

LES CHRONIQUES D'ALGAROTH
LIVRET DE MAGIE





Sommaire



Introduction aux règles de magie.....	4
Présentation des écoles de magie.....	9
Présentation type d'un sort.....	15
Magie de l'Acide	16
Magie de l'Air	19
Magie Bardique.....	22
Chamanisme	26
Magie du culte du Hasard.....	30
Magie de l'Eau.....	34
Magie de l'Esprit.....	37
Magie du Feu	39
Magie de Foudre.....	42
Gastronomancie.....	45
Géatomancie.....	49
Illusionnisme	51
Invocation.....	53
Magie de Lumière.....	55
Magie de métal.....	59
Nécromancie.....	61
Magie de l'Ombre.....	64
Draithion.....	67
Grêtre.....	71
Magie de Terre.....	75
Magie d'Éthil.....	79
Magie Générale.....	84



Introduction aux règles de magie



Les mages sont des personnages qui arrivent à manipuler la magie ambiante pour la plier à leur volonté. Leur énergie est représentée en sorts par jours, avec différents niveaux de sorts possibles allant de 0 à 5 (0 étant les sorts basiques et 5 les sorts les plus puissants). Les sorts se régénèrent donc tous à minuit, nécessitant tout de même au moins une heure de repos complète (méditation, sommeil...). Le grimoire du mage peut contenir autant de sort de son école qu'il le souhaite, mais il ne pourra exécuter qu'un certain nombre de sort qu'il choisira. Cela dépendra de son grade de mage. Pour devenir mage, il y a quelques prérequis :


- Le mage devra avoir un **catalyseur** pour réaliser ses sorts (bâton, baguette, talisman...)
- Tout apprentissage de la magie réclame la compétence « Lire et Ecrire »
- Une fois une école de magie choisit, le mage se bloque l'accès à toute compétence spécialisée (Furtif et Guerrier non accessible)


Les grades

Il existe plusieurs écoles de magie. L'accès aux écoles est « payant » en point d'expérience, tout comme les formations aux armes. Chaque école spécialisée coûte 50xp, et l'accès à celle-ci offre le premier sort de niveau 1, au choix du joueur. Suite à cela, il débloquent son grimoire. Celui-ci comprend donc tous les sorts de son école, répartis en plusieurs niveaux. Il peut les apprendre librement en dépensant des points d'expériences (les niveaux élevés coûtant bien plus cher que les bas niveaux) mais ne pourra les utiliser que s'il a le grade requis. Un mage peut monter en grade à chaque fin de GN accompli où il est encore en vie, ou suite à 2 événements courts (type soirées RP) où il aura utilisé sa magie de manière pertinente par rapport à son niveau de magie. Les grades de mages sont:


APPRENTI	GRADE DÉBUTANT
INITIÉ	GRADE APRÈS 1 GN OU 2 RnG
CONFIRMÉ	GRADE APRÈS 2 GN (OU 1 GN + 2 RnG)
MAÎTRE	GRADE APRÈS 3 GN
ARCHIMAGE	GRADE APRÈS 4 GN




 Les mages ont accès à toute arme à une main, ainsi que les armes d'hast contendantes (bâton de combat, bâton de mage, sceptre...). Les boucliers, pavois et autres armes sont interdites d'utilisation sous peine de ne plus pouvoir lancer de sort de manière efficace. L'archerie est accessible aux mages : ils ne peuvent cependant pas lancer de magie s'ils ont un arc bandé ou une arbalète chargée dans les mains.


 Au niveau de l'armure, les **mages n'ont accès à aucune formation d'armure**, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent porter que du tissu, tissu matelassé ou cuir souple. Si un joueur veut porter une armure en cuir bouilli ou plate pour une question esthétique, c'est possible mais les points d'armure seront régressés à la catégorie « Cuir souple ». A partir du moment où le joueur possède des points d'armure (PA) réels grâce à son équipement, il lui est interdit d'apprendre le sort « **Armure de mage** ».

Les niveaux de sorts

 Les niveaux de sorts vont de 0 à 5, 0 étant les sorts basiques, et 5 les sorts surpuissants. Les bas niveaux seront plus facilement accessibles et nombreux par jours, contrairement aux sorts puissants qui seront très difficiles à invoquer de manière répétée. Les mages de grade modeste n'auront pas accès aux sorts puissants car le nombre de sorts par jour et leur niveau dépend entièrement du grade du mage.

SORT NIV. 0	10 XP
SORT NIV. 1	20 XP
SORT NIV. 2	30 XP
SORT NIV. 3	60 XP
SORT NIV. 4	80 XP
SORT NIV. 5	100 XP

 Les sorts de niveau 0 sont utilisable à souhait de manière illimitée par jour. Un personnage non mage pourra accéder à l'apprentissage des sorts de niveau 0 lorsque son personnage aura participé à deux GN.


 Une fois le nombre de sort épuisé, il faut attendre que ces derniers soient rechargés naturellement après une nuit de sommeil, ou consommer des ingrédients ou potions adéquats (s'adresser à un alchimiste ou commerçant). Il est cependant possible pour le mage de continuer à lancer des sorts au-delà de sa limite quotidienne, mais ce dernier s'expose à de lourdes conséquences. Pour chaque sort hors limite réalisé, le mage devra lancer un dé pour voir si le sort réussi mais s'expose à :



Effet de dépassement des Seuils

DÉPASSEMENT: SORT NIV. 1	ÉTOURDISSEMENT BRUTAL POUR 2 SAB. REPOS NÉCESSAIRE
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 2	ÉTOURDISSEMENT BRUTAL POUR 3 SAB., - 1PV REPOS NÉCESSAIRE
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 3	ÉTOURDISSEMENT + DÉLIRE HALLUCINATOIRE POUR 3 SAB. - 2PV
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 4	ASSOMÉ + ÉTAT HÉMORRAGIQUE - 3PV
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 5	COMA + POSSIBLES SÉQUELLES (ORGAS)

Lancer un sort

out d'abord il faut connaître des sorts que l'on achète dans le grimoire, après avoir acheté l'accès à l'école de magie spécialisée. Suite à cela, il faut préparer ses incantations (ou cast) pour chaque sort. Cela doit se faire par des phrases plus ou moins longues, ou alors ces incantations peuvent être répétées en boucle car certaines peuvent durer plus de 3 sabliers ! Durant l'invocation, le mage requiert l'aide de la magie et doit expliquer l'effet du sort au sein du cast de manière à ce que ses ennemis sachent l'effet du sort qu'ils peuvent potentiellement subir. Il faut donc se faire entendre, notamment sur un champ de bataille.


Pour résumer : pour que le mage puisse lancer un sortilège, il doit avoir encore des sorts à lancer dans la journée, porter son catalyseur sur lui, réciter son incantation puis actionner le sort soit en touchant la cible de sa main ou d'un projectile, en la désignant de sa main ou bien en frappant le sol de son arme...


Ex de cast : *Rigilles de glace*

« Eau, glace et froid. Réveillez vous par l'appel pour vaincre mon ennemi,
Lui dont l'armure ne saurait protéger ! Lui que la douleur sur le sol fera hurler !
Toi qui as su t'attirer mon courroux, de ses pics de glace tu sauras te repentir.
Tu perdras 3 PV sur le coup, et en hurlera à mourir »




Rituels magiques

es écoles représentent différents domaines de la magie que l'on peut maîtriser sur les terres d'Algaroth. Certains mages ont la chance de les posséder de façon innée, d'autres se perfectionnent par la lecture de grimoire, d'apprentissage auprès d'académies ou de maitres... Quelques soit le moyen du mage pour améliorer sa maîtrise des arcanes, le grimoire est un élément commun à tous. Il y est inscrit ses sorts, en général assez classiques et connus de ses pairs partageant la même école que lui.

ependant, la magie n'est pas un art figé. Elle est même très loin d'être limitée dans ses possibilités ! Plusieurs mages se sont déjà essayés à sortir du cadre de leur école pour tenter des expériences nouvelles, plus ou moins réussies... Tout mage peut donc essayer un sort exceptionnel, non répertorié dans son grimoire, à ses risques périls: c'est ce que l'on nomme un **Rituel**. Voici, pour toute personne un peu curieuse, quelques conseils qu'il vaudrait mieux appliquer dans ce but :


- > Plus nombreux seront les mages impliqués dans ce rituel, plus il y a de chance de réussir.
- > Le rituel doit se baser sur une incantation travaillée en amont, et coordonnée entre les mages
- > Une personne dirige le rituel: le Ritualiste. De tout niveau, c'est celui qui rassemblera le mana de chacun pour lancer le sort. Il dépensera plus de mana que les autres participants. Il doit connaître l'école principalement utilisée dans le rituel
- > Tout autre participant au rituel devra dépenser l'équivalent d'un sort de Niv. 1 journalier pour utiliser le mana nécessaire au procédé magique.
- > Si la demande magique du rituel est démesurée par rapport aux mages impliqués, des séquelles peuvent atteindre les participants (semblables aux effets de dépassements de seuil).

e facteur le plus important pour la validation de ce rituel sera le rendu RP. Faites un rituel qui envoie, avec une bonne ambiance, une incantation qui en jette et qui implique chaque participant par un texte bien étudié ... Les orgas jugeront de son efficacité si les magies impliquées sont logiques, s'il y a des mages ou même des non-mages qui sont là pour donner leur voix et leur force à ce rituel... Bref : soyez beaux, soyez stylés ! Vos orgas magies ne sauront vous refuser ça tant que c'est faisable.


Les effets et conséquences de ce genre de rituels seront connus des mages suite à celui-ci, car c'est une expérience. Certaines compétences théoriques et pratiques telles que « **Méditation rituelle** » ou « **Maitre Ritualiste** » (magie générale), peuvent permettre de mieux cibler les besoins minimum d'un rituel.



Ecoles et mana

e mana est le nom répandu pour désigner l'énergie magique d'un mage. On ne sait pas ce qui le définit: est-ce de naissance? de la nature? Peut-on l'augmenter ou juste mieux y avoir accès? Ce sont des questions difficiles à répondre. Dans tous les cas, le mage reste dépendant de cette ressource interne. Si il vide entièrement son mana et tente d'user de magie, il risque les fameuses sequelles de dépassement de seuil. La réserve du mage est dépendante de son expérience, et détaillée par le tableau ci-dessous par les sorts journaliers. Le mana se regenère de lui même, après une bonne nuit de repos.

GRADE	Magos			Magos	
	APPRENTI	INITIÉ	CONFIRMÉ	MAÎTRE	ARCHIMAGE
NIV. 0	∞	∞	∞	∞	∞
NIV. 1	5	6	6	6	6
NIV. 2	X	3	4	4	4
NIV. 3	X	X	2	3	3
NIV. 4	X	X	X	1	1
NIV. 5	X	X	X	X	1

n Mage ne connaît qu'une école au début de son apprentissage. Il n'a pas assez de mana pour pouvoir concentrer son énergie sur deux éléments différents. Cependant, lorsqu'il avance dans son apprentissage, sa quantité de magie augmente. On dit que son Magos évolue. Cela arrive lorsqu'un mage devient Confirmé et Archimage. A ce moment, le mage acquiert la capacité physique d'assumer le contrôle sur une magie de plus, cependant il devra trouver un maitre en la matière pour l'instruire, ou un grimoire de leçon en magie.



Présentation des écoles de magie



Magie d'Acide

La magie de l'acide est une école qui se base beaucoup sur le combat rapproché et combat de contact. Elle est dévastatrice par un simple contact de la main sur la cible, et une armure ne saurait vous en protéger.



Magie de l'Air

Le domaine élémentaire de l'air est maîtrisé par des mages qui s'axent principalement sur l'offensive. Ils usent de l'air environnant pour lancer des sorts, ce qui rend cette magie particulièrement facile à user en terme de ressource. Et ce qui, également, en fait une magie fort dangereuse...



Magie Bardique

On ne lui accorde pas souvent le titre de mage, mais pourtant le barde connaît bien des tours ! Le barde utilise sa voix et ses instruments pour manier la magie et touche tous ceux qui peuvent l'entendre. Le barde doit jouer dans un cadre propice, si possible hors des batailles, en jouant sans discontinuer pour maintenir son sort. Si le barde s'arrête dans son jeu ou son chant, on considère alors que son charme prend fin.



