

Sorts - Divins

Niveau 0

Compréhension des runes	Niveau 0
Type attaque:	
Durée: 5 minutes	
Activation:	
Description Permet après 5 minutes passés a observé des runes non-magiques de les déchiffrés (voir scénariste)	
Coup bénit	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	
Activation: incanteur seulement	
Description Description Permet de faire un coup qui infligera des dégats " bénit". Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant bénit. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme	
Coup magique	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de faire un coup qui infligera des dégats " magiques". Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant magique. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme	

Sorts - Divins

Niveau 0

Coup maudit	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet de faire un coup qui infligera des dégats " maudits". Déclarer vos dégats habituelle a la victime en ajoutant maudit. Peut être utilisé avec n'importe qu'elle type d'arme	

détection de la magie	Niveau 0
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	objet touché
Description	
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main a 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 minute.	

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

Niveau 1

Sorts - Divins

Niveau 1

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

Arme bénite mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 2 minutes	
Activation: objet touché	
Description	
Permet de rendre une arme " bénite " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats bénits. Le porteur doit ajouté "bénit" a ses dégats déclarés.	

Arme magique mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 2 min	
Activation: objet touché	
Description	
Permet de rendre une arme " magique " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats magiques. Le porteur doit ajouté "magique" a ses dégats déclarés	

Sorts - Divins

Niveau 1

Arme maudite mineur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	2 min
Activation:	objet touché
Description	
Permet de rendre une arme " maudite " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégats maudits. Le porteur doit ajouté "maudit" a ses dégats déclaré	

Blessure mineure	Niveau 1
Type attaque:	
Endurance	
Durée:	10 sec.
Activation:	touché
Description	
Permet à l'incantateur de touché une personne afin de lui infligé 2 points de dégats (sans armure)	

Combat aveugle	Niveau 1
Type attaque:	
Logique	
Durée:	10 minutes
Activation:	touché
Description	
Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec. a chaque coup reçu lors d'aveuglement.	

Sorts - Divins

Niveau 1

Communication avec les esprits	Niveau 1
Type attaque: Spirituel	
Durée: 15 minutes	
Activation: personne (s) pointé (s) 3m max	
Description Permet de se concentrer afin de ressentir 1 esprit et de communiquer avec lui pour 15 minutes	
Conjuration d'armure magique	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet à l'incanteur de conjurer une armure magique sur l'incanteur donnant l'équivalent de 1 d'armure. (voir)	
Coup de sacrifice	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 sec	
Activation: incanteur seulement	
Description Description Le personnage dit " sacrifice" et perd 1 PV. Ensuite, le prochain coup porté s'il touche fera 2 de dégats suppl. et le coup sera considéré comme béni. Corps a corps seul.	

Sorts - Divins

Niveau 1

Courage	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	10 minutes
Activation:	touché
Description	
Permet à la personne touchée de résister au pouvoir de type "peur" et au peur magique de niveau 1-2-3 (équivalent défense spirituel 20) Pour contrer un effet dites : " courage "	
Détection /Désamorçage de pieges	Niveau 1
Type attaque:	Endurance
Durée:	5 min
Activation:	rayon de 3m
Description	
Permet de détecter les pièges mineurs pendant 5 minutes (voir pouvoir) et désarmer un piège mineur que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	
Détection des voleurs	Niveau 1
Type attaque:	Logique
Durée:	10 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Description Permet de détecter une tentative échoué de vol a la tire (voir pouvoir). Vous devez voir la main du voleur lors des " roche-papier-ciseaux". Sur vous-même vous ne détecterer que les tentatives échoués.	

Sorts - Divins

Niveau 1

Détection mineurs des poisons	Niveau 1
Type attaque: Logique	
Durée: 1 minutes	
Activation: rayon de 3m	
Description Permet de détecter les poisons mineurs et majeurs dans la zone. Pointer un objet ou une personne et demandés s'il y a du poison. Ne fonctionne pas sur les pièges de poisons. La personne pointées peut "se defendre contre la magie" (voir)	
Enchevetrement	Niveau 1
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 minutes	
Activation: catalyseur	
Description Permet de lancer un catalyseur sur une cible en forêt (a moins de 10 m d'un arbre) La cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort	
Evaluation de la valeur	Niveau 1
Type attaque:	
Durée: 10 sec	
Activation: objet touché	
Description Description Permet de connaître la valeur de la plupart des objets magiques (voir scenariste) Le personnage doit connaître les propriétés exactes de l'objet pour en identifier la valeur.	

