

Sort suppl. niv 0		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		0		3		
Pré-requis 1:	Sorcellerie 1					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Permet a l'incanteur de choisir un sort suppl de niv 0 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation 3	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent				Augmentation A	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Coup magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Permet de faire un coup qui infligera des dégats " magiques". Dire " frappe magique" puis frapper. Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant magique. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme et pouvoirs.					+1 x par scène	6
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		1	Augmentation 3	
Annulé par :		Défense :			fréquence= a volonté	12
Fréquence :	2 x par scène				Augmentation A	
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0	coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Détection de la magie		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main a 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 minute.						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Point de magie suppl.		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:	Sorcellerie I					
Pré-requis 2:						
Description						
Donne 1 PM suppl.						
Activation :	permanent	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		7		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sort suppl. niv 1		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:	Sorcellerie 1					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a l'incanteur de choisir un sort suppl de niv 1 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sort suppl. niv 2		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:	Sorcellerie 2					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a l'incanteur de choisir un sort suppl de niv 2 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		15		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sort suppl. niv 3		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Spirituel	6		
Pré-requis 1:	Sorcellerie 3					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Permet à l'incantateur de choisir un sort suppl de niv 3 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation 3	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent				Augmentation A	
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0	Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Connection magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1*PM par 30 minutes plutôt que par heure de repos léger.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		0	Augmentation 3	
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent				Augmentation A	
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0	Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 10
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans 10
					Augmentation Z	

Décryptage de runes magiques		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:	Decryptage					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet après 15 minutes passés a observé des runes magiques de les déchiffrés (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques et totems de sort de niv 1-2						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Identification magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Detection de la magie					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage, après avoir passé 15 minutes a observés sans dérangement, les mains a 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artefacts						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1
					Augmentation B	10
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Réserve magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Point de magie suppl.					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	
Donne 1 PM suppl.						
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		3		

Sort pénétrant les défenses		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		0
Pré-requis 1:	Sorcellerie I					
Pré-requis 2:						
Description					Augmentation 2	0
Vous devez choisir un sort avec ce pouvoir. Augmente le niveau d'attaque du sort de 9* le rendant plus difficile à ce défendre contre. Répétitions permet de choisir avec un autre sort						
					Augmentation 3	0
					Augmentation A	0
					Augmentation B	0
					Augmentation C	0
					Augmentation X	10
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	
					Augmentation Y	10
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	
					Augmentation Z	10
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	
Activation :		Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		10		

Sort suppl. niv 4		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Spirituel	12		
Pré-requis 1:	Sorcellerie 4					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet à l'incantateur de choisir un sort suppl de niv 4 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Apprentissage de sort sur parchemin		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Sorcellerie III					
Pré-requis 2:						
Description						
Prends 1 heure pour apprendre un nouveau sort d'un parchemin permanent seulement (voir scénariste)						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		5		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Connection magique II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :	Connection magique					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1* PM par 20 minutes plutôt que par heure de repos.						
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Y	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					Augmentation Z	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

Décryptage de runes magiques II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1 :	Décryptage de runes magiques					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet après 15 minutes passés à observer des runes magiques spéciales de les déchiffrer (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques et totems de sort de tous les niveaux.						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :		2		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	à volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Ecriture de sort sur parchemin**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1:	Sorcellerie II					
Pré-requis 2:						
Description						
Prends 15 minutes pour écrire un sort connu sur un parchemin permanent seulement. Coûte les points de magie au sorcier et nécessite des composantes						
Activation :	hors combat seulement		Coût en pts de fatigue :	2		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 2 pe / Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Force magique		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Réserve magique					
Pré-requis 2:						
Description						
Donne 3 PM suppl.						
Activation :	permanent		Coût en pts de fatigue :	0		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:			Répétition possible :	20		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sorcellerie I		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :						
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 0 et 1 (voir). Vous gagnez 5 PM et apprenez 2 sortilèges niv 1 et 3 sortilèges niv 0						
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sorcellerie II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1 :	Sorcellerie I					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niveau 2 (voir). Vous gagnez 7 PM et apprenez 1 sortilèges niv 2, 2 sorts niv 1 et 1 sort niv 0						
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sorcellerie III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Sorcellerie II					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niveau 3 (voir). Vous gagnez 9 PM et apprenez 1 sortilèges niv 3, 1 sort niv 2 et 1 sort niv 1						
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sorcellerie V		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Spirituel	25		
Pré-requis 1:	Sorcellerie V					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niveau 5 (voir). Vous gagnez 13 PM et apprenez 1 sortilèges niv 5 et 1 sort niv 4						
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Sort préféré		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
		3	Spirituel	25			
Pré-requis 1:	Sorcellerie 1						
Pré-requis 2:							
Description							
Permet de choisir un sort connu par l'incanteur. Ce sort lui coutera désormais 1 PM de moins. (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet)							
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0			
Annulé par :		Défense :					
Fréquence :	special						
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		5			
					Augmentation 2		
					Augmentation 3		
					Augmentation A		
					Augmentation B		
					Augmentation C		
					Augmentation X		
					Augmentation Y		
					Augmentation Z		

