		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Alkor Pala Unikam				

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

niveau	Sort		Défenses
3	Expiation		
description			
<p>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.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Faveur divine		
description			
L'incantateur ne peut se faire ce sort à lui-même ou à un ennemi connu de son dieu/culte. Donne 2* PV temporaires à une cible touchée. De plus, les 4* premiers coups portée avec une arme par la cible touchée feront + 1 (dire Faveur à chaque coup))			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Pouvoir	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 3 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
3	Frayeur	Spirituelle 4	
description			
<p>Suite à l'incantation de ce sortilège, vous devez pointer un personnage qui se trouve à un maximum de 3m de vous. Ce dernier sera sous l'emprise de l'effet "Peur" qui se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personne (s) pointé (s) 3m ma	1 scène: 15 minutes		Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
défense augmenté de 2		+1 cible touchée	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Unika Crium Inva Unikoum			

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

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

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

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
3	Liberté d'action			
description				
Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action". Annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui ralentissent, endorment, paralysent ou enchevêtrent.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	5 minutes		Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: augmentée à 1 scène		Durée +45 minutes		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Pala Unika Unikoum				

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
3	Nécromancie majeure **		
description			
Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 4 morts-vivants niv 0 ou 2 morts-vivants niv 1 ou 1 mort-vivant niv 2. Cadavre requis, voir scénariste.*** Spécial : Ce sort doit être appris en jeu avant de pouvoir le prendre ***			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'au repos complet		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Vilka Devad Kulha Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Nécromorphose majeure		
description			
<p>Permet de se transformer en mort-vivant niv 2. Sous cette forme, il gagne toutes les caractéristiques de ce mort-vivant pour la durée du sort. Il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prend fin après la scène ou lorsque le mort-vivant perd son dernier PV. Auquel cas, l'incantateur perd 3 PV. L'incantateur doit avoir un masque.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +30 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Devad Unika Devad Kulha Unikam			

niveau	Sort	Défenses	
3	Non détection		
description			
<p>Protège la cible touchée (qui peut être un objet) contre toute forme de divination de niveau 3* et moins. Spéciale: Si vous utiliser ce sort sur plus d'une cible, aussi longtemps que la (ou les) non-détection supplémentaire est active, il est impossible pour l'incanteur de récupérer les points de magie utilisé pour lancer le sortilège. (Son maximum de points de magie est donc réduit en conséquence et ce jusqu'à l'expiration du sort)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 h	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Balto Alkor Sulmeck (Unikoum pour cibler une personne) ou (Torkuz pour cibler un objet)			

niveau	Sort		Défenses
3	Ordre complexe		Spirituelle 3
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit donner un ordre d'un maximum de 10 mots et qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. S'il atteint la cible, celle-ci doit obéir pendant la durée du sort à l'ordre donné.</p> <p>Note: La personne visé doit pouvoir comprendre le lanceur de sort.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		Durée +45 minutes	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Balto Taltal Kako Palo Unikoum			

niveau	Sort	Défenses	
3	Prière de soin	Endurance 2	
description			
Permet à l'incantateur après 15 min de prières de désigner 5* personnes qui regagneront toutes 2* PV. Elles doivent avoir été présentes durant les prières.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	1 scène: 15 minutes		Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 1 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort		Défenses
3	Rayon débilant		Dextérité 3
description			
Permet de lancer un rayon qui rend la cible mentalement plus vulnérable en engourdissant son cerveau : la cible touchée par le catalyseur est lente mentalement pour la durée du sort. La cible qui veut faire des sorts devra les incanter 2 fois (2 x coût en PM) pour la durée du sort et ses défenses spirituelles sont diminuées 2*.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	2 minutes	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Balto Devad Taltal Palo Pala Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
3	Résistance aux sorts mineurs		Spirituelle 3	
description				
Permet à la cible touchée de résister aux effets des 2* premiers sorts ne causant aucun dommage physique qu'elle recevra. (Ex: charme, paralysie, Etc..) Cette protection n'est efficace que contre les sorts de niveau 2 et moins.				
activation	durée des sorts		Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes		Défense	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes			+ 2 au chiffre avec *	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Ussof Unikam				