Sorts - Divins

Niveau 1

■ Identification de la magie	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	objet touché
Description	
Permet au personnage, après avoir s'être concentré 5 minutes a observés sans dérangement, les mains a 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artefacts	
■ Invocation de Lumiere	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	10 minutes
Activation:	objet touché
Description	
Permet de touché un objet et de l'allumer en " lampe de poche" qui fait office de lumiere magique. Celle-ci doit etre pointer vers le sol en tout temps. On peut la prêter. Si eteinte le sort s'arrête	
■ Language naturel	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	10 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet de communiquer de facon sommaire avec une créature du type " animal ou végétale" pendant 10 minutes. EX : en activant le pouvoir le personnage pourra parler avec tous les rats mais pas les loups.	

Sorts - Divins

Niveau 1

Lumiere	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	10 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet d'allumer une " lampe de poche" qui fait office de lumiere magique. Celle-ci doit etre pointer vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si eteinte le sort s'arrête	
Ordre	Niveau 1
Type attaque:	Spirituel
Durée:	10 sec
Activation:	catalyseur
Description	
Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. S il touche la personne doit obeir pendant 1 minute. Celle-ci doit bien sur comprendre la lanque parlé.	
Peur mineur	Niveau 1
Type attaque:	Spirituel
Durée:	
Activation:	touché
Description	
Permet de faire peur (voir règles) a 1 personne toucher. Dire " peur" et toucher la personne. Duree 1 scene	

Sorts - Divins

Niveau 1

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

Sorts - Divins

Niveau 1

■ Résistances aux maladies	Niveau 1
Type attaque:	
Durée:	1 heure
Activation:	touché
Description	
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie dire " résistance", ne guérit pas les effets contractés avant le sorts mais enlève les effets pour une heure	
■ Résolution d'égnime	Niveau 1
Type attaque:	
	Logique
Durée:	10 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Le personnage a droit a 2 indices apres 1 minute de reflexion pour un egnime	
■ Soin lent	Niveau 1
Type attaque:	
	Endurance
Durée:	
Activation:	touché
Description	
Permet de soigné 2 pv a une personne blessée. L'Incanteur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat (voir) en continu pendant 1 minutes.	

Sorts - Divins

Niveau 1

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

Niveau 2

■ Antidote majeur	Niveau 2
Type attaque:	Endurance
Durée:	
Activation:	touché
Description	
Permet de guérir un poison majeur sur une personne. Enlève la toxine en la personne mais ne la soigne pas.	

■ Arme bénite majeure	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	2 minutes
Activation:	objet touché
Description	
Permet de rendre une arme " bénite " pour la durée du sort. Cette arme fera des dégâts bénits. Le porteur doit ajouter "bénit" a ses dégats déclarés. Les 3 premiers coups portées avec l'arme feront + 1 aux dégats (non cumulable avec d'autres pouvoirs.)	

Sorts - Divins

Niveau 2

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

Sorts - Divins

Niveau 2

Aveuglement	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur	
Description Vous devez lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur touche, celle-ci est aveuglé 30 sec (voir règles)	
Bouclier indestructible	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	
Activation: objet touché	
Description Rends le bouclier touché indestructible pour la durée du sort	
Compréhension des runes avancés	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 10 minutes	
Activation: incanteur seulement	
Description Description Permet après 10 minutes passés a observé des runes magiques spécial de les déchiffrés (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques et totems de sort de tous les niveaux.	