Chamanisme

Ce mage est principalement présent pour le soutien. En général il a des suivants qui peuvent incanter en même temps que lui ce qui peut rendre ses sorts plus puissants. Il use de sort à long cast et rituels, pour protéger les siens. Cette magie s'associe à des peintures, encens, décoction, etc. Vous devrez donc évidemment vous munir de ce matériel si vous désirez jouer un chaman.



Magie du Culte du hasard

Prions Alakhasard... Alka... Hallaqua... Bref ! Le dieu des aléas et du hasard est bon ! ou Mauvais, cela dépend des jours et des humeurs. Mais sa puissance est incommensurable. En tant que prêcheur de cette religion bien à elle, vous avez hérité des aléas de sa puissance... changeante.



Magie de Décomposition

Déstructurer la matière, à l'état de morceau, poussière ou encore de particule ? Voilà le principe de cette magie. Plus développé sur les sorts de contact ou courte distance, elle est très utile pour détruire les armures et armes ennemies.



Magie de l' Eau

Le mage d'eau est un élémentariste qui utilise son environnement pour passer à l'offensive mais aussi pour soigner. En effet, l'élément « eau » peut être aussi doux que violent : c'est au mage de choisir sa voix en choisissant de se spécialiser dans l'art de la magie des eaux.



Magie de l' Esprit

Cette magie n'existe pas ! En tout cas, c'est ce que vous dira la majorité des gens qui feront passer cette pratique pour une légende ou un récit de personne ivre. Pourtant, la voici : une magie basée sur l'influence de la magie sur la pensée et l'esprit.



Magie du Feu

L'élémentaire de feu est un mage principalement axé sur l'offensive. Il use de la chaleur et de la lumière environnante pour lancer ses sorts. Le mage de feu est de toute évidence l'élémentariste le plus axé sur le combat.



Magie de Foudre

Le mage de foudre possède principalement des sorts offensifs qu'il tire de la puissance du ciel. Que ce soit pour paralyser l'ennemi ou se protéger d'une armure magique, il sait tirer profit de cette magie élémentaire puissante.



Gastronomancie

C'est une magie très appréciée des peuples appréciant les bons mets. Elle permet de donner des vertus magique aux plats et boissons, et d'améliorer le goût de certains aliments de basse qualité. C'est une magie principalement de soutien, bien que certains la détournent sous de mauvais aspects.



Hématomancie

L'hématomancie est une magie peu commune et très mal vue dans la plupart des sociétés, celle-ci étant la maîtrise du sang. C'est un art peu pratiqué et décrié, il est même difficile d'en supporter la vue par moment, sans se retrouver apeuré par l'horreur des effets. **Requiert:** Compétence « **Sang-froid** »



Magie d' Illusion

Les illusionnistes sont des personnes pouvant venir de n'importe où, cherchant à tromper et à contrôler les populations. Très mal vus, voire détestés et arrêtés dans la plupart des pays, ils sont considérés comme dangereux pour les autres et pour eux-mêmes. Ces mages utilisent des sorts qui n'infligent aucune blessure au niveau physique, seulement au niveau mental. Il n'est pas rare de retrouver un illusionniste rendu fou par ses propres sorts.



Magie d' Invocation

L'invocateur est un mage spécialisé dans la création de toute chose, de l'objet à la créature. Ces créations, malheureusement, restent éphémères. L'objectif de vie de ces mages est d'améliorer la durée de leurs créations, voir de les rendre pérennes. Les invocateurs sont plutôt mal vus des religieux, car leur art imite le pouvoir des dieux. Pour pouvoir manier une arme invoquée, il faut que le mage ai la formation adéquate en compétence.

Requiert: Un sac où ranger les objets qui seront invoqués durant le GN. Tant que les objets demeurent dans le sac, ils ne sont pas existants!



Magie de Lumière

La magie de lumière puise sa force de la bravoure et droiture de son utilisateur. Particulièrement efficace contre les mages et créatures de l'ombre, elle a été créée en partie pour repousser et éliminer les morts-vivants et spectres.



Magie du Métal

Qui n'a jamais rêvé de forger à main nue ? De tordre le métal à souhait ou encore de faire plier la herse d'un fort par un simple mouvement de la main ? La magie de métal est celle qui vous permettra de renforcer vos armes et votre corps pour le rendre plus résistant encore que le roc !



Nécromancie

Ce mage contrôle l'énergie négative et possède des liens avec la souffrance et la magie d'outre-tombe. Cette spécialisation magique est de loin une des plus sombres et il faut savoir l'utiliser avec précaution... Mal vu par plusieurs institutions ou pays, il se peut que sa pratique soit même condamnée.

Requiert: Compétence « Sang-froid »



Magie de l' Ombre

La magie de l'ombre est principalement liée à la négativité qui régit ce monde. Le mage d'ombre agira de manière sombre et mystérieuse, côtoyant parfois même le monde des esprits.



Magie des Oraiths

Les protecteurs oraiths sont **obligatoirement des fulufaihs** car eux seuls connaissent et maîtrisent la magie protectrice des larimars de la déesse Amya. Loin de vouloir attaquer, ces sorts ne permettent que de se défendre, et n'est accessible que pour la population pacifique d'Hollen. Ils ne souhaitent que défendre leur pays, leur patrie et leur famille. Il existe divers sorts de protections : ils peuvent autant s'appliquer sur le physique que sur l'esprit. Les sorts de protections sont représentés par des traits de farine: il faut donc bien en prévoir!



Prêtrise

Le prêtre est un mage soigneur qui sera très utile dans le cadre dans groupe ou au milieu d'un champ de bataille. Unique en son genre, le prêtre est le seul mage à ne posséder presque que des sorts de soin.



Magie de Terre

Le mage de terre est un élémentariste qui use de son environnement pour se protéger et se défendre. La nature est son domaine et il la manipule pour se dissimuler, passer à l'attaque ou parfois même administrer des soins.



Magie d'Ithil

«Thelñion n'a Ithil» représente la magie des pierres précieuses. En langue commune, ces mages sont appelés Mages d'Ithil. Elle existe depuis longtemps, mais n'est pas répandue, seule quelques civilisations connaissent le pouvoir des minéraux. Les premières civilisations à vraiment utiliser le pouvoir d'Ithil se trouvent dans le désert du continent Hollen ainsi que celui de Valoktas : les Fulufaähs et les Vaämars. Avec le temps, certaines civilisations firent la même découverte : les elfes sylvains, les Krärims, les Arkhovs, les Narials et les Ferials. Vous n'avez pas besoin d'être d'un de ces peuples pour l'utiliser, tant que c'est explicable par un lien avec l'une d'entre elle. L'acquisition de cette magie offre l'accès à la compétence « **Connaissance des pierres** ».

Requiert: la compétence « **Purification** »

Note: Si un mage d'ithil prend une ou plusieurs autres écoles de magie, les sorts par jour de cette nouvelle école sont divisés par 2.



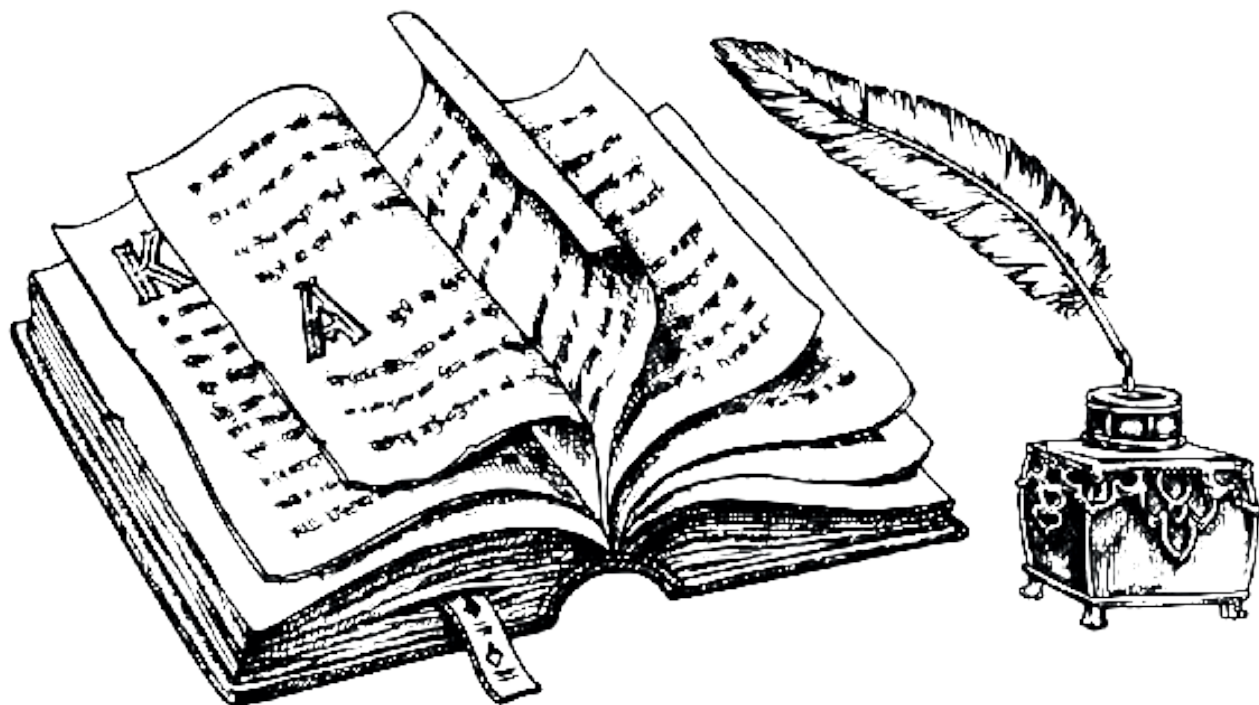
Ecole de Magie Générale

Ces sorts sont accessibles à tous les mages qui le souhaitent, quelque soit leurs écoles. Elle vient compléter leurs connaissances, et permettent des actions basiques telles que la détection de magie ou l'analyse de ses flux.

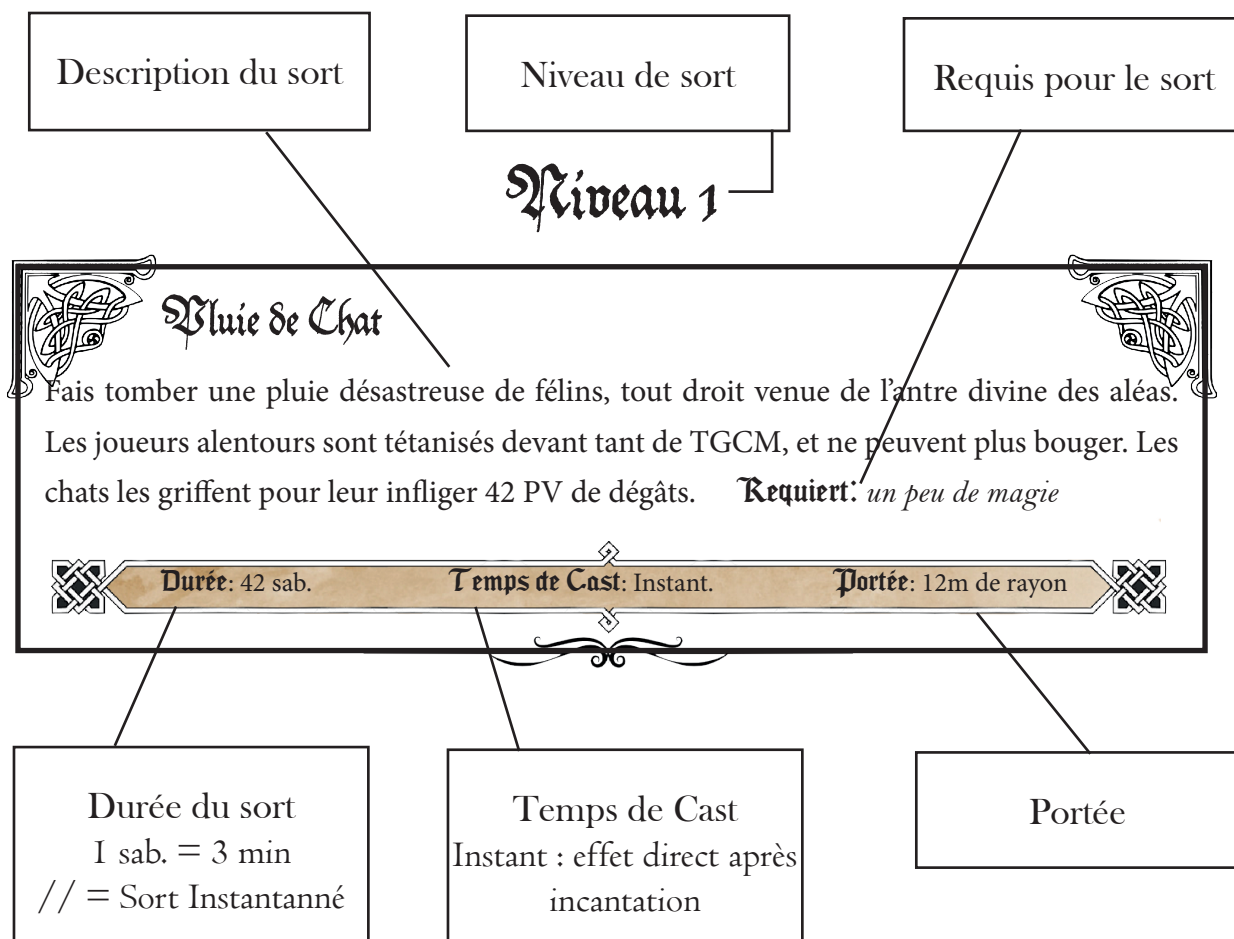


Grimoires

Liste des sorts par école



Présentation type d'un sort



- > Pour une portée en rayon, le mage est le centre du périmètre.
- > Pour tout sort à distance, le projectile doit toucher la cible pour être efficace, sauf si mention différente dans le descriptif
- > Toute attaque durant un cast interrompt le sort, sans décompter celui-ci (sauf pour les sorts à cast instantané).

