

LISTE DES SORTS

MAGIE VULGAIRE

Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Lumière	Mineur	Sortilège	Permet l'utilisation d'un glowstick vert comme source de lumière magique
Détection de la magie	Modéré	Enchantement	Permet de détecter si un objet est magique, au touché. Concentration supplémentaire: Permet de détecter l'une des informations suivantes : Niveau, couleur, durée restante.

MAGIE COMMUNE (YEUX BRUN)

Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Mot de pouvoir: Tombe	Modéré	Sortilège	Lancer un mot de pouvoir qui fait tomber la cible au sol
Mot de pouvoir : Danse	Modéré	Sortilège	Lancer un mot de pouvoir qui fait danser la cible.
Invoquer le Courage	Modéré	Enchantement	Confère du courage à une cible au touché pour 30 secondes. Concentration supplémentaire : permet de prolonger l'effet de 30 secondes par 1 minute de concentration pendant l'incantation. (max 2 minutes)
Réparation mineur	Majeur	Enchantement	Permet de faire "entretien" sur un objet brisé

HAUTE MAGIE (YEUX VERT)

Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Mot de pouvoir: Enchevêtrement	Modéré	Sortilège	Lancer un mot de pouvoir qui immobilise les pieds d'une cible
Guérison Mineur	Majeur	Sortilège	Redonne un (1) point de vitalité à une cible au touché (<i>main</i>)
Renvoie de Sortilège	Sévère	Enchantement	Crée une barrière autour de l'incanteur (15 minutes) qui permet de retourner l'effet du prochain sortilège à son incanteur initial Concentration supplémentaire : Après 5 minutes de concentration pendant l'incantation, l'effet de protection se dissipe après l'utilisation.

MAGIE ASTRAL (YEUX BLEU)			
Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Domination : Gardien	Majeur	Sortilège	Force la cible à protéger l'incantateur pendant 10 minutes.
Dissipation des vents magiques	Sévère	Sortilège	Permet de dissiper tous les effets de la magie dans un rayon de 10 mètres.
Domination : Totale	Sévère	Sortilège	Permet d'avoir le contrôle total d'une cible
MAGIE DES JUTONS (YEUX JAUNE)			
Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Coup Destructeur	Modéré	Sortilège	Rendre la prochaine attaque "Coup Destructeur"
Attaque Élémentaire	Majeur	Sortilège	Lancer un projectile causant des dégâts magique
Force du Géant	Majeur	Enchantement	Confère un +1 de force Concentration supplémentaire : Ajout de force supplémentaire par une (1) minute de concentration pendant l'incantation (max +5 de force).
MAGIE DE SANG (YEUX ROUGE)			
Nom du Sort	Niveau	Type	Effet
Vision Aéthérique	Majeur	Enchantement	Permet de voir le monde de l'aéthéré. Concentration supplémentaire : permet de prolonger l'effet de 5 minutes par 1 minute de concentration pendant l'incantation. (max 30 minutes)
Mot de pouvoir : Terreur	Majeur	Sortilège	Lancer un mot de pouvoir qui cause les effets de « Terreur » sur une cible.
Rappel à la Vie	Sévère	Enchantement	Rappel à la vie, une personne morte, ou achevé. La personne regagne conscience à un (1) point de vitalité. Concentration supplémentaire : Chaque tranche de 1 minute de concentration pendant l'incantation donne un (1) point de vitalité supplémentaire.

LISTE DES RUNES

	Thurisaz	<p>Permet au porteur de la rune d'activer l'effet de rage. Sous l'effet de Rage, le joueur ne peut utiliser ses talents ou héritages qui nécessitent de la concentration. Rage donne de la force supplémentaire, <u>mais le joueur affecté doit attaquer toutes cibles en vue.</u></p> <p>Une fois que le joueur atteint 0 point de vitalité, il reçoit un second souffle (l'ajout d'endurances naturelles) et doit continuer la rage jusqu'à l'épuisement des endurances conférées.</p> <p>Coût : 1 point de vitalité à l'activation de la rune.</p> <p><u>Rune Mineur</u> : +2 forces et 3 endurances, ne peut pas mettre fin à la rage</p>
	Kenaz	<p>Le porteur de la rune doit toucher une cible et lui pose une question, celle-ci doit répondre honnêtement.</p> <p>Coût : 1 point de vitalité</p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p>
	Jera	<p>Si le porteur de la rune meurt, le temps d'attendre à Helheim est coupé de moitié.</p> <p>Coût : <i>aucun coût supplémentaire</i></p> <p><u>Rune Mineur</u>: Cette rune se dissipe une fois utiliser.</p>
	Ehwaz	<p>Le porteur de la rune peut communiquer avec le monde aethéré pour une durée de 10 minutes</p> <p>Coût: 1 point de fatigue, par activation.</p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p>
	Dagaz	<p>La prochaine incantation du porteur de la rune n'aura par pénalité sèvre (<i>exception des coût permanent</i>), Par contre, le temps de concentration est doublé.</p> <p>Coût : <i>aucun coût supplémentaire</i></p> <p><u>Rune Mineur</u>: La rune se dissipe après une activation.</p>

LISTE DES RITUELS

Nom du Rituel	Niv	Coût	Effet
La Racine du Saule	Initié	1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i>	Confère aux cibles (max 2 personnes) l'utilisation du Talent " Pied Ferme " utilisable seulement 1 fois. <i>*Doit être effectué dans les 6 heures suivant le rituel.</i>
La Force de L'Aulne	Initié	1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i>	Confère aux cibles (max 2 personnes) l'utilisation du Talent " Coup Brutal " utilisable seulement 1 fois. <i>*Doit être effectué dans les 6 heures suivant le rituel.</i>
Les Baies de Sureau	Initié	1 point de fatigue <i>(Au ritualiste et aux participants)</i>	Permet aux cibles (max 2 personnes) de bénéficier de l'effet du Talent " Tueur des Monstres " pour un total de 2 heures après le rituel. <i>*Le bonus applicable varie selon le résultat</i>