Sorts - Divins

Niveau 2

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

Sorts - Divins

Niveau 2

Defense Endurance	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 20 minutes	
Activation: touché	
Description Donne à la personne une Endurance égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "endurance" et l'ignorer	
Defense Logique	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 20 minutes	
Activation: touché	
Description Donne à la personne une Logique égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "logique" et l'ignorer	
Defense Spirituel	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 20 minutes	
Activation: touché	
Description Donne à la personne un spirituel égale a 12. Lorsque que quelqu'un lui lance un sort ou pouvoir qui attaque votre endurance et que sa défense est supérieur il peut utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituel" et l'ignorer	

Sorts - Divins

Niveau 2

Désamorçage de pièges majeurs	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 5 minutes	
Activation: objet touché	
Description Permet de détecter les pièges majeurs pendant 5 minutes (voir pouvoir) et désamorcer un piège majeurs que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	
Détections sans faille des voleurs	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 20 minutes	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de détecter un tentative échoué ou réussi de vol a la tire (voir pouvoir). Vous devez voir la main du voleur lors des " roche-papier-ciseaux". Sur vous-même vous ne détecterer que les tentatives échoués.	
Diplomatie	Niveau 2
Type attaque: Logique	
Durée: 2 minutes	
Activation: personne (s) pointé (s) 3m max	
Description Oblige 1 personne à vous ecouter pendant 2 minutes. Vous ne pouvez rien faire d'hostile à la personne durant ce temps. Ne fonctionne pas sur ennemi jurés ou créatures avec des maledictions majeures en logique . Pouvoir de type "charme " (voir)	

Sorts - Divins

Niveau 2

Esprit fort	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	20 minutes
Activation:	touché
Description	
Permet de résister a certains pouvoir de type "charme" et insulte de niveau 1 a 2	

Esquive de coup normaux	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	4 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet a l'incanteur d'esquiver les 3 prochains coups normaux durant la durée du sort. Dire " esquive " a chaque coups recus.	

Etourdissement	Niveau 2
Type attaque:	Endurance
Durée:	10 sec
Activation:	touché
Description	
Description Un touché qui oblige la victime à se battre a genou pour 30 secondes. La victime est étourdie.(voir règles)	

Sorts - Divins

Niveau 2

Intimidation	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 minutes	
Activation: personnes (s) pointés 10 m max	
Description Affecte une personne qui vous entendu a moins de 10m. Cette personne ne feras aucune action agressive pendant 10 minute contre vous. Pouvoir de type " charme"	

Language des montres	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de communiquer de facon sommaire avec une créature de type "monstres" pendant 20 minutes. EX : en activant le pouvoir le personnage pourra parler avec tous les ogres mais pas les trolls	

Lumiere divine	Niveau 2
Type attaque:	
Durée: 20 minutes	
Activation: personne (s) pointé (s) 3m max	
Description Description Permet d'allumer une lampe de poche pendant 5* minutes et d'annuler les effets de noirceur sur 3* personnes Dire " lumiere divine" et toucher les personnes. On ne peut pas prêter la lampe de poche	

Sorts - Divins

Niveau 2

Mensonges dissimulés	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 20 minutes	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de mentir sans être détecté par 5 personnes au choix pendant 15 minutes. Peut aussi être utilisé lorsque vous voulez vendre un objet à un PNJ. Donnez un argument et dire " Maître menteur" il ajoutera 15% au prix qu'il vous avait offert	
Metamorphose	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 heure	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet à l'incanteur de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation	
Necromancie mineur **	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 15 minutes	
Activation: touché	
Description Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 2 morts-vivants niv 0 ou 1 mort-vivant niv 1. Voir scenariste	

Sorts - Divins

Niveau 2

Necromorphose mineur	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 scene	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de se transformer en morts-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 utilisé aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prends fin apres la scene ou lorsque mort vivant perd son dernier pv àùquel cas l'incanteur perd 2 pv	
Noirceur	Niveau 2
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur	
Description Description Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 30 sec. (voir) Dire " noirceur" et lancer un catalyseur sur la victime.	
Ordre de groupe	Niveau 2
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur	
Description Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite jusqu'à 5 catalyseurs. S il touche, les personnes doivent obeir pendant 1 minute. Celles-ci doivent bien sur comprendre la langue parlé.	