Sort suppl. niv 5		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
		3	Spirituel	25			
Pré-requis 1:	Sorcellerie 5						
Pré-requis 2:							
Description							
Permet a l'incanteur de choisir un sort suppl de niv 5 dans la liste de sorts qu'il connaît et peut utiliser.							
Activation :	permanent	Coût en pts de fatigue :		0			
Annulé par :		Défense :					
Fréquence :	permanent						
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0			
					Augmentation 2		
					Augmentation 3		
					Augmentation A		
					Augmentation B		
					Augmentation C		
					Augmentation X		
					Augmentation Y		
					Augmentation Z		

Voyage dimensionnelle			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			3	Spirituel	25	+ 1 x par scène	25	
Pré-requis 1:							Augmentation 2	
Pré-requis 2:							+1 x par scène	
Description			Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire " voyage" et levez les 2 bras dans les airs, vous etes disparus pour tous. Vous pouvez faire 25 pas mais devez voir la destination. Vous etes sonne 15 sec apres le voyage "se defendre" seul.				Augmentation 3	
Activation :			en combat ou non	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :			Perception surnaturel	Défense :				
Fréquence :			1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:					Répétition possible :		0	
							Augmentation A	
							coûts en pts de fatigue -1	
							Augmentation B	
							Augmentation C	
							Augmentation X	
							Augmentation Y	
							Augmentation Z	

Connection magique III			Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation	
			4	Spirituel	50			
Pré-requis 1:			Connection magique				Augmentation 2	
Pré-requis 2:							Augmentation 3	
Description			Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1* PM par 10 minutes plutot que par heure de repos.				Augmentation A	
Activation :			permanent	Cout en pts de fatigue :		0		
Annulé par :					Défense :			
Fréquence :			permanent					
Pouvoirs rémunérateurs:			Non		Répétition possible :		0	
							Augmentation B	
							Augmentation C	
							Augmentation X	
							+ 1 au chiffre avec astérique dans	
							20	
							Augmentation Y	
							+ 1 au chiffre avec astérique dans	
							20	
							Augmentation Z	
							+ 1 au chiffre avec astérique dans	
							20	

Sorcellerie IV		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50		
Pré-requis 1:	Sorcellerie III					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niveau 4 (voir). Vous gagnez 11 PM et apprenez 1 sortilèges niv 4 et 1 sort niv 3						
Activation :	special	Coût en pts de fatigue :		0		
Annulé par :		Défense :				
Fréquence :	special					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Voyage dimensionnelle longue distance		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Spirituel	50	+ 1 x par scène	50
Pré-requis 1:	Voyage dimensionnelle					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire des voyages dans une autre dimension. Dire " voyage" et levez les 2 bras dans les airs, vous etes disparus pour tous. Vous pouvez faire 100 pas mais devez voir la destination. Vous etes sonne 15 sec apres le voyage "se defendre" seul.						
Activation :	en combat ou non	Coût en pts de fatigue :		4		
Annulé par :	Perception surnaturel	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	50
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1 20
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1 20
					Augmentation C	coûts en pts de fatigue -1 20
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	