	Perce-armure		Hémorragie
	Effet magique actif Renforcement Magique		Brûlure
	Brise		Gel
	Renverse		Soins magiques

Magie de l'Acide

Niveau 1

Brûlure d'estomac

Le mage, après contact direct de la main sur la cible, déclenche chez la cible de violentes brûlures d'estomac qui le font se prosterner. Il souffre et se retrouve incapable d'utiliser ses compétences durant la durée du sort.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Main acide

La cible touchée par la main de l'incantateur perd 2 PV par brûlure cutanée.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Antidote naturel

Après le cast adapté (hors combat) le mage est capable d'éliminer un poison du corps d'un organisme quelconque. La cible doit cependant respecter un temps de convalescence (*5 sab. pour un poison mortel, 2 sab. pour un poison nocif non létal*).

Durée: //

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Peau vénéneuse

Le mage recouvre sa peau d'une fine pellicule acide invisible et incolore. Toute personne (alliés et ennemi) entrant en contact direct avec la peau perd 1 PV.

Durée: //

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Ouverture forcée

Grâce à de l'acide concentré, le mage peut faire fondre un verrou ou un cadenas, et ainsi déverrouiller un coffre ou une porte tant que ces objets ne sont pas renforcés (ne fonctionne donc pas sur les verrous blindés ou magiques).

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact



Niveau 2

Jet d'acide

Le mage lance un jet d'acide concentré vers l'ennemi, lui infligeant 2PV.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Brûlure chimique

Après contact direct de la main du mage, la cible perd 1PV en plus de l'état « Brûlure ». Des soins seront rapidement nécessaire pour éviter la perte de PV supplémentaire (1 PV / heure).

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Empoisonnement liquide

Permet de mélanger à tout liquide un acide impossible à détecter, sauf magiquement. Après 1 sablier de délais, la cible se retrouve empoisonnée et secouée de violentes crampes d'estomac qui l'incapacite totalement. Il perd alors 1PV/2 sab. Si aucun soin ou antidote n'est fourni, le sort continue jusqu'au coma. On peut éventuellement soigner en le faisant vomir.

Durée: Jusqu'au coma

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Ingestion

Lame perfide

Permet d'enduire la lame d'une arme courte (arme 1 main, dague et arme de jet) d'un acide magique. Ceci lui confère la capacité perce-armure durant toute la durée du sort.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Niveau 3

Jet d'acide amélioré

Le mage lance un jet d'acide concentré vers l'ennemi, lui infligeant 3PV

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Voison cutané violent

Au contact de la main du mage, la cible perd 1PV directement, puis 1PV pour 3 secondes de contact ferme supplémentaire.

	Durée: 2 sab.	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Contact	
---	----------------------	------------------------------	------------------------	---

Flaque acide

Donne la possibilité d'imposer une flaque d'acide au sol, rongant tout ce qui y passe. Si quelqu'un tente de traverser la zone, il perdra alors 2 PV et devra immédiatement retirer ses chaussures, sinon quoi il perdra 1 PV supplémentaire. Si la personne en question est pieds nus, elle ne peut pas traverser et s'éfondre devant la flaque en hurlant de douleur, suite à quoi elle perd 3 PV.

Requiert: *corde ou farine pour délimiter la zone*

	Durée: 2 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Zone 2m diam.	
---	----------------------	--------------------------------	------------------------------	---



Magie de l'Air

Niveau 1

Bourrasque

La cible est repoussée de quelques mètres. La bourrasque le déstabilise ce qui permet au lanceur de sort de profiter de ce moment de faiblesse pour contre-attaquer. Utilisable qu'une seule fois lors d'un même combat.

Durée: Qq secondes

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m max.

Envol

Le vent porte le lanceur de sort rapidement loin de ses ennemis ce qui lui permet de fuir grâce à sa vitesse inégalable.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Hors-combat

Intouchable

Tout projectile qui vise le lanceur de sort (magie, flèche, arme de jet...) sont stoppés pour un coup par la force du vent qui fait bouclier.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Niveau 2

Coup de vent

Toutes les personnes (mêmes alliées) autour du lanceur de sort sont mises à terre ce qui lui laisse le temps de s'enfuir ou de se remettre en garde (il n'a pas le droit d'attaquer).

Durée: Qq secondes

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m max.

Flux aérien

Sort de distance qui fait perdre 2PV à la victime quel que soit la zone touchée

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Saut aérien

Permet au lanceur de sort de léviter au-dessus d'un obstacle ou de faire léviter autrui.

Durée: 1 sab. max

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Niveau 3

Lame

Un vent coupant comme des lames s'abat sur la cible, lui enlevant 2PV. La douleur est telle que la cible hurle de douleur et doit se retirer pour des soins à cause du saignement.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Lévitiation

Fait léviter une personne (ennemi ou allié). Ça l'empêche de se déplacer, d'être tapé, d'attaquer et le lanceur de sort peut la déplacer à sa guise. Il est possible d'user de ce sort sur un objet lourd.

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m max.

Vent rapprocheur

Le lanceur trace une petite zone rectangulaire, où il place des clochettes aux quatre bouts. Toutes personnes (sauf le lanceur) rentrant à l'intérieur devra crier « Alarme » pendant 15 secondes, et perd 1PV dans l'action.

Durée: 1h

Temps de Cast: Instant.

Portée: Zone limitée

Niveau 4

Rapide comme le vent

Enchante l'arme du lanceur : si elle touche un membre de sa cible, il s'avérera inutilisable jusqu'aux soins, en plus de l'état « Hémorragie ». Ce sort ne marche que pour un seul coup : si le mage manque son coup, le sort est brisé.

Durée: 1 coup unique

Temps de Cast: Instant.

Portée: Touche



Asphyxie

Le lanceur de sort doit mimer pendant une bonne dizaine de seconde le fait de retirer l'air des poumons de sa victime. La cible doit se tortiller de douleur sans pouvoir hurler comme il manque d'air. Ceci permet de torturer la cible ou de faire perdre 3PV à la cible pour qu'il finisse assommé.

Durée: 10 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 2m

Voûsée des éléments

Permet au mage de fuir et d'emporter avec lui deux autres personnes (qui doivent le tenir ou qu'il doit tenir) sans pouvoir être rattrapé grâce à l'aide des vents.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Hors-combat

Niveau 5

Tornade

Tout le monde autour du mage (alliés comme ennemis) tombe à terre et les 3 personnes les plus proches (désignée par le lanceur) perdent 2PV, sans dépendre de l'armure.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Max 3m autour

Franchant comme un rasoir

Sort qui s'applique sur une arme: si elle touche l'un des membres de la victime, ce membre se voit découpé sur l'instant et se détache du reste du corps : annonce « Amputation ». Si il touche le ventre (ou le dos), la cible s'écroule au sol éventrée et se retrouve dans le coma immédiatement.

Durée: 1 coup unique **Temps de Cast:** 1 sab. **Portée:** Touche

Magie Bardique

Niveau 1

Mélocdie

Ce sort permet de calmer les tensions naissantes. Si le barde sent que les esprits s'échauffent, il lance sa mélodie et les joueurs l'entendant se calment. La mélodie est inefficace si les tensions sont déjà trop fortes, ou que le combat est en cours.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Interpellation

Le barde démarre un air qui accroche les esprits et attire les regards. Les joueurs l'entendant sont alors comme envoûtés et ne peuvent décrocher leur regard du barde tant que celui-ci joue, et écoutent attentivement ce qu'il a à dire.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Chant parodique

Le barde se joue de ses ennemis (voir aussi de ses amis) et lance des piques dans ses chansons, ce qui irrite tout le monde et échauffe les esprits. Tout le monde est donc énervé, pas forcément contre le barde lui-même, et a envie de se défouler.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Fuite baladine

Le barde joue précipitamment un air qui lui permet de fuir plus vite que ses poursuivants. Le barde doit jouer ou chanter sa fuite pour que ceci fonctionne, jusqu'à ne plus être suivi du tout.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Hors-combat



Niveau 2

Danse-Danse

Le barde oblige les joueurs l'entendant à danser au rythme de sa musique, et ceci tout le temps durant lequel il joue ou/et chante.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Chant de deuil

Le barde commence un air lancinant et déprimant, qui attriste les joueurs l'entendant et ruine l'ambiance et le moral.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Ode à la joie

Le barde commence un air joyeux et entraînant, qui enjoue les joueurs l'entendant et améliore l'ambiance et le moral.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Niveau 3

Tour influent

Le barde influe une seule personne sur un choix, un comportement ou une action en chantant en boucle la chose à dire ou faire (interdiction de tuer, tomber amoureux ou ressusciter).

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: Cible unique

Joueur de flute

Hypnotise une cible hors combat qui doit alors suivre le lanceur de sorts sans avoir réellement conscience de ce qui se passe. Le barde doit continuer de jouer tout du long sinon le sort est rompu et la personne reprend ses esprits.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Cible unique

Dernière corde

Le barde peut stabiliser toute personne sur une zone de 3m autour de lui, grâce à son chant, pour les empêcher de succomber de ses blessures le temps qu'un médecin arrive. Pour que le sort puisse fonctionner, le barde ne doit pas regarder les blessés pour éviter de se déconcentrer.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: 3m max.

Niveau 4

Salvanisation

Le barde joue un chant de guerre donnant du baume au coeur aux guerriers. Les guerriers alliés entendant le chant sont alors immunisés contre la compétence « Peur ».

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Berceuse

Le barde entonne un air calme, suffisamment pour endormir tous ceux qui l'entende. Leur sommeil reste cependant léger ! Un fracas ou subir des dégats les réveillera. Attention, si le barde utilise la berceuse dans l'optique d'une attaque ou d'un vol, ses complices doivent boucher leurs oreilles sous peine de s'endormir également !

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Vérité à répondre

Le barde doit chanter ses questions, autant qu'il le souhaite dans le temps imparti. Le ou les joueurs cible(s) est/sont obligé(s) de répondre aux questions sans détourner les mots, et immédiatement. Ils se rendent compte que la vérité leur est forcée magiquement. La compétence « menteur » ne permet pas de résister à ce sort.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Max. 3 cibles



Niveau 5

Balade héroïque

Le barde joue un chant héroïque qui fait l'éloge de ses alliés. Les cinq personnes, ciblées au préalable, peuvent alors encaisser un seul et unique coup par combat indépendamment de l'armure et de la vie. Pour que l'effet soit actif, il faut que le barde soit en train de chanter ou jouer, si un joueur est touché pendant que le barde est en pause, le coup est pris.