Sorts - Divins

Niveau 2

Pied forestier	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	20 minutes
Activation:	touché
Description	
Permet au personnage 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 10m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement.	

Pièges de feu	Niveau 2
Type attaque:	Dextérité
Durée:	scenario
Activation:	
Description	
Permet à l'incantateur de poser un piège sur un objet qui ferme. Celui-ci se déclenchera si l'objet est ouvert sans dire le mot de passe choisi lors de l'incantation. Le piège fera 3 points de dégâts de feu à la personne ayant ouvert l'objet	

Rayon affaiblissant	Niveau 2
Type attaque:	Endurance
Durée:	1 minute
Activation:	catalyseur
Description	
La cible ne peut plus courir ni crier	

Sorts - Divins

Niveau 2

■ Réparation majeur	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	10 sec
Activation:	objet touché
Description	
Permet de réparer après 30 seconde de concentration a toucher l'objet, soit une arme ou un bouclier ayant été brisé ou 3 point d'armure sur une armure. Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste)	
■ Résistance mineure aux éléments	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	20 minutes
Activation:	touché
Description	
Les dégats de type élémentaire subies sont réduit de 1	
■ Revue du passé	Niveau 2
Type attaque:	Logique
Durée:	10 sec
Activation:	personnes (s) pointés 10 m max
Description	
Permet de savoir si quelqu'un a menti lors de sa 2 dernieres minutes de paroles...Dire "Empathie " et demander discrettement a la personne	

Sorts - Divins

Niveau 2

Soin de combat	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée:	
Activation: touché	
Description Permet de soigné 2 pv a une personne blessée. L'Incanteur doit incanter le sortilège et toucher une personne blessée.	
Soin modéré lent	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée:	
Activation: touché	
Description Permet de soigné 3 pv a une personne blessée. L'Incanteur doit incanter le sortilège et toucher une personne hors combat (voir) en continu pendant 1 minutes.	
Toucher vampirique	Niveau 2
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	
Activation: touché	
Description Permet a l'incanteur de faire un touché maudit a la cible. Elle subit 2 de dégats maudits et vous êtes guéris de 1.	

Sorts - Divins

Niveau 2

■ Ultravision	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	30 min
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet de voir completement dans le noir en allumant une lampe de poche rouge ou blanche. Le personnage est aussi immunise au pouvoir de noirceur. Vous ne devez pas éclairé dans le visage des gens	

■ Vague de repos	Niveau 2
Type attaque:	
Durée:	10 sec
Activation:	touché
Description	
La personne touché se rend reposé. Elle regagne 3 points de fatigue	

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

Sorts - Divins

Niveau 2

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

Niveau 3

Arme élémentaire majeur	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	
Activation:	objet touché
Description	
Permet de rendre une arme qui frappe d'un élément choisi lors de l'incantation pour la durée du sort. Cette arme fera des dégâts à cet élément. Le porteur doit ajouter "nom de l'élément" à ses dégâts déclarés. Les 3 premiers coups portés avec l'arme feront + 1 aux dégâts (non cumulable avec d'autres pouvoirs.)	

Aura de courage	Niveau 3
Type attaque:	Spirituel
Durée:	15 minutes
Activation:	rayon de 10 m
Description	
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10m qui bénéficieront d'une résistance au pouvoir de type peur et peur magique (équivalent à une défense spirituelle de 15) pour 15 minutes. Si les personnes quittent la zone, elle perd la protection.	

Sorts - Divins

Niveau 3

Aura de peur	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: 15 minutes	
Activation: rayon de 10 m	
Description Permet de faire peur (voir règles) a 3 personnes dans un rayon de 10 m. Votre simple vue leur fait peur. Duree 1 scene	
Bonds Majeurs	Niveau 3
Type attaque:	
Durée: 2 minutes	
Activation: touché	
Description Permet de faire un bond equivalent a 5 pas sans elan ou 10 avec elan sans tomber. Peut etre utilise en combat. Dire " saut" et les ennemis doivent vous laisser faire vos pas dans une direction ou il n y a pas d'ennemi	
Communication avec les morts	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée:	
Activation: touché	
Description Description Permet de se concentrer afin de discuter avec l'esprit d'une personne morte depuis moins de 15 minutes pendant 5 minutes. Le mort peut dire ce qu'il veut.	