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

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

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

niveau	Sort		Défenses
3	Zone de noirceur		
description			
<p>En invoquant ce sort, une zone de "NOIRCEUR" se forme autour de l'incantateur. (Aviser les gens) Toute autre créature que le lanceur de sort qui y pénètre devient aveugle pour 1* minute. (Dire: "AVEUGLEMENT"). Si l'incantateur quitte la zone, la noirceur se dissipe, mais les créatures déjà aveuglées le restent.</p> <p>Note: Le lanceur de sort ne peut pas incanter d'autre sortilège tant que la zone de noirceur est active, mais il peut combattre.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée: augmentée à 1 scène		Rayon augmenté à 10 m	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Opra Kulha Kako Sulmeck Valvo			

niveau	Sort		Défenses	
3	Zone de silence			
description				
En invoquant ce sort, une zone de silence se forme autour de l'incantateur. Toute créature qui entre dans le zone ne produit plus aucun son. De plus, aucun son en provenance de l'extérieur de la zone ne peut y pénétrer. Si l'incantateur quitte la zone, celle-ci redevient normale. Il doit se concentrer et ne peut incanter d'autres sorts, mais il peut se battre.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
rayon de 3m	1 scène: 15 minutes	Magie	Évocation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos		Rayon augmenté à 10 m		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

niveau	Sort	Défenses	
4	Aide de masse		
description			
Donne 2* PV temporaires à 3* cibles touchées. Ce sont les premiers dégâts perdus.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Pouvoir	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			

niveau	Sort	Défenses	
4	Annihilation mineure de la magie	Spirituelle 4	
description			
Annule la magie d'un objet magique mineur ou majeur. L'incantateur doit toucher directement l'objet. Si l'objet est porté par une personne non consentante, elle peut se défendre pour empêcher son objet d'être altéré.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
objet touché	instant	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Kako Ussof Torkuz			

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

niveau	Sort		Défenses
4	Aura de fatigue		Endurance 4
description			
<p>Immédiatement après l'incantation du sortilège une aura de fatigue nécromantique submerge la zone désignée et toutes personnes s'y trouvant tombent au sol et subissent l'effet 'fatigué'. Pour toute la durée du sort, il lui est impossible de lever son arme assez intensément pour faire des dégats, de courir ou de jeter un sort. Les effets ci-haut seront rompus sur lui si un personnage subit des dommages. De tout les cas, pour bénéficier des effets d'un court repos, elle devra 'se reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	2 minutes	Pouvoir	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Rayon augmenté à 10 m			
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Valte Devad Kulha Valvo			

niveau	Sort		Défenses
4	Aura de repos		Endurance 4
description			
Après l'incantation, une aura reposante jaillit 10 m autour de vous et demeure pour la durée du sort. Vous devez demeurer au même endroit pour toute la durée du sort Les personnes qui prennent un court repos dans l'aura, peuvent le faire en 30 minutes seulement. L'aura n'a pas d'effet sur vous-même.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 h	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh icym Orcko Fullam Devad Unika unikoum			

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Chaumière éthérée	Spirituelle 4	
description			
<p>Grâce à ce sortilège, une porte pouvant mener vers un abris sûr du plan éthéré s'ouvrira. Prendre note que si l'incantateur le souhaite, il peut y faire entrer 1* autre personne. Une fois la porte franchit par le lanceur de sort, elle se dissipe et cesse d'exister. Une fois à l'intérieur et cela pour toute la durée du sortilège, tout personnage y ayant pénétré sera désormais considéré hors jeux par tous ceux incapable de distinguer les créatures éthérés ou ne se trouvant pas actuellement en Éther. Une fois à l'intérieur de la chaumière, il sera impossible pour le ou les personnages si trouvant de se déplacer de plus de 5m sans la quitter de manière permanente. La chaumière masquera les bruits discrets, mais pas les paroles ni les chuchotements, donc bien qu'invulnérable aux événements du monde matériel, toute personne pouvant entendre les paroles du ou des peronnages à l'intérieur de la chaumière aura conscience de leur présence.</p> <p>Note: Afin de pouvoir lancer ce sortilège, l'incantateur ne doit pas avoir été impliqué dans une scène de combat ou avoir fuit un adversaire depuis au moins 1 scène entière. (mettre pancarte hors jeu sur campement est recommandé)</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Opra Alkor Cypra Opra Alakor Cypra Valvo			