Durée: de la musique

Temps de Cast: Instant.

Portée: Max 5 cibles

Arrêt du temps

Le barde paralyse tout le monde l'entendant, allié compris, tant que le barde réussit à tenir sa note (voix uniquement) : « Arrêt du teeeeeeeeeeeeeeeeeeeemps ». Les personnes paralysées demeurent en time-freeze, elles ne sont PAS conscientes de ce qu'il se passe tant que la note du barde est tenue. Elles ne peuvent ni bouger, ni parler, ni se défendre.

Durée: tenue de la note

Temps de Cast: Instant.

Portée: de Son

Chamanisme

Niveau 1

Détection de malédiction

Avec son catalyseur, le mage peut détecter les problèmes de malédiction qu'un joueur a, ce qui lui permet de savoir par où chercher afin de le guérir par la suite.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Apaisement concentré

Le joueur cible est en état second ce qui permet de contrer la malédiction ou le berserker. La cible doit être immobilisée.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Entrave spirituelle

Immobilise un joueur possédé par un mal ou une malédiction tant que le chaman incante. Le joueur s'immobilise. Le chaman ne doit pas être frappé et aucune personne ne doit passer entre les deux. Le sort est actif le temps que le chaman incante.

Durée: Tenue du mage

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 10m

Récolte (Compétence)

Peut cueillir des plantes mais ne peut pas les vendre ni les donner. Coûte le même nombre d'xp qu'un sort de niveau 1.

Niveau 2

Rituel de vaillance

Rituel à faire avant le combat. Il met des peintures de guerre sur un groupe de personnes qui résistent à la peur.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact



Antidote

Le chaman a la possibilité de confectionner une potion pour guérir un effet alchimique. Le chaman doit trouver 3 plantes (aléatoires) et préparer l'antidote grâce à son savoir et sa magie.

Requiert: compétence « Récolte »



Durée: //

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact



Cohésion des esprits

Le lanceur de sort peut communiquer avec un esprit ou une créature qui se trouve à proximité.



Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: vision lanceur



Niveau 3

Sommation spirituelle

Toute cible à proximité se sent intimidée et doit reculer le temps de l'incantation.



Durée: Tenue du mage

Temps de Cast: Instant.

Portée: zone de 5m



Interrogatoire onirique

Les alliés du mage peuvent alors poser des questions à la cible pendant l'incantation. Le joueur visé est obligé de dire la vérité face à ces questions, sans détournement de question.



Durée: Tenue du mage

Temps de Cast: Instant.

Portée: vision lanceur



Forme étherée

Le chaman quitte le monde physique après méditation (temps de cast) pour entrer dans le monde spirituel. En revenant dans le monde réel, le chaman est fatigué et doit se reposer. Il est indétectable à part par un autre chaman et les autres mages sentent une présence sans savoir pour autant de quoi il s'agit (le chaman devra nouée sur sa tête ou son front un ruban blanc pour montrer l'état).



Durée: 5 sab.

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Soi-même



Appel des esprits (Sort passif)

Une fois en « Forme éthérée », le chaman peut communiquer avec des esprits dans le monde spirituel. En tant que sort passif, il ne consomme pas de sort journalier pour être actif.

Requiert: sort « Forme éthérée »

Rituel des éléments

Rituel de préparation à faire le temps de mettre les peintures. Cela donne à la personne qui bénéficie du sort une immunité contre les sorts d'un élément tant que le chaman scande.

Durée: Tenue du mage	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: de Son
-----------------------------	------------------------------	-----------------------

Signification des peintures

Bleu: résistance au feu

Violet: résistance à l'eau

Vert: résistance à la foudre

Rouge: résistance à l'air

Blanc: résistance à la terre

Niveau 4

Rituel de force

Rituel avant le combat, puis le chaman tient son incantation en continu ce qui permet à la personne qui bénéficie du sort de résister à deux annonces, en plus d'avoir droit à un « Brise » instantané dans le combat. Ce dernier peut briser une armure, une arme, un bouclier ou un membre, selon la touche. Prend fin quand les buffs sont épuisés, à la fin du combat ou si l'incantation cesse.

Durée: Tenue du mage	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: 1 cible unique
-----------------------------	------------------------------	-------------------------------

Rituel de canalisation

Individuel. Calme une malédiction ou état surnaturel négatif pendant une journée.

Durée: jusqu'à minuit	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: 1 cible unique
------------------------------	------------------------------	-------------------------------

Virulence des esprits

Les esprits attaquent un ennemis dans son être spirituel ce qui enlève 2 PV. La cible se sent mal ensuite pendant bien 5 sabliers, déprimé, au bord du gouffre.

Durée: 5 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
----------------------	--------------------------------	---------------------------



Niveau 5

Rituel de vitalité

Rituel à faire avant le combat. Le sort est effectif sur 5 personnes de base et donne +2PV pour chaque personne. Elles doivent rester à proximité du lanceur de sort qui continue d'incanter et si le chaman se fait toucher, le sort s'annule.

Durée: Tenue du mage

Temps de Cast: 3 sab.

Portée: Moins 20m

Controle des esprits

Pour que ce sort soit effectif, il convient de faire un rituel sur une personne immobilisée. La personne est alors soumise au chaman pendant 1 heure et doit obéir à tous ses ordres.

Durée: 1h

Temps de Cast: 3 sab.

Portée: 1 cible

Pour le chamanise, tout rituel de groupe a un nombre de cible maximum. Cependant il est possible d'augmenter ce nombre maximum par nombre de suivant du chaman qui scande avec lui.

Un suivant permet de rajouter une personne maximum au groupe cible du rituel. De plus, si le mage cesse de scander, les rituels s'arrêtent. Si des suivants scandent avec lui, le rituel peut se maintenir le temps que le maitre chaman reprenne son incantation.



Magie du culte du Hasard

Eh oui, notre grand dieu Alakhazar est parmi nous, chacun le sait! Mais ses véritables adeptes ont réussi à obtenir de lui le grand pouvoir des aléas.

Dans le grimoire de cette école, point de sorts répertoriés, de noms alambiqués ou de formules redondantes à apprendre. Après tout, nous ne prenons que ce que le grand Alaquazar nous donne! Les mages cultistes du hasard ont le même nombre de sorts par jour que les autres mages, avec les mêmes grades et restrictions. La seule différence est qu'ils n'ont pas de grimoire car ils ne savent jamais à l'avance ce qu'ils vont lancer comme sorts. En effet, seul Halakazar décide quelle magie ou sort sera réalisé et à quel moment.

Concrètement, à chaque début de journée, le joueur va voir les orgas –grands prophètes de la parole de notre dieu vénéré. Ils lui donneront une enveloppe contenant des petits parchemins scellés, selon le nombre de sorts par jour du mage. Sur ces parchemins sera annoté le numéro de niveau magique qui correspond aux sorts (donc de 0 à 5), et l'intention magique contenue (offensive, curative ou soutien). Ils sont tous à usage unique, à l'exception des sorts de niveau 0 qui sont réutilisables à souhait sur la journée seulement. Les orgas récupéreront les parchemins à la fin de la journée, avant de donner les suivants. Lorsqu'un mage cultiste veut lancer un sort, il doit prendre un papier du numéro de sort qu'il souhaite consommer. Il l'ouvre et regarde le sort décrit, avec le temps d'incantation, les effets, la portée, etc. Il récite ensuite sa formule en prêchant son dieu Allakasard, qui peut tout à fait être la même pour tous les sorts comme cela peut être une improvisation totale à chaque sort: après tout le hasard est le principe de base de cette magie.

Une fois le papier descellé, le mage ne peut ni arrêter son sort, ni changer de cible



Magie de Décomposition

Niveau 1

Sésame, ouvre-toi

Permet de détruire un verrou (renforcer par magie ou non). Celui-ci est réduit en poussière.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

À néant

Détruit un objet simple et non magique par le contact de la main sur la cible. Il doit être de taille relativement petite. Une porte serait trop grande par exemple.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Déséquipe

Par contact de la main sur une partie d'armure de l'opposant, le mage peut fortement endommager la pièce touchée. Elle retire donc immédiatement les PA correspondant au total d'armure de l'adversaire. La pièce d'armure est réparable après le combat. Ne concerne pas les armures magiques. Le mage annonce « Brise [nom de la pièce d'armure] »

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact / Touche

Evasion

Le mage concentre sa magie sur sa peau pour réduire en poussière les liens / menottes qui le restreignent, même s'il ne peut pas user de ses mains. Il doit juste réciter sa formule et avoir son catalyseur sur lui. Le sort se fait sans un bruit, en toute discrétion. L'objet n'est pas réutilisable par la suite.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact / Touche

Niveau 2

Brise magique

En touchant une arme ou bouclier de sa main, le mage annonce la composante « Brise ». L'adversaire doit alors lâcher son équipement endommagé. L'équipement est réparable à la fin du combat.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Destruction mesurée

En prenant le temps de rassembler son pouvoir, le mage est capable de réduire en poussière tout objet plus imposant que pour le sort « A néant ». A partir du moment que la cible n'est pas magique ou renforcée par un effet magique, le mage peut détruire jusqu'à une porte / barrière.

Durée: // **Temps de Cast:** 1 sab. **Portée:** Contact

Juste un doigt

D'un contact direct sur le corps de l'adversaire, le mage décompose une partie de la zone touchée. L'adversaire perd 1 PV, avec effet perce-armure, et est atteint de l'état « Hémorragique ». Il perdra donc 1PV par demi-heure, s'il n'est pas soigné par un médecin.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Contact

Désarmement inhabituel

Déstructure temporairement la poignée de l'arme d'un adversaire. Celui-ci ne peut plus en user sans être gêné, ce qui lui fait lâcher son arme. La poignée reprendra sa forme originelle à la fin du combat.

Durée: un combat **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** 2m max.

Niveau 3

Destruction

Ce sort permet de réduire en poussière tout objet peu imposant, qu'il soit magique ou non. Suivant la puissance magique de l'objet (à voir avec organisateur), le mage aura besoin de plus de temps où d'autres mages devront venir l'aider pour le rituel.

Durée: // **Temps de Cast:** 2 sab. ou + **Portée:** Contact

Sol dérobé

Le mage frappe par terre, et le sol se déstructure sous les pieds de son adversaire. Il doit alors annoncer « Renverse » : l'adversaire perd l'équilibre et tombe en arrière. Il est sonné pour 1 sab.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 2m



Vensée destructrice

Le mage se concentre sur le bouclier ou l'arme de son adversaire et la détruit d'un « Brise » annoncé. L'objet est réparable après le combat.

	Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile	
---	-----------	-------------------------	--------------------	---

Décomposition

D'un contact sur le corps de l'adversaire, le mage décompose une partie de la zone touchée. L'adversaire perd 2 PV, et est atteint de l'état « Hémorragique ». Des soins sont nécessaires!

	Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Contact	
---	-----------	-------------------------	-----------------	---



Magie de l'Eau

Niveau 1

Soins légers

Sort la cible du coma et lui rend 1PV. Convalescence nécessaire de 5 sabliers. Possibilité de rendre 1 PV même si la cible n'est pas dans le coma. **Hors-combat**

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Sommeil

Endort une personne suite au sort. La cible ne peut pas être réveillée de force.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Plaque de glace

Crée une plaque de glace sous les pieds d'un ennemi qui glisse dessus et tombe au sol.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Eau pure

Permet de savoir si l'eau est potable ou empoisonnée.

Niveau 2

Siège de glace

De la glace vient prendre les jambes d'un ennemi qui se retrouve alors coincé, mais il peut toujours bouger le haut de son corps pour se défendre.

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Hydratation

Soigne une personne brûlée et lui redonne 1PV.



Pluie tropicale

La personne visée par la main ou bâton du mage se retrouve soudain sous une pluie d'eau brûlante. La victime perd 1PV et se retrouve brûlée de manière superficielle mais horriblement douloureuse ! Il doit être soigné s'il veut cesser de souffrir et pouvoir combattre de nouveau. La personne finit par guérir d'elle-même à minuit.