Sorts - Divins

Niveau 3

Cri Divin	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur zone 10 m	
Description	
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de selectionner jusqu'à 5* personnes qui vous ont entendus. Ceux-ci doivent etre a moins de 10m. Ils subissent 1 de dégat et sont affecter par peur (voir pouvoir)	
Destruction de pièges	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 2 min	
Activation: objet touché	
Description	
Permet de détecter les pièges magiques pendant 2 minutes (voir pouvoir) et désarmercer tout pièges que le personnage a détecté après 1 minutes d'effort	
Dissipation de la magie	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: instant ou 1 heure	
Activation: catalyseur	
Description	
Annule toute magie active de niv. 1 a 3 sur la personne touché par le catalyseur. Peut aussi cibler les objets magiques mineurs. Le catalyseur doit touché directement l'objet	

Sorts - Divins

Niveau 3

Esquive de coup spéciaux	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	6 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	Permet a l'incanteur d'esquiver les 3 prochains coups normaux ou spéciaux recus durant la durée du sort. Dire " esquive " a chaque coups recus. Ne fonctionne pas sur coup deconcentrant, coup brise armure et destruction de bouclier.
Imitation magique	Niveau 3
Type attaque:	Logique
Durée:	special
Activation:	objet touché
Description	Permet de reproduire un texte et l'écriture ou la signature de quelqu'un. Nécessite 15 min de travail.
Insulte	Niveau 3
Type attaque:	Logique
Durée:	10 sec
Activation:	catalyseur
Description	Le personnage doit insulter la victime pendant 10 secondes. Ensuite il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage pendant 2 minutes, genre de rage.

Sorts - Divins

Niveau 3

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

Sorts - Divins

Niveau 3

Metamorphose d'autrui	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 heure	
Activation: personne (s) pointé (s) 3m max	
Description Permet à la personne pointée consentante de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation	
Metamorphose permanente	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: permanent	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet à l'incanteur de prendre une autre apparence et d'utiliser des armes naturelles avancés (voir pouvoir) Doit avoir un costume, pas de hors jeu pour transformation. L'incanteur peut reprendre sa forme originale sans re-incanté le sort	
Necromancie majeur **	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 15 minutes	
Activation: touché	
Description Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 4 morts-vivants niv 0 ou 2 mort-vivant niv 1 ou 1 mort vivant niv 2. Voir scenariste	

Sorts - Divins

Niveau 3

Necromorphose majeur	Niveau 3
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 scene	
Activation: incanteur seulement	
Description	
Permet de se transformer en morts-vivant niv 2. Sous cette forme il gagne toutes les caractéristiques de ce mort vivant pour la durée du sort. Il ne peut utilisé aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prends fin apres la scene ou lorsque mort vivant perd son dernier pv auquel cas l'incanteur perd 3 pv	

Noirceur majeure	Niveau 3
Type attaque: Dextérité	
Durée: 10 sec	
Activation: personne (s) pointé (s) 3m max	
Description	
Permet de conjurer une zone de noirceur qui suivra l'individu partout. La victime est aveuglé pendant 5 minutes (voir) Dire " noirceur" et pointer une victime a moins de 3 m de vous.	

Ordre complexe	Niveau 3
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur	
Description	
Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite un catalyseur. S il touche la personne doit obeir pendant 2 minute. Celle-ci doit bien sur comprendre la lanque parlé.	

Sorts - Divins

Niveau 3

Perce armure	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	10 sec.
Activation:	touché
Description	
Permet a l'incanteur de touché une armure pour la percer. Enleve 3 points d'armure a la personne touchée	

Réparation totale	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	10 sec
Activation:	objet touché
Description	
Permet de réparer apres 30 seconde de concentration a toucher l'objet soit une arme ou un bouclier ayant été brisé ou tous les points d'armure sur une armure. Peut avoir d'autres fonctions (voir scénariste)	

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

Sorts - Divins

Niveau 3

Résistance majeure a un élément	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	20 minutes
Activation:	touché
Description	
Vous devez choisir un élément lors de l'incantation. Les dégats de ce type élémentaire subis sont diminué de 3.	

