

## Sorts Libres

Il s'agit des sorts communs à toutes les classes de pouvoirs usant de magie.

---

### Trait arcanique (PC)

Une gerbe de lumière mauve tourbillonne autour du doigt du lanceur et subitement un rayon de cette même lumière viens frapper sa cible. Attaque à distance.

---

### Luminos anima (PA)

«*Luminos anima!*» s'exclama le lanceur de sort. Soudain une petite créature qui semble être faite de lumière apparaît au côté du lanceur et se met à gambader autour de lui. C'est un sorte crapaud au pattes surdimensionnées qui marche sur ses pattes arrières et qui, maintenant, vous ouvre le passage. Cet esprit partira comme il est venu lorsque vous n'aurez plus besoin de lui.

---

### Choc (PC)

Le lanceur de sorts lève ses mains devant son adversaire et une puissante onde de choc le frappe. L'onde est si puissante que le belligérant se vois propulsé en arrière (recule d'une case sur le damier). Ce pouvoir ne peut-être utiliser qu'au corps à corps.

---

### Détection des pièges (PA)

Permet des détecter tous les pièges magiques et de les défaire. Ce pouvoir ne peut pas être maintenu, son activation est nécessaire tous les 30 mètres en champs libre et il ne peut pas être utilisé derrière une porte, un mur, une fenêtre, etc...

---

### La Rune de Arale Gles (PA)

Vous dessinez un cercle ésotérique sur le sol et vous appelez d'anciens pouvoirs à l'aide d'une mélopée elfique. Les symboles au sol se mettent à luire les uns après les autres et s'estompent pour enfin disparaître totalement. Toutes personnes qui marchera sur se piège ainsi que les personnes à proximité subiront une explosion arcanique qui brûlera leurs chairs passant outre leurs vêtements et leurs armures. (-50% de Points de Vie total). Après son activation le piège disparaît.