niveau	Sort		Défenses
4	Colonne de feu sacré		Dextérité 4
description			
<p>Permet d'invoquer une colonne de feu sacré qui s'abattra sur 3 créatures que vous pointez à 10 m de distance maximum. Elles doivent être à moins de 3 m de distance les unes des autres. Chacune subira 1* de dégâts de feu et de 2* de dégâts divins.</p>			
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	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort	Défenses	
4	Conjuration d'armure magique lourde		
description			
Ce sortilège permet au lanceur de sort de créer une armure magique temporaire qui confère armure temporaire de 5* à la cible du sort et ce jusqu'à l'expiration du sortilège. Comme pour les points d'armures traditionnels, les points obtenus avec ce sortilège sont les premiers à être perdu. Note: Ne peut pas être fait sur quelqu'un qui porte déjà une armure et tant que celle-ci à l'armure active, la personne ne peut utiliser de pouvoirs d'esquives			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Ussof Unikoum			

niveau	Sort		Défenses	
4	Contact d'autres plans			
description				
<p>Permet au personnage d'entrer en contact avec une créature d'un autre plan après avoir répété son nom à voix haute 150 fois lentement. Une porte magique vers le plan où est l'entité apparaît alors pendant 2* min. L'entité ou l'un de ses avatars vous apparaîtra et vous pourrez discuter avec elle. Utiliser ce pouvoir trop souvent peut faire en sorte que l'entité se fâche avec des conséquences en jeu. (avertir le scénariste avant le début de l'incantation).</p> <p>Note: Ainsi invoquée, l'entité pourrait en profiter pour franchir le portail. Dans un tel cas, la fin du sortilège n'aurait pas pour effet de la renvoyer chez elle et selon son bon vouloir, elle pourrait soit poursuivre la conversation ou simplement partir à la découverte de ce nouveau monde... Si ce n'est pas souhaité, vous ou une autre personne ayant sur elle un sort de protection contre les extérieurs (actif) doit se trouver au centre du cercle jusqu'à la fermeture du portail.</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
rayon de 3m		2 minutes		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée + 2 minutes				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Sulmeck Opra Gulgam Abylyss				

niveau	Sort		Défenses
4	Couloir de lumière bénie		Endurance 4
description			
Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Ensuite, pointer les 3 personnes les plus proches de vous dans le couloir, une vague de lumière bénie les submergera et elles subiront 2* points de dégats divins. De plus les joueurs affectés seront aveuglés pour toute la durée du sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	1 minutes	Magie	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Opra Bani Palu Valvo			

niveau	Sort	Défenses	
4	Couloir nécrotique	Endurance 4	
description			
<p>Après l'incantation du sortilège, désigner un couloir de 1m par 10m devant vous. Ensuite pointer les 3* personnes les plus proches de vous dans le couloir, un torrent d'énergie nécromantique les submergera. Elles subiront 2* points de dommages divins et avoir l'effet 'douleur'. Lorsqu'on subit l'effet douleur, on ne peut que rester sur place au sol et se tordre de douleur pendant 15 sec.</p> <p>On peut quand même esquiver les coups</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	instant		Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Opra Kulha Kako Devad Zolka Palu Valvo			

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

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

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Esquive divine de coups spéciaux			
description				
<p>Permet à la personne touchée d'esquiver les 2* prochains 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	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur + 2 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Alkor Pala Unikam				