Sacrifice personnel	Niveau 3
Type attaque:	
Durée:	10 sec
Activation:	incanteur seulement
Description	
Le personnage dit " sacrifice" et perd 2 PV. Ensuite, le prochain coup porté s'il touche fera 4 de dégats suppl. et le coup sera considéré comme béni. Corps a corps seul.	

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

Niveau 4

Sorts - Divins

Niveau 4

Annihilation mineur de la magie	Niveau 4
Type attaque: Logique	
Durée: instant	
Activation: objet touché	
Description Annule la magie d'un objet magique mineur ou majeur. L'incantateur doit touché directement l'objet. Si l'objet est porté par une personne non consentante, faite un R-P-C sur gain ou égalité de l'incantateur, l'objet est dispé	
Antidote Ultime	Niveau 4
Type attaque: Endurance	
Durée:	
Activation: touché	
Description Permet de guérir un poison Ultime sur une personne. Enleve la toxine en la personne mais ne la soigne pas.	
Détection des mensonges	Niveau 4
Type attaque: Logique	
Durée: 10 minutes	
Activation: incantateur seulement	
Description Description Permet de savoir si 1 personne a menti lors de leurs 10 dernieres minutes de paroles ou depuis le début du sort le moindre des 2...Dire "Empathie V " et demander discretement a la personne	

Sorts - Divins

Niveau 4

Esquive magique 1	Niveau 4
Type attaque:	
Durée:	6 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet de reduire de 2 les degats de la magie de toucher, de catalyseur ou de zone ou des pieges a degats	

Fusion dans les arbres	Niveau 4
Type attaque:	
Durée:	jusqu'à sortie
Activation:	incanteur seulement
Description	
Permet au personnage d'entrer dans un arbre et d'y rester tant qu'il veut. Y entrer le guéris de 2 pv. Si quelqu'un attaque l'arbre, il expulsera le personnage apres 50 point de dégats tranchants ou 25 de feu. Le personnage sera alors expulse et 4 dégats	

Insulte durable	Niveau 4
Type attaque:	Logique
Durée:	10 sec
Activation:	catalyseur
Description	
Le personnage doit insulter 1 victime pendant 1 min. et lui lancer un catalyseur. Ensuite, la victimes, si touché, devrat l'attaquer avec ses armes chaque fois qu'elle le verra durant le scenario. Max 1 personnes en meme temps sous l effet. La mort annule	

Sorts - Divins

Niveau 4

Necromancie ultime **	Niveau 4
Type attaque: Endurance	
Durée: 15 minutes	
Activation: touché	
Description Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 4 morts-vivants niv 1 ou 2 mort-vivant niv 2 ou 1 mort vivant niv 3. Voir scenariste	
Necromorphose Ultime	Niveau 4
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 heure	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de se transformer en morts-vivant niv 3. Sous cette forme il gagne toutes les caractéristiques de ce mort vivant pour la durée du sort. Il ne peut utilisé aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prends fin apres la scene ou lorsque mort vivant perd son dernier pv àùquel cas l'incanteur perd 3 pv	
Ordre complexe de groupe	Niveau 4
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 sec	
Activation: catalyseur	
Description Permet au personnage de donner un ordre en 10 mots maximum qui doit inclure un verbe. Il lance ensuite jusqu'à 5 catalyseurs. S il touche, les personnes doivent obeir pendant 1 minute. Celles-ci doivent bien sur comprendre la langue parlé	

Sorts - Divins

Niveau 4

Ouverture	Niveau 4
Type attaque:	Endurance
Durée:	10 sec
Activation:	objet touché
Description	Permet d'ouvrir tout type de serrure même magique. Nécessite de se concentrer en la touchant 5 minutes