Durée: 30 sec. **Temps de Cast:** 1 sab. **Portée:** Moins de 3m

Niveau 3

Boigne gelée

Le lanceur de sort se retrouve avec les mains gelées. Si il touche le membre d'une personne avec elles, celui-ci se retrouve instantanément gelé et demeure inutilisable jusqu'à recevoir les soins nécessaires : il perd également 1PV sur le coup. Si un coup violent est donné au membre en question (coup d'épée...), il se retrouve amputé. Si le mage touche le torse, la cible hurle de douleur, perd 2PV et se retrouve avec une grosse difficulté à respirer. Il perdra 1PV/heure s'il ne se fait pas soigner suite à une touche au torse.

Durée: Jusqu'à la touche **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Contact

Soins modérés

Rend 3 PV à la cible suite à 1 sablier de cast. Tout comme soin léger, il y a une convalescence pour la cible de 5 sabliers. **Hors-combat**

Durée: 30 sec. **Temps de Cast:** 1 sab. **Portée:** Moins de 3m

Blizzard

Crée une tempête de neige autour du lanceur de sort, obligeant toutes les personnes à proximité de sortir de la zone. Le mage est alors immunisé contre les projectiles magiques ou physiques, mais il ne peut pas bouger pendant le sort.

Durée: 30 sec. **Temps de Cast:** Instant **Portée:** 1m de rayon

Niveau 4

Aiguille de glace

Des aiguilles de glaces s'abattent sur la cible qui doit être touchée par le projectile du lanceur de sort. La cible hurle de douleur et prend 3 points de dégâts, passant l'armure. Le choc fait tomber la cible. Le mage doit attendre que son adversaire se relève avant de l'attaquer de nouveau.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Soins importants

Rend tous ses PV à la cible suite à 2 sabliers d'incantation. Tout comme les autres soins, il y a une convalescence pour la cible de 5 sabliers. **Hors-combat**

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Moins de 3m

Niveau 5

Arme de glace

L'arme touchant la victime lui fait perdre 2 PV, 3PV si touche au torse, en gelant la zone touchée. Si c'est un membre, il est inutilisable et peut se briser au moindre coup supplémentaire. Si le coup est au torse, la cible a du mal à respirer et perdra 1 PV/heure jusqu'aux soins contre le gel, ou la mort.

Durée: Jusqu'à la touche

Temps de Cast: Instant.

Portée: Touche

Déshydratation

Si le mage arrive à toucher son adversaire, il devra prendre une bonne dizaine de secondes pour lui retirer toute l'eau de son corps. La victime se tortille et finit par tomber dans le coma. Elle ne peut pas se dégager, fuir ou se défendre dès que le contact est fait.

Durée: Jusqu'à la touche

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact



Magie de l'Esprit

Niveau 1

Insinuation

Insinue un indice ou une information fausse à un individu qui sera convaincu de sa véracité.

Durée: Illimité

Temps de Cast: Instant.

Portée: 1m max.

Dubli

Sur la dernière heure qui vient de se passer, la victime oublie 2 minutes au choix du lanceur de sort.

Durée: Illimité

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Mal de tête

La cible a très mal à la tête pendant 6 minutes, ne pouvant pas utiliser ses compétences ou se battre pendant 2 sabliers. **Hors-combat**

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Tourne-tourne

Donne le tournis à la personne ciblée. Elle ne peut plus marcher droit ni utiliser ses compétences.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Je sais tout

Pose une question à sa cible, qui doit forcément dire la vérité. La cible ne s'en rend pas compte, ce qui fait qu'elle ne réalise pas ce qu'elle fait, et ne peut pas orienter sa réponse.

Durée: 1 question

Temps de Cast: Instant.

Portée: 1m

Niveau 2

Sensée amicale

Toute personne alentours à envie d'être amical avec vous (parle gentiment, hésite à attaquer, etc.).

Durée: 10 sab.

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: 3m

Gorreur sans nom

La personne ciblée voit sa plus grande peur/phobie et s'enfuit.

<i>Durée:</i> 1 sab.	<i>Temps de Cast:</i> Instant.	<i>Portée:</i> 3m max.
----------------------	--------------------------------	------------------------

Dubli positif

Toute personne traumatisée par un évènement, ne se souvient plus de l'avoir fait / vécu, et ne subit donc pas les conséquences psychologiques, à moins que quelqu'un lui rappelle son méfait.

<i>Durée:</i> Jusqu'à un rappel	<i>Temps de Cast:</i> 2 sab.	<i>Portée:</i> 1m (1x/pers max.)
---------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Syndrome frontal

La cible ne peut pas s'empêcher de dire ce qu'elle pense, en continu. Pas de mensonge, pas de retenue: le langage est brutal, vulgaire et provocateur (voire parfois déplacé).

<i>Durée:</i> 2 sab.	<i>Temps de Cast:</i> 1 sab.	<i>Portée:</i> Contact
----------------------	------------------------------	------------------------

Niveau 3

Usurpation d'identité

Permet de se faire passer pour une autre personne pendant une heure. A part par détection magique précise, il est impossible de percer à jour le mage.

<i>Durée:</i> 1h	<i>Temps de Cast:</i> 3 sab.	<i>Portée:</i> Soi-même
------------------	------------------------------	-------------------------

Trou noir

Assomme une personne, qui oublie tout ce qui vient de se passer les 5 dernières minutes.

<i>Durée:</i> //	<i>Temps de Cast:</i> Instant.	<i>Portée:</i> Projectile
------------------	--------------------------------	---------------------------

Folie meurtrière

La personne touchée devient berserk, frappant tout sur son passage (sauf le lanceur de sort). La cible reprendra ses esprits après perte de conscience (assomme, sommeil ou coma).

<i>Durée:</i> Perte de conscience	<i>Temps de Cast:</i> Instant.	<i>Portée:</i> Contact
-----------------------------------	--------------------------------	------------------------



Magie du Feu

Niveau 1

Feu révélateur

Permet de retrouver la piste d'un objet perdu si le mage est entré en contact physique avec le dit objet, et qu'il est capable de le décrire précisément (*appel orga en hors-jeu pour les infos*).

Cautérisation

Permet de soigner le statut « Hémorragie » pour que le joueur ne perde plus de points de vie et puisse se déplacer de nouveau. La magie de feu restant douloureuse, la personne cible au sort perdra 1PV en contrepartie, et nécessitera une période de convalescence.

Illumination

Permet d'aveugler temporairement un ennemi, main tendue vers la cible.

Durée: ~10 sec

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Feu follet

Attire l'attention des ennemis à un autre endroit en créant une flammèche au loin. Le lanceur de sort annonce « Feu follet » et lance un projectile vers la provenance de la lumière. Les joueurs devront jouer le jeu et regarder par là.

Requiert: *projectile bruyant (à grelot par exemple)*

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Niveau 2

Coup de soleil

Le mage de feu inflige une brûlure cutanée très douloureuse à son adversaire en le pointant suite à son incantation. La cible perd 1PV et se retrouve étourdi sous le choc pendant quelques secondes. Ce sortilège l'empêche ensuite de combattre et de faire de grands mouvements : il doit boire régulièrement et se faire soigner rapidement, sinon il guérit de lui-même à minuit.

Durée: Jusqu'à 00h max

Temps de Cast: Instant

Portée: Moins de 3m

Barrière ardente

Une barrière de flamme se dresse autour du lanceur pour le protéger. Nul ne peut franchir cette barrière sous peine de perdre 1PV et de finir brûlé. Les sorts et les flèches arrivent à passer. Le mage doit se concentrer pour maintenir sa barrière, il ne peut donc pas lancer d'autres sorts. Il peut cependant en caster (jeter le sort coupera la barrière), appeler à l'aide ou lancer des flèches/ armes de jet.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Soi-même

Brûlure

Une flamme d'origine magique apparaît dans la main du mage : il peut ainsi brûler sa victime en le touchant directement de sa main ce qui lui retire 2PV. Si on touche un membre il est inutilisable jusqu'aux soins, si on touche le torse, la personne se roule sur le sol en hurlant de douleur et ne peut plus combattre. Il est interdit de toucher la tête.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant **Portée:** Contact

Niveau 3

Cercle de feu

Ce sort emprisonne une personne dans un cercle enflammé. Si elle essaie d'en sortir, cette personne perd 1PV et doit reculer dans le cercle, se roulant au sol pour éteindre les flammes. Le mage doit rester immobile à maintenir le sort, et ne doit pas se faire attaquer.

Durée: Tenue du mage **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Armure de feu

Si quelqu'un touche le lanceur de sort (allié comme ennemi !), cela enlèvera à l'autre 1 PV. S'il est touché par une arme, celle-ci se brise : les sorts passent l'amure. Cela dure jusqu'à la prise d'un point de dégât par le lanceur de sort.

Durée: Prise de dégât **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Soi-même

Boule de feu

Le lanceur de sort jette un projectile enflammé sur sa cible qui, en le touchant, lui enlève 2PV. La personne touchée se retrouve alors brûlée et déstabilisée pendant quelques secondes.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Projectile



Niveau 4

Danse enflammée

Le lanceur de sort désigne une personne suite à son incantation et les bottes de cette dernière prennent feu ! Il doit retirer ses chausses au plus vite en hurlant sous la douleur, sinon quoi il perdra 1PV. Si la cible met plus de 10 secondes à les enlever, il perd 1PV supplémentaire et ne peut plus courir jusqu'aux soins, et peine à marcher. Les chaussures doivent être remplacées!

Durée: 10 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Pluie de météorite

Les trois personnes les plus proches du lanceur perdent 2PV et sont renversées sur le sol, sous le choc. Elles doivent s'éloigner de la zone autour du lanceur pour ne pas prendre plus de dégats.

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: 2m de rayon

Niveau 5

Torture extrême

Le mage vise une personne de son trait de magie : elle sera soudain assaillie par des flammes mortelles. Il perd tous ses PV d'un coup et tombe dans le coma.

Durée: //

Temps de Cast: 30 sec.

Portée: Projectile

Fonte instantannée

Le mage lance une gerbe de flammes ardentes : si cela touche l'adversaire, celui-ci perd tous ces PA et un objet qu'il tient en main au choix du lanceur. Bien annoncer « Brise-armure » et « Brise » pour l'objet (arme, bouclier, objet magique...) tenu en main.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Magie de Foudre

Niveau 1

Coup de foudre

Le mage lance un éclair sur son adversaire et lui inflige 1 point de dégât.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Echo foudroyant

Attire l'attention des ennemis à un autre endroit. Le lanceur de sort annonce « Echo » et lance un projectile vers la provenance du son souhaité. Les joueurs devront jouer le jeu et regarder dans cette direction factice. **Requiert:** *projectile bruyant (avec des grelots par exemple).*

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Electricité statique

Irrite toute personne autour du lanceur de sort. Les joueurs affectés ne savent pas pourquoi ils se sentent soudainement irrités mais ils ressentent en tout cas le besoin de se passer les nerfs sur quelqu'un ou quelque chose, sans pour autant en venir forcément aux mains.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: 30 sec.

Portée: 5m de rayon

Rapide comme l'éclair

La maîtrise de la foudre permet au lanceur de sort de partir rapidement loin de ses ennemis ce qui lui permet de fuir grâce à sa vitesse inégalable.

Niveau 2

Coup de foudre avancée

Le mage lance une nuée d'éclairs puissants sur son adversaire et lui inflige 2 points de dégât, la cible est sonnée quelques instants.

Durée //

Temps de Cast: Instant

Portée: Projectile



Ø - rageuse

Entoure le mage d'une aura faite d'éclairs menaçants et de nuages noirs, cela intimide la personne la plus proche du lanceur qui se doit de fuir. Effet de Peur

Durée: Qq secondes **Temps de Cast** Instant. **Portée:** Cible unique

Surprise électrisante

Le mage touche la victime qui tombe en sursautant, en perdant 2PV. La victime ne doit pas voir arriver le mage !

Durée: Jusqu'au contact **Temps de Cast** Instant. **Portée:** Contact

Niveau 3

Conduction

De l'électricité est implantée dans l'arme du mage. Si celle-ci s'entrechoque avec celle de l'adversaire et que celle-ci est en métal, l'ennemi prend un coup de jus et lâche immédiatement son arme tout en prenant 1 PV.

Durée: Jusqu'à la touche **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Touche

Epilepsie

Le mage inflige à sa victime un choc à distance ou en le touchant. La personne atteinte est prise d'une folle crise de convulsion pendant 30 secondes (intouchable durant la période de crise !), puis la victime reprend conscience mais reste déboussolée et quelques peu paranoïa. Des soins psychologiques sont nécessaire ou la victime restera ainsi jusqu'à minuit.