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

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

niveau	Sort		Défenses
4	Fusion dans les arbres		
description			
<p>Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il le veut. Y entrer le guérit de 2* PV. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage après 50 point de dégâts tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulsé et 4 dégâts.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	tout le GN	Magie	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	Gardien invisible		Dextérité 3	
description				
<p>Avant de lancer ce sort vous devez positionner 4 objets d'au moins 1 m de haut (Ex: Grands baton) afin de former un carré de 5 m d'arrêtes. Une fois l'incantation terminée et ce jusqu'à la fin du sort, toute personne pénétrant dans la zone d'effet doit prononcer le mot de passe à voix basse. Dans le cas contraire, le gardien manifeste sa présence (Le mentionner à la personne qui tente d'entrer) et si la personne tente tout de même de franchir les limite de la zone elle recevra 3 points de dégats magique</p> <p>Note: Si l'incantateur quitte la zone d'effet ou s'il lance un autre sort, le sortilège de GARDIEN INVISIBLE prendra immédiatement fin.</p> <p>Spécial: Ce sort ne peut pas être lancé à moins de 10m d'un Obsidius.</p>				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
objet touché	1 scène: 15 minutes	Magie	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Durée: jusqu'à la fin d'un court repos				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Nécromancie ultime **			
description				
Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 4 morts-vivants niv 1 ou 2 morts-vivants niv 2 ou 1 mort-vivant niv 3. Cadavre requis, voir scénariste. *** Spécial : Ce sort doit être appris en jeu avant de pouvoir le prendre ***				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Magie	Nécromancie	
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'au repos complet		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Devad Vilka Devad Kulha Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
4	Nécromorphose Ultime		
description			
<p>Permet de se transformer en mort-vivant niv 3. Sous cette forme, il gagne toutes les caractéristiques de ce mort-vivant pour la durée du sort. Il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prend fin après la scène ou lorsque le mort-vivant perd son dernier PV. Auquel cas, l'incantateur perd 3 PV. L'incantateur doit avoir un masque.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 scène: 15 minutes	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée +30 minutes		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Devad Unika Devad Kulha Unikam			

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

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

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

niveau	Sort	Défenses	
4	Protection divine		
description			
<p>Donne 5 PV temporaires à une cible touchée. Ce sont les premiers dégâts perdus. De plus, toutes les défenses de la personne touchée augmentent de 1 pour la durée du sort. (2 minimum pour les 3 défenses et elle peut utiliser chaque défense 3 fois pendant la scène.) Si la cible meurt, elle ne peut être relevée en mort-vivant pendant 1 h.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration
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	Régénération		Endurance 4
description			
<p>Permet au personnage touché de se régénérer 1* PV par 5 min. Les dégâts de feu ou d'acide subis ne régénèrent pas et nécessitent d'autres type de soins. Vous ne pouvez être achevé que par du feu ou de l'acide pendant la durée du sort. Régénérer de la mort vous donne l'état fatigué. Lorsque fatigué, vous ne pouvez plus courir jusqu'au prochain court repos. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, vous devrez 'vous reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	jusqu'à la fin d'un court rep	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Devad Vilka Fullam Unikoum			