Regeneration	Niveau 4
Type attaque:	
Durée:	1 heure
Activation:	touché
Description	Permet au personnage touché de se régénérer 1 PV par 10 minutes. Les dégats de feu ou d'acide subis ne régénère pas et nécessite d'autres type de soin. Vous ne pouvez être achevés que par du feu ou de l'acide. Régénerez de la mort ôte tous vos point de fatigue

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

Sorts - Divins

Niveau 4

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

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

Niveau 5

Annihilation de la magie	Niveau 5
Type attaque:	Logique
Durée:	instant ou 1 heure
Activation:	objet touché
Description	
Annule la magie de tout objet magique (sauf certaines reliques). L'incantateur doit touché directement l'objet. Si l'objet est porté par une personne non consentante, faite un R-P-C sur gain ou égalité de l'incantateur, l'objet est disipé	

Sorts - Divins

Niveau 5

■ Cri des dieux	Niveau 5
Type attaque: Endurance	
Durée: 20 sec	
Activation: personnes (s) pointés 10 m max	
Description	
Doit crier 20 secondes tres fort. Permet de selectionner jusqu'à 7* personnes qui vous ont entendus a moins de 10m. Ils subissent 2 de dégat et sont affecter par peur pour 1 h (voir pouvoir). Ils auront -1 aux dégats pour 1 min.	
■ Insulte de groupe	Niveau 5
Type attaque: Logique	
Durée: 10 sec	
Activation: personnes (s) pointés 10 m max	
Description	
Le personnage doit insulter 3 victimes a moins de 10 m pendant 10 secondes. Ensuite, les victimes devront attaquer avec ses armes le personnage pendant 2 minute, genre de rage.	
■ Intimidation de masse	Niveau 5
Type attaque: Spirituel	
Durée: 10 minutes	
Activation: personnes (s) pointés 10 m max	
Description	
Affecte 5 personnes qui vous entendu a moins de 10m. Ces personnes ne feront aucune action agressive pendant 10 minute contre vous. Pouvoir de type " charme"	

Sorts - Divins

Niveau 5

Necromancie suprême**	Niveau 5
Type attaque: Endurance	
Durée: 15 minutes	
Activation: touché	
Description Permet de transformer des cadavres en morts-vivants. Permet de faire 3 morts-vivants niv 2 ou 2 mort-vivant niv 3 ou 1 mort vivant niv 4. Voir scenariste	
Necromorphose supreme	Niveau 5
Type attaque: Endurance	
Durée: 1 scenario	
Activation: incanteur seulement	
Description Permet de se transformer en morts-vivant niv 4. Sous cette forme il gagne toutes les caractéristiques de ce mort vivant pour la durée du sort. Il ne peut utilisé aucun de ses pouvoirs ni magie sous cette forme. Le sort prends fin apres la scene ou lorsque mort vivant perd son dernier pv àuquel cas l'incanteur perd 4 pv	
Pire ennemi	Niveau 5
Type attaque: Logique	
Durée: permanente	
Activation: catalyseur	
Description Le personnage doit insulter la victime pendant 3 min. 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. Seul la magie peut annuler cet effet	

Sorts - Divins

Niveau 5

Résistance majeure aux éléments	Niveau 5
Type attaque:	
Durée:	10 minutes
Activation:	touché
Description	
Les dégats de type élémentaire subies sont réduit de 3	

Résistance suprême a un élément	Niveau 5
Type attaque:	
Durée:	30 minutes
Activation:	incanteur seulement
Description	
Vous devez choisir un élément lors de l'incantation. Les dégats de ce type élémentaire subis sont diminué de 6	

Résurrection	Niveau 5
Type attaque:	Endurance
Durée:	instant
Activation:	touché
Description	
Permet de rappeler à la vie une personne avec seulement un petite parcelle de son corps et qui est morte depuis moins de 100 ans. Cette personne sera plus faible (voir scenariste)	

Sorts - Divins

Niveau 5

■ Toucher de la mort		Niveau 5
Type attaque:	FEEndurance	
Durée:	10 sec	
Activation:	touché	
Description	Permet de faire un touché qui achevera la victime sur un R-P-C réussi. Sinon - 5 pv sans armure.	