Durée: 30 sec. **Temps de Cast:** 30 sec. **Portée:** Moins de 3m

Barrière électrique

Le mage fait un cercle d'éclairs autour de lui et une personne qui doit le toucher. Ils sont alors protégés de toute attaque physique et magique. Le mage doit se concentrer donc ne peut rien faire d'autre que maintenir sa barrière et discuter : il ne peut se déplacer. Si quelqu'un tente de passer la barrière il perdra 1PV et se fait éjecter au loin.

Durée: 3 sab. **Temps de Cast:** Instant **Portée:** Soi-même +1

Niveau 4

Volée d'éclair

Le mage peut toucher les 4 personnes les plus proches dans un rayon de 10m : celles-ci perdent toutes 1PV.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: 10m de rayon

Écaille de foudre

Que ce soit sur soi-même ou autrui, cette armure électrique à même la peau protège son porteur. Invisible à la lumière, elle luit doucement la nuit pour éclairer les alentours. Si quelqu'un touche l'armure (alliés ou ennemi), il perdra 2PV. L'armure se brise après tout contact avec autrui.

Durée: Jusqu'au contact

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact / Touche

Aide de la foudre

Charge d'électricité l'armure en métal d'un allié, lui faisant perdre 1PV. On met un foulard jaune autour du bras de la cible. Le prochain coup reçu avec une arme en métal fera désarmer son attaquant et perdre 2PV à l'adversaire.

Durée: Jusqu'à la touche

Temps de Cast: Instant.

Portée: Touche

Niveau 5

Maelstrom

La foudre s'abat autour du mage et immobilise toutes les personnes à 5 mètres (alliés et ennemis), retirant 3PV aux 2 personnes les plus proches du lanceur. Ces deux personnes se retrouvent hors combat, complètement déboussolées de ce coup direct.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m de rayon

Electrocution

Le mage lance un jet d'électricité sur sa cible pour l'électrocuter et le laisser dans le coma.

Durée: //



Temps de Cast: 30 sec.

Portée: Projectile



Gastronomancie

Cette magie est applicable de toute nourriture ou boisson élaborée (donc pas de l'eau). Les plats doivent être cuisinés (pâtisserie, plats, salade...). Pas de pain, saucisson, carotte etc. car ce sont des aliments. Pas de bonbons non plus, à cause de la signification RP pour les gestes intimes. Il existe quelques règles concernant la gastronomancie:

- > Tous les buffs / débuffs sont des effets magiques actifs ! 
- > Sort spécifiques salé ou sucré. Les « Sucré / Salé » permet de s'appliquer à l'un ou l'autre.
- > L'alcool est considéré comme une boisson « Salée ».
- > Seul la première bouchée / gorgée compte. Impossible de partager sauf sort spécifique.
- > Sauf avis contraire () , les effets des sorts s'estompent après 5 gorgées / bouchées d'autres aliments.

Boissons

Délais avant effet: 30 sec.
Durée après ingestion: 30 min.

Nourriture

Délais avant effet: 1 sab.
Durée après ingestion: 60 min.

Niveau 1

Eponge gastrique (salé)

Permet de doubler la limite de verre à boire avant les effets d'alcoolémie.

Vouloir du sucre (sucré)

Permet de courir quelque soit le nombre d'arme / équipement en sa possession, et même de courir lors d'une période de convalescence ou à 1 PV.

Vitamines (sucré)

Permet de diminuer le temps de convalescence à 2 sabliers au lieu de 5.

Repas de roi (salé)

Permet à un «bien portant» de ne pas avoir à manger du reste de la journée. Pour une personne ne possédant pas cette compétence, il ne pourra pas courir le temps de l'effet (ayant le ventre trop remplis) et se sentira ballonné.

Mets soporifique (sucré / salé)

Déclenche un sommeil magique, qui n'est pas brisable par des claques / bruits / secousses... Seuls des soins magiques ou plus de nourriture permettraient de s'en libérer.

Niveau 2

Chili inconvenant (*salé*)

Donne des gaz à la cible, l'empêchant d'utiliser toute compétence de la classe «furtive» sur la durée de l'effet. La cible devra simuler des pets intermittents le temps de l'effet.

Renforcement alimentaire (*sucré*)

La prochaine fois que la cible se fait soigner, elle regagne le double de point de vie (dans la limite de ses PV maximum).

Vent réconfort (*sucré*)

Permet de sortir une personne d'un état de choc psychologique en cours (meurtre sans sang-froid, traumatisme, crise de panique...). La crise ne revient pas après l'effet, mais la cible se sent épuisée psychologiquement (apathie). Elle aura du mal à réfléchir et user de ses compétences jusqu'à recevoir des soins adéquats (psychologie...).

Bouchée de trop (*salé*)

Déclenche de violentes nausées, voire des vomissements. Impossibilité d'user de ses compétences, de se battre ou de courir lors de l'effet. Le temps de convalescence est également mis en pause.

Epices secrètes d'Ahmad (*sucré / salé*)

Brûle la bouche de la cible, engourdisant totalement sa langue. Il lui est impossible de parler correctement ou d'articuler sur le temps d'effet. Impossible d'incanter. (ne peut pas être soigné par autre chose que des anesthésiant -médecin- ou soin magiques).

Niveau 3

Selvation (*salé*)

La cible passe en état berserker (attaque tout le monde à vue, allié comme ennemi. La perte de conscience mets un terme à l'état).

Protection par le sel (*salé*)

Permet de résister aux altération d'état métabolique et mentaux (sommeil, nausée, contrôle mental, berserk) mais pas de résistances aux états de physiques et blessures comme assomme, renverse, hémorragie etc.



La douce vérité (sucré)

La cible ne peut pas mentir, même par omission. La personne en question s'en rend compte mais se sent obligé de répondre (on ne peut pas se forcer à garder le silence face à une question).

Sacharush (sucré)

Accorde la compétence « Fuite » sans limitation de nombre ou de distance, sur le temps d'effet.

Dose protéinée (sucré / salé)

Accorde 2 PV supplémentaires à la cible, temporairement. Une fois perdus, les soins ne permettent pas de les récupérer.

Niveau 4

Kab de magie (salé)

Permet à un mage de recharger tout ses sorts de niveau 1 et 2. Si un non mage ingère l'aliment ensorcelé, il est pris d'une forte fièvre magique. Il tombe dans le coma sous 3 sabliers si aucune action n'est faite.

Mino-protéines (sucré / salé)

Décuple la force de la cible. Ajoute 8 points de bagarre temporairement, et permet de taper double lors des combats (seulement pour les armes de CaC: annoncer «2» à chaque coup). Cependant, cet état empêche la cible de faire des actions délicates, prenant le risque de briser ses outils (crochetages, soins médicaux, artisanats, archerie).

Partage des gourmets (sucré / salé)

Appliqué à un plat ou boisson déjà ensorcelé par gastronomancie, ce dernier pourra être consommé par trois personnes au total avec un effet appliqué (au lieu d'une personne).

Niveau 5

Coma du bienheureux (salé)

La cible tombe dans le coma après ce repas trop copieux. Les premiers soins et antidote ne sont pas efficace pour soigner les comateux, il faut trouver une autre solution.

Gloire au sucre (sucré)

Redonne tous ses points de vie à une cible, avec un bonus de 2PV supplémentaires pour le temps d'effet du mets. Une fois perdu, les soins ne permettent pas de les récupérer. Ne permet pas de sortir du coma, car le patient est inconscient.



Hématomancie

Niveau 1

Transfusion

Le mage perd 1 PV, mais sa cible en regagne 2. Ne peut être utilisé que pour sortir quelqu'un du coma.

Durée: //

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Projectile de sang

Le mage perd 1 PV, mais la cible perd 1 PV et doit reculer sous la force du coup.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Surger les fluides

Le mage retire toute trace de poison dans les fluides de son patient.

Durée: Qq secondes

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Suivre la piste

Le mage révèle les éventuelles traces du passage d'un être organique. Il pose des questions à un Orga. sur ce fait, qui lui donnera les informations recherchées.

Durée: //

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: //

Céphalée

La victime a des bouffées de chaleur, ce qui lui donne mal à la tête, et l'empêche d'utiliser ses capacités ou la magie.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Niveau 2

Haemolacría

La victime perd la vue et panique, car du sang coule de ses yeux. Les personnes autour reculent sous l'effet « Peur ».

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant

Portée: Projectile

Vision sanglante

L'hématomancien essaie de voir des réponses à ses questions dans une coupole de sang. Un organisateur viendra répondre à ses questions. **Requiert:** *coupole remplie de faux sang.*



Lame sanguine

Le mage forme une lame avec son propre sang et la projette sur sa cible. Elle perd 2 PV et recule de 3 pas. En contrepartie, le mage perd 1 PV. Ne passe pas l'armure ennemie.



La vérité si je mens

La cible est obligée de dire la vérité au mage, sinon il subit une douleur atroce et perd 1 PV par mensonge. **Requiert:** *sang de la victime dans une fiole.*



Niveau 3

Vouloir du sang

Une fois le sort lancé, l'hématomancien boit le ou les sangs qu'il a en sa possession. Une fois fait, le lanceur de sort augmente sa limite de PV de 1 point par race différente du sang ingéré (et non civilisation !). Le sort doit être lancé tous les jours s'il veut garder les bonus.



Flaque de sang

Le mage se transforme en flaque de sang ce qui le rend intouchable. Il ne peut cependant pas revenir à sa forme normale avant la fin du sort, ou savoir ce qui se passe autour de lui. Le mage se met donc en « Hors-Jeu » le temps du sort.



Saignée

La cible perd du sang en continue par ses plaies et orifices. Elle perd 1 PV par demi-heure. Seuls les soins magiques sont efficaces pour couper court au sort.



Illusionnisme

Niveau 1

Changement d'apparence

Ce sort permet au mage de prendre l'apparence de n'importe quelle personne.

Requiert: avoir plusieurs costumes différents.

Durée: 2h max.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Soi-même

Mirage

Le mage crée une diversion afin de fuir pendant que tous se concentre sur son illusion.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: 10m max.

Illusion d'optique

Le lanceur de sort se camoufle dans la nature. Il doit porter des vêtements qui soient discrets dans le milieu environnant. Ce sort dure tant que le mage ne bouge pas.

Durée: Illimité sans mouvement

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Réfraction d'environnement

L'illusionniste camoufle un objet ou une porte. Le mage doit marquer avec un papier l'heure du début du sort et sa durée afin que les autres joueurs comprennent qu'ils ne peuvent pas voir l'objet dans ce laps de temps.

Durée: 2h

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: 1 objet cible

Placebo

Le mage fait apparaître un objet de petite taille ou une potion sans effet pendant 3 sabliers.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: dans la main

Niveau 2

Phobie

La personne ciblée voit apparaître sa plus grande peur. Elle est complètement tétanisée, se met à pleurer etc.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant

Portée: Projectile

Leurre du combat

La cible se met à combattre un opposant visible que par lui. Si la cible est un personnage non-combattant, elle doit fuir le leurre.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
---------------	-------------------------	---------------------

Apparition monstrueuse

Un monstre apparaît devant le groupe ciblé. Celui-ci doit fuir pour sa vie. Si une des personnes décide de faire face au « monstre », il tombe à terre et ressent des douleurs, comme s'il s'était fait piétiner. Il ne perd pas de PV.

Durée: //	Temps de Cast: Instant	Portée: Moins de 3m
-----------	------------------------	---------------------

Brume insidieuse

Une brume épaisse apparaît autour du mage. Toutes les personnes présentes dans cette zone sont déstabilisées et perdent toute orientation. Ils ne sont pas capables de reconnaître les alliés des ennemis à moins d'être très proche voire en contact avec eux.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: 7m de rayon
---------------	-------------------------	---------------------

Niveau 3

Entre fiction et réalité

Le lanceur de sort plonge une personne dans une profonde illusion. La victime ne comprend plus ce qui est réalité ou fiction, s'écroule par terre et ne comprend rien de ce qu'il lui arrive. Le sort s'arrête à la moindre intervention extérieure ou après le temps écoulé.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
---------------	-------------------------	---------------------

L'habit du moine

L'illusionniste modifie l'apparence d'une personne hors combat. Pour le role-play, l'illusionniste devra fournir un déguisement à cette personne. **Requiert:** *Plusieurs costumes différents.*

Durée: Jusqu'à 00h	Temps de Cast: 2 sab.	Portée: Contact
--------------------	-----------------------	-----------------

Ami ou ennemi ?