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

niveau	Sort		Défenses	
4	Santé de fer		Endurance 4	
description				
Suite à l'invocation de ce sort, la personne touchée développe une résistance temporaire aux maladies. Pour toute la durée du sortilège, il ne pourra donc pas contracter de nouvelles maladies, même d'origine magique. Les poisons infligeant jusqu'à 6 points de dommages seront sans effet sur lui. Cependant si la cible avait déjà été infecté par une maladie ou empoisonné avant le lancement du sort, la résistance obtenue ne fera qu'en suspendre les effets jusqu'à l'expiration du sortilège.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 h	Magie	Transmutation	
Sort incanté 1 niveau supérieur		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	Serrure divine		
description			
Permet de barrer un objet qui se ferme avec un verrou invisible magique. Il peut s'ouvrir avec un mot ou par l'incantateur seulement (mettre une note avec un duck tape rouge dessus).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	jusqu'à la fin d'un court rep	Objet	Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur Durée: jusqu'à la fin d'un long repos		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Sphère de la mort		Endurance 4
description			
<p>Invoque une sphère de la mort autour de l'incantateur pour la durée du sort. Celui-ci doit se concentrer et ne peut pas incanter d'autres sorts. Il peut marcher tranquillement et se battre avec des armes. Toutes les personnes qui entrent volontairement dans la zone subissent 3* points de dégâts divins. Si l'incantateur avance vers une personne consciente pour qu'elle entre dans la zone, celle-ci ne subit pas de dégâts. Les gens voient un halo noir autour de l'incantateur. Toutes les créatures vivantes tombant à 0 PV ou moins autour de l'incantateur sont automatiquement "achevées". Les morts-vivants entrant dans la zone gagnent 2 PV temporaires 1X maximum par sort par créature.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 3m	5 minutes	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
4	Sphère de vie		Endurance 4
description			
<p>Invoque une sphère de vie 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. Tous les morts-vivants qui entrent volontairement dans la zone subissent 3* points de dégâts divins. Si l'incantateur avance vers un mort-vivant pour qu'il entre dans la zone, celui-ci ne subit pas dégâts. Les gens voient un halo blanc autour de l'incantateur. Toutes les créatures mortes-vivantes tombant à 0 PV ou moins autour de l'incantateur sont automatiquement "désintégrées". Les créatures vivantes entrant dans la zone regagnent 2 PV, 1X maximum par sort par créature.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	5 minutes		Abjuration
Sort incanté 1 niveau supérieur + 1 au chiffre avec *		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses	
4	Vision véritable			
description				
<p>Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Cela permet au personnage de voir la vérité. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux (Des 'c' discrets au bas de la lettre)</p>				
activation		durée des sorts		Type de bonus
incantateur seulement		1 scène: 15 minutes		Magie
Sort incanté 1 niveau supérieur			Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Durée +45 minutes				
Sort incanté 3 niveaux supérieurs			Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Orcko Devad Sulmeck Nalto Unika Unikam				

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

niveau	Sort		Défenses
5	Aura de lumière céleste		Endurance 5
description			
Après l'incantation, une aura lumineuse apparaît autour de vous. Pointées les 10 personnes les plus proches présentes dans la zone d'effet (Alliés ou ennemis) et elles sont alors illuminées de votre aura. Elles subiront 2 points de dégâts divins et seront aveuglées 1 min.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	instant	Pouvoir	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

niveau	Sort		Défenses
5	Aura nécrotique		Endurance 5
description			
<p>Après l'incantation de ce sortilège, une aura nécrotique invisible apparaît autour de vous. Toutes personnes se trouvant à l'intérieure de la zone d'effet subira 2 points de dommages divins et devra se tordre de douleur au sol pendant 15 sec. Toute personne pénétrant dans la zone d'effet par la suite subira elle aussi les mêmes conséquences.</p> <p>Spécial: Vous devez demeurer immobile pour que l'aura perdure, si vous faite un pas ou si vous êtes blessé, l'aura s'estompe immédiatement. Il vous est cependant permis d'incanter d'autres sortilèges, d'utiliser des armes de jet ou encore d'autres pouvoirs, pour autant que vous demeuriez immobile.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
rayon de 10 m	1 minutes	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Valte Devad Kako Kulha Unika Valvo			

niveau	Sort		Défenses
5	Châtiment divin		Spirituelle 4
description			
L'incantateur touche une personne et lui inflige 5 points de dégâts divins en plus des effets suivants : aveuglement 2 min et malédiction de faiblesse, -1 à tout dégât au corps à corps pendant 2 min (Peut être 0).			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	2 minutes	Magie	Évocation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort		Défenses
5	Cri des dieux		Spirituelle 5
description			
Après avoir lancer ce sort, l'incantateur doit crier 20 sec très fort. Toute personne présente dans la zone d'effet lorsque vous aurez terminé de crier subira 2 points de dégâts divins et sera affectées par un effet de peur pour 1 h en vous appercevant. Ceux qui résistent à la peur ont tout de même les dégats. Contre-chant fait durant le cri bloquera ce sort.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
personnes (s) pointés 10 m ma	1 minutes	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			

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

niveau	Sort	Défenses	
5	Force de géant	Endurance 5	
description			
Donne à la cible touchée un bonus de type 'force' de + 2 aux dégâts avec les armes corps à corps longue et à 2 mains et les armes naturelles. Vous pouvez aussi désormais transporter 2 corps en même temps (voir règles 'transport de corps')			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	5 minutes	Force	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak eteh Icym Orcko Urlak Devad Zolka Unika Unikoum			

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

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

niveau	Sort		Défenses
5	Nécromancie suprême**		
description			
Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 3 morts-vivants niv 2 ou 2 morts-vivants niv 3 ou 1 mort-vivant niv 4. Cadavre requis, voir scénariste. *** Spécial : Ce sort doit être appris en jeu avant de pouvoir le prendre ***			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	squ'à la fin d'un long rep	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Urlak Devad Vilka Devad Kulha Unikoum			

niveau	Sort		Défenses
5	Nécromorphose suprême		
description			
Permet de se transformer en mort-vivant niv 4. Sous cette forme, il gagne toutes les caractéristiques de ce mort-vivant pour la durée du sort. Il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prend fin après la scène ou lorsque le mort-vivant perd son dernier PV. Auquel cas, l'incantateur perd 4 PV. L'incantateur doit avoir un masque.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
incantateur seulement	1 h	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icy m Orcko Urlak Devad Unika Devad Kulha Unikam			

niveau	Sort		Défenses
5	Pire ennemi		Spirituelle 5
description			
<p>Une fois le sortilège incanté, le l'incantateur doit insulter la victime pendant 3 min en continu. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort d'un des 2 personnages peut annuler cet effet.</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
catalyseur	permanent	Magie	Enchantement
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Balto Unika Devad Unikoum Abylyss			

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

niveau	Sort		Défenses	
5	Résistance aux éléments		Endurance 5	
description				
Permet à la cible touchée de résister aux dégâts de type élémentaire pour la durée du sort. Les dégâts de type élémentaire subis sont diminués de 3 pour la durée du sort.				
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie	
touché	1 scène: 15 minutes	Défense	Abjuration	
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs		
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs		
incantation arcane				
Alak Eteh Icym Alkor Etus Folgus Gilgus Ritus Unikoum				

niveau	Sort	Défenses	
5	Résurrection	Spirituelle 5	
description			
<p>Permet de rappeler à la vie une personne. On a seulement besoin d'une petite parcelle de son corps. Elle doit être morte depuis moins de 100 ans. Cette personne sera plus faible (voir scénariste). Une personne qui ne le désire pas peut résister à se faire ressusciter. L'incantateur perd tous ses PM après le sort et est affecté par l'effet 'fatigué' jusqu'à ce qu'il fasse un court repos. Lorsque fatigué, la victime ne peut plus courir. De plus, pour bénéficier des effets d'un court repos, elle devra 'se reposer' le double du temps requis</p>			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Magie	Transmutation
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Craim Bani Unika Unikoum Abylyss			

niveau	Sort		Défenses
5	Toucher de la mort		Spirituelle 5
description			
Permet de faire un toucher qui fera 12 points de dégâts divins sans armure et achèvera la victime si elle est à moins de 0 PV.			
activation	durée des sorts	Type de bonus	Type de magie
touché	instant	Magie	Nécromancie
Sort incanté 1 niveau supérieur		Sort incanté 2 niveaux supérieurs	
Sort incanté 3 niveaux supérieurs		Sort incanté 4 niveaux supérieurs	
incantation arcane			
Alak Eteh Icym Orcko Urlak Kako Kulha Unika			

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