La personne ciblée n'est plus capable de dissocier ses alliés et ses ennemis. Au choix de la cible, elle devra agresser tout le monde ou être si décontenancée qu'elle ne pourra plus agir.

Durée: 1h	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Moins de 3m
-----------	-----------------------	---------------------



Invocation

Niveau 1

Dague cachée

L'invocateur fait apparaître une dague dans sa main. Cette arme ne peut être prêtée à une autre personne et est limitée à un seul exemplaire en même temps. Le mage ne peut pas briser son invocation, elle dure un sablier. **Requiert:** *Dague de GN*

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Défendre son créateur

Une créature apparaît à côté du lanceur. Elle attaque une cible et lui fait perdre 1PV.

Durée: Jusqu'à touche

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Flairer les intrus

Le mage invoque une créature qui l'aide à détecter les personnes camouflées. Cette créature ne peut pas servir pour un autre sort.

Durée: 2h

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Champ visuel

Falsification magique

Des faux papiers apparaissent dans la main du mage, lui permettant de changer d'identité, de mettre un faux message, un contrat falsifié etc. Le document est détectable par magie.

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Brume isolante

De la fumée apparaît, ce qui permet à l'invocateur de s'enfuir.

Durée: Temps de fuite

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Niveau 2

Arsenal caché

Des armes de jets apparaissent dans la main du mage. Cette arme ne peut être prêtée à une autre personne et est limitée à deux exemplaires en même temps. L'invocateur ne peut pas briser son invocation. **Requiert:** *Arme de jet de GN*

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant

Portée: Soi-même

Prevenir du danger

Le lanceur de sort invoque une créature qui se pose sur son épaule ou sur sa tête. Elle lui permet de ne pas se faire assommer. Cette créature ne peut pas servir pour un autre sort.

Durée: 2h	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Soi-même
-----------	-----------------------	------------------

L'or coule à flot!

De l'argent apparaît dans les poches du lanceur, pour une quantité de 50 faux écus max. Ce sort peut être contré par la compétence « connaisseur », ou par une détection de la magie. Le mage donnera des cailloux à la place de l'argent.

Durée: Indéfini	Temps de Cast: Instant.	Portée: Soi-même
-----------------	-------------------------	------------------

Renversement protecteur



Une créature apparaît à côté du lanceur. Elle attaque un joueur, lui fait perdre 1PV et le fait tomber au sol. La victime devra se relever avec difficulté, un peu sonné.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
-----------	-------------------------	--------------------

Niveau 3

L'attaque est la meilleure défense



Une épée ou une masse apparaît dans la main du mage. Cette arme ne peut être prêtée à une autre personne et est limitée à un exemplaire en même temps. L'invocateur ne peut pas briser son invocation. **Requiert:** *Epée courte ou masse de GN*

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Soi-même
---------------	-------------------------	------------------

Regard hypnotique

Une créature est invoquée face à une cible, qui ne peut pas s'empêcher de regarder cette chose étrange. Sa contemplation l'empêche d'agir. Le sort se brise en cas d'attaque ou si la peluche bouge.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
---------------	-------------------------	---------------------

Prison non euclidienne

L'invocateur crée une cage pouvant contenir 2 personnes. Elle ne peut être ouverte que par le mage, ou crochetage. La cage disparaît une fois le temps écoulé ou la porte ouverte. La cage est représentée par un cercle de farine.

Durée: 3h ou ouverture	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Moins de 3m
------------------------	-----------------------	---------------------



Magie de Lumière

Niveau 1

Aveuglement

Éblouit les joueurs alentours suite à la formule : les cibles face au joueur ne peuvent plus combattre ou poursuivre le mage.

Durée: 10-15 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 10m

Onde lumineuse

Repousse les personnes face à lui les obligeant à reculer de quelques mètres en se couvrant les yeux pour ne pas être éblouies : les cibles sont désorientées. Le mage peut en profiter pour les attaquer sans qu'èux ne puisse riposter, mais ils peuvent se protéger. **Repousse**

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Veilleuse

Le lanceur fait apparaître une douce lumière dans ses mains qui éclaire et rassure les joueurs alentours. Ceux-ci sont donc calmés et rassurés malgré l'ambiance. Sort utilisable uniquement dans les lieux sombre ou de nuit. Ce sort éloigne la magie de l'ombre.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Proche du mage

Apparition

Le lanceur fait étinceler une lumière qui fait apparaître aux yeux de toutes les personnes ou objets sous influences des ombres, dans une zone autour du mage.

Durée: 10 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m de rayon

Illumination

Permet d'aveugler une personne pendant 10 secondes, main tendue vers la cible.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Niveau 2

Vade Retro

Repousse une personne possédée ou un non-vivant, l'empêchant d'approcher ou attaquer le lanceur de sort.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant

Portée: Soi-même

Flûte

Le lanceur passe sa main devant les yeux d'une personne endormie magiquement, la lumière suffisamment forte pour réussir à la réveiller, même sous un sommeil magique.

Durée: //	Temps de Cast: 30 sec.	Portée: Contact
-----------	------------------------	-----------------

Feu révélateur

Permet de retrouver la piste d'un objet perdu, en demandant en hors-jeu des informations à un PNJ.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Contact
---------------	-------------------------	-----------------

Boignée brûlante

Le lanceur insuffle la lumière dans le manche de l'arme d'un ennemi, la rendant brûlante. Le joueur ciblé doit alors lâcher son arme sous peine de perdre 1PV. **Désarme**

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
-----------	-------------------------	---------------------

Trait de lumière

Matérialise un trait de lumière et le lance vers un ennemi, lui infligeant 1PV de dégât. Si la cible est un non-vivant ou une créature des ombres, elle perd 2PV.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
-----------	-------------------------	--------------------

Niveau 3

Barrière

Le lanceur crée un mur de lumière blanche, qui empêche les lanceurs de sorts et les tireurs de le cibler, car ils ne peuvent plus le distinguer. Les attaquants au corps à corps peuvent toutefois traverser la barrière pour attaquer, en se couvrant les yeux.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Soi-même
---------------	-------------------------	------------------

Flèche de lumière

Matérialise une flèche lumineuse qui fuse vers l'ennemi, lui infligeant 3 PV de dégât. Si c'est un non-vivant ou une créature de l'ombre, la cible est sonnée après le coup.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
-----------	-------------------------	--------------------



Lumière intense

Le lanceur invoque une lumière intense qui n'éblouit pas, mais inflige 2 PV à toute créature non-vivantes et aux manieurs de l'ombre dans une zone autour du mage.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: 3m de rayon
-----------	-------------------------	---------------------

Niveau 4

Dôme lumineux

Le lanceur incante et appose un dôme de lumière qui peut englober jusqu'à un camp entier. Les limites de ce dôme empêchent de rentrer, ou de sortir, les non-vivants et ceux maniant l'ombre. Le lanceur doit tracer la limite du dôme en formant un cercle de farine tout en incantant. Le lanceur doit cependant rester dans le dôme pour que celui-ci fonctionne. **Requiert:** *Farine*.

Durée: Indéfini	Temps de Cast: Traçage	Portée: Zone du cercle
-----------------	------------------------	------------------------

Salvation

Le lanceur invoque une lumière venant du ciel et l'entourant sur une certaine zone. Toutes créatures non-vivantes ou manieurs de l'ombre doivent alors fuir le cercle sous peine de perdre 2PV. Les cibles ont 10 secondes pour s'enfuir.

Durée: 30 sec.	Temps de Cast: Instant.	Portée: 5m de rayon
----------------	-------------------------	---------------------

Aveuglement puissant

Permet de rendre aveugle jusqu'à trois cibles pour une certaine durée, même en plein combat.

Durée: 1h	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 10m
-----------	-------------------------	----------------------

Niveau 5

Bombe flash

Le lanceur invoque un puissant flash lumineux autour de lui. Toutes créatures non-vivantes et manieurs de l'ombre ciblés tomberont alors dans le coma instantanément.

Durée: //	Temps de Cast: 30 sec.	Portée: 2m de rayon
-----------	------------------------	---------------------

Appaisement violent

Le lanceur invoque la lumière et l'envoie sur une personne possédée. Le joueur ciblé sentira la lumière repousser la chose le possédant, s'enfuyant alors de son esprit, mais non sans conséquence. Le joueur ciblé perdra sa possession, mais aussi 2PV et sera dès lors considéré comme assommé.



Durée: //

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Moins de 3m



Magie de métal

Niveau 1

Blindage

Permet de renforcer un objet type verrou, cadenas ou porte pour la blinder. Les crochets classiques ou de type « bourrin » ne pourront plus venir à bout du mécanisme. Le verrou acquiert le statut « magique ».

Durée: Permanent

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Peau solide

Renforce la peau du lanceur de sort : +2PA.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Heaume naturel

Le crâne de la cible devient dur comme fer. De ce fait, elle résiste à la compétence « Assomme ».

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Cerclage de fer

Permet de renforcer un bouclier. Ce dernier résiste alors à la compétence « Brise-bouclier ».

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Voing d'acier

Permet d'assommer quelqu'un sans aucune arme, à main nue. **Hors combat, ne doit pas être vu.**

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Niveau 2

Renforcement d'arme mineur

Permet de renforcer la lame d'une arme courte. L'arme tape alors à 2 points de dégâts.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Armure naturelle

Renforce la peau du lanceur de sort : +5PA.

Durée: 3 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Soi-même
----------------------	--------------------------------	-------------------------

Lames dansantes

Invoque des lames brutes d'acier qui fendent sur l'ennemi : infligent -2 PV ou -2PA.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
------------------	--------------------------------	---------------------------

Menottes lourdes

Transforme une matière en métal lourd, ce qui empêche le prisonnier de se libérer à cause du poids. **Requiert:** *une corde ou tissu noué sur les membres, représentant les menottes.*

Durée: Infini	Temps de Cast: Instant.	Portée: Contact
----------------------	--------------------------------	------------------------

Niveau 3

Gorgerin magique

Renforce le cou du lanceur et permet de résister aux égorgements.

Durée: 3 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Contact
----------------------	--------------------------------	------------------------

Fer obéissant

Désarme l'adversaire en lui retirant 1 PV car sa poignée d'arme (qui doit être en métal ! Ne marche pas sur les bâtons en bois) se déforme en pique pour la lui faire lâcher.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Projectile
------------------	--------------------------------	---------------------------

L'infranchissable

Dresse un mur blindé hors du sol, qui va bloquer le passage.

Durée: 5 sab.	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: < 3m de long
----------------------	------------------------------	-----------------------------

Renforcement de maître

Permet de renforcer la lame d'une arme longue (pas les armes d'hast). L'arme tape alors à 2 points de dégâts.

Durée: 3 sab.	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Contact
----------------------	------------------------------	------------------------



Nécromancie

Niveau 1

Message d'outre-tombe

Le lanceur de sort peut demander une information à un mort. (Demande à un orga)

Empathie morbide

Capacité de converser avec un revenant et/ou de l'apaiser.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Echarde d'os



Le lanceur de sort lance un projectile fait d'os ce qui fait perdre 1PV à sa cible.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Corruption

Permet d'empoisonner un aliment ou une boisson. Elle fait perdre 1PV à celui ou celle qui l'ingère.

Valable sur une seule personne.

Durée: Jusqu'à ingestion

Temps de Cast: Instant.

Portée: 1 cible

Rigidité cadavérique

Il faut que le mage touche une partie de la victime. Celle-ci se retrouve alors incapable d'utiliser la zone touchée.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Niveau 2

Terreur

Le nécromancien se poste face à une personne et affiche un rictus effrayant en pointant la cible.

Il annonce alors « Peur » et la personne est obligée de fuir.

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Soins putrides

Rend 2PV sur un mort vivant après un rituel de 2 sabliers. La personne bénéficiant du sort doit appliquer la période de convalescence pour bénéficier des effets du sort.

Durée: //

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Encrage squelettique

Le nécromancien tape du pied ou de son bâton sur le sol et les mains d'un squelette attrapent les chevilles de la cible qui se retrouve immobilisée pendant 30 secondes. Elle est ensuite en état de choc pendant 5 sabliers.

Durée: 30 sec / 5 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Nausée troublante



Le lanceur de sort désigne une personne de sa main : la victime devra immédiatement lâcher tout ce qu'elle a en main et souffrira d'atroces douleurs dues à la nausée provoquée. Les vomissements sont incontrôlables et retire 1PV à la cible.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Niveau 3

Glaie purulente

Le nécromancien touche ou lance un projectile sur une personne qui voit sa plaie s'infecter. Il doit se faire guérir dans les 2 heures s'il ne veut pas être amputé. Il perd 1 PV par heure et au bout d'une heure son membre devient inutilisable.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Trait de mort



Projectile qui fait perdre à la victime 2PV, passant directement son armure. La victime se sent fatiguée et il faut qu'elle fasse une sieste dans l'heure qui suit.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Projectile

Paralysie

Le nécromancien tend sa main vers sa victime et peut la paralyser pendant 1 sablier. Si la cible prend un coup, la victime reprend l'usage de ses membres.

Durée: 5 sab. **Temps de Cast:** 1 sab. **Portée:** < 3m de long



Niveau 4

Réanimation des morts

Sur un comateux ou un mort. Rituel de 3 sabliers. La victime est momentanément transformée en mort-vivant qui doit obéir aux ordres de son nécromancien (ne doit pas impacter la cible, IRL! Toujours demander le consentement!)

Durée: 30 min.

Temps de Cast: 3 sab.

Portée: Contact

Putréfaction en masse

Rend 4PV à un mort-vivant, même au cours d'un combat.

Durée: //

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Maree de morts

Ce sort est effectif autour du lanceur de sort. Les personnes environnantes sont alors immobilisées par des mains squelettiques, pendant 30 sec. Les personnes sont ensuite en état de choc jusqu'à recevoir des soins appropriés. Si ce n'est pas le cas, les joueurs iront mieux d'eux même à minuit.

Durée: 30 sec. / Jusqu'à 00h

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m de rayon

Niveau 5

Peste

Sort au touché. Permet de donner la peste à une personne. La personne contaminée tousse, se sent faible, ne peut plus se battre... Si à la fin du GN la personne n'a pas trouvé de solution pour se guérir, son perso n'aura que 2PV pour le prochain GN. Le problème étant que la personne touchée contamine toutes les personnes qu'il touche et sur lesquelles il tousse.

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Du coté des morts

Converti un comateux ou une personne achevée en mort-vivant. Il sera alors éternellement à la botte du nécromancien qui lui a permis de trouver une vie dans la mort. Le nécromancien peut choisir de relâcher son esclave pendant le GN ou après le GN. La victime du sort reste éternellement morte vivant (défaut). Ne doit pas impacter la cible, IRL! Toujours demander le consentement!

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: 3 sab.

Portée: Contact

Magie de l'Œmbre

Niveau 1

Dissimulation des ombres

Ce sort permet au mage de se camoufler la nuit mais aussi de se camoufler dans l'ombre le jour (ombre d'un bâtiment, des arbres, etc.).

Durée: Indéfinie si immobile

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Balle sombre



Projectile d'ombre qui enlève 1PV à la cible du lanceur de sort.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile

Oubli

Sur la dernière heure qui vient de se passer, la victime oublie 2 minutes au choix du lanceur de sort.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Mal de l'être

La cible déprime et devient mélancolique. Elle a du mal à se motiver pour quoi que ce soit.

Durée: 1h

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Dissimulation d'objets

Le mage peut dissimuler 1 objet sur lui, même à la détection de magie ou aux fouilles.

Durée: 1h

Temps de Cast: 1 sab.

Portée: Contact

Niveau 2

Trait de l'ombre



Ce projectile noir fait perdre 2PV à la cible.

Durée: //

Temps de Cast: Instant

Portée: Projectile



Immobilisation ténébreuse

Immobilise la cible pendant 30 secondes. S'il se fait frapper, il peut se mouvoir à nouveau avant la fin du sort, mais prendra les dégâts malgré tout.

Durée: 30 sec. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Suérison obscure

Le mage doit se tenir à l'ombre et incanter pour récupérer jusqu'à 2PV.

Durée: // **Temps de Cast:** 2 sab. **Portée:** Moins de 3m

Cécité

En dehors des combats, rend aveugle pendant 20 minutes. Pour lancé le sort de soin, le mage doit mettre sa main sur le front de la victime en incantant ou juste après avoir incanté la formule.

Durée: 20 min. **Temps de Cast:** 2 sab. **Portée:** Moins de 3m

Niveau 3

Dissimulation persistante

Permet au mage de dissimuler un objet pendant deux heures à n'importe quel endroit. Nécessite un foulard noir pour recouvrir l'objet ainsi qu'un bout de papier ou le joueur écrit l'heure à laquelle l'objet a été caché.

Durée: 2h **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Contact

Strangulation

Le mage étrangle alors la personne à distance en incantant. La personne perd 1PV toutes les 30 secondes. Le mage doit continuer de scander tout au long du sort : si il est attaqué, le sort s'interrompt.

Durée: Jusqu'à interruption **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 3m

Main noire

Ce sort, utilisable hors combat, permet au mage de prendre le contrôle du bras de sa victime pour lui faire exécuter 3 ordres simples. Pour cela, il doit arriver par derrière la personne ciblée et poser sa main sur son épaule après l'incantation. La cible ne sait pas qui le contrôle.

Durée: 3 ordres **Temps de Cast:** Instant **Portée:** Contact

Niveau 4

Hallucination

La victime est plongée dans un monde de terreur qu'il est le seul à voir. Il est ensuite complètement paranoïaque jusqu'à ce qu'il se fasse guérir par un psychologue.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Dissimulation de groupe

Permet de dissimuler jusqu'à 5 personnes immobiles, indétectable sauf par magie.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Renvoi de sort

Miroir qui permet de renvoyer une annonce magique sur le joueur qui l'a envoyé.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Niveau 5

Changement de plan

Le mage peut passer dans le plan des ombres pour espionner ou se déplacer. Une fois passé dans le monde des ombres, les autres mages sentent une présence ou un fait anormal mais ils ne savent pas de quoi il s'agit. Seul un autre mage d'ombre pourrait comprendre ce qui se passe.

Durée: 20 min.

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Soi-même

Marionette des ombres

Contrôle d'une personne pendant 20 minutes. La victime doit être immobilisée pour que le mage puisse faire le rituel. Il devra alors dire à la cible comment agir. Ne doit pas impacter la cible, IRL! Toujours demander le consentement!

Durée: 20 min.

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: Contact

Mimétisme de sort

Peut imiter n'importe quel sort de n'importe quelle autre classe de mage que le joueur a vu pendant le GN. Il faudra se renseigner auprès d'un orga pour avoir les paramètres spécifiques du sort en question.



Φraithion

Niveau 1

Mur protecteur

Le lanceur de sort lance une poignée de poudre juste devant lui de sorte à faire un nuage de fumée. Même s'il se dissipe, ce nuage empêche quiconque de passer et si l'on s'en approche, la personne qui touche le mur de protection se voit propulser à 5 mètres de là et le mur disparaît. Le lanceur de sort peut traverser son mur mais dans ce cas, ça le détruit. **Effet repousse.**

Durée: 1 sab. ou passage

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Prison

Le lanceur de sort peut enfermer une personne inconsciente ou immobile dans un cercle. Il doit incanter en traçant le cercle avec la poudre blanche autour de la cible. Celle-ci sera ensuite enfermée pendant une heure dans cette prison magique : on peut la briser grâce à un sort d'au moins niveau 2, offensif.

Durée: 1h

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Intouchable

Le lanceur de sort fait un cercle sur le sol en incantant. Celui-ci doit être bien visible de tous. Le mage seul est alors protégé du monde extérieur jusqu'à ce qu'il sorte du cercle, ce qui le brise, ou si on le brise d'un sort offensif de niveau 3 ou plus.

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Protection de l'âme

Le lanceur de sort incante son sort tout en dessinant un symbole à la peinture blanche sur le front d'un individu. Dès lors, la personne en question sera protégée de toute intrusion maléfique qui voudrait prendre possession de son âme, esprit ou corps.

Durée: 1h

Temps de Cast: 2 sab.

Portée: 1 cible

Piège invisible

Le lanceur de sort dessine un cercle avec la poudre qu'il a sur lui en faisant une incantation. Dès lors, toute personne qui entrera dans le cercle sans avoir le mot de passe sera piégée et ne pourra plus en sortir. Le sort prend effet pendant 1 heure et le mage devra poser un papier indiquant l'heure à laquelle a été posé le piège et l'effet du sort.

Durée: 1h

Temps de Cast: Instant.

Portée: Zone dessinée

Niveau 2

Entraide

L'oraith fait un cercle au sol en incantant. Il est alors protégé du monde extérieur jusqu'à ce qu'il sorte du cercle, ce qui le brise. Il peut protéger jusqu'à deux autres personnes qui peuvent entrer et sortir de la zone tant qu'elles connaissent le mot de passe choisi par le mage. On peut le briser également par un sort offensif de niveau 3 ou plus.

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: Instant.

Portée: Zone

Echange équivalent

Le lanceur de sort enchante un objet pour lui ou un autre joueur (ruban jaune). Si quelqu'un attaque la personne protégée avec une arme, les dégâts sont comptés mais l'attaquant perd le même nombre de PV, à condition que ce soit une attaque physique ! (et non magique). Si le porteur de l'objet enchanté se fait toucher par une arme, il perd ses PV mais n'en souffre pas. L'objet n'est utilisable qu'une fois.

Durée: Jusqu'à la touche

Temps de Cast: Instant.

Portée: Porteur

Psychiatrie

Soigne une maladie mentale en plusieurs séances. L'oraith appose ses mains sur le front de son patient et arrive à le soigner petit à petit en s'infiltrant dans son esprit pour comprendre ce qui ne va pas. Le patient doit par contre donner les détails de son traumatisme au mage.

Durée: 3 sab. / séance

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Remède miracle

Le lanceur de sort enchante un objet pour lui ou un autre joueur (ruban jaune). Cet objet doit être en contact avec le corps. Si quelqu'un essaie de vous empoisonner, l'objet s'active et vous en protège. Il en est de même pour les maladies ou pour les états de blessures (hémorragie, brûlure etc.). L'objet n'est utilisable qu'une seule fois.

Durée: 3 sab. ou utilisation

Temps de Cast: Instant.

Portée: Porteur



Niveau 3

Fraternité fulufaäh

Tout comme le sort « Entraide », l'oraith peut créer une zone de protection et protéger cette fois jusqu'à 5 personnes avec lui. La zone se brise si le mage sort de la zone ou qu'un sort offensif de niveau 4 ou plus s'y attaque.

Durée: Indéfinie

Temps de Cast: Instant.

Portée: Zone

Renforcement

Le lanceur de sort enchante un objet pour lui ou un autre joueur (ruban jaune). La personne bénéficie ensuite de 2 PA supplémentaires. L'effet se détruit à la fin de la durée ou si les PA ont été utilisés.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Porteur

Tourments noirs

Le lanceur de sort récite son incantation et une lumière s'allume, redonnant espoir à toutes les personnes autour de lui. Cette lumière protège des idées sombres et enlève les pensées négatives. Si l'endroit dans lequel est utilisé ce sort est régi par des forces obscures, des créatures nuisibles ou encore des malédictions, la lumière bénéfique les éloigne de quelques mètres du lanceur de sorts et de ses amis : la créature ne peut donc plus approcher tant elle est aveuglée par la lumière. Ce sort est effectif 10 minutes.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Jusqu'à 10m

Niveau 4

Amélioration comportementale

Le lanceur de sort appose ses mains sur le front de son patient immobile ou immobilisé en incantant. L'oraith peut alors choisir de changer un des défauts de caractère de la personne en sa qualité inverse. Ce sort prend effet immédiatement jusqu'à la fin de la journée.

Durée: Jusqu'au 00h

Temps de Cast: 3 sab.

Portée: Contact

Intrusion mentale

L'oraith appose ses mains sur le front de sa victime immobile ou/et inconsciente en incantant. Il sonde alors l'esprit de la personne et lui y trouver 3 informations (**présence orga requise**).

Durée: // **Temps de Cast:** 2 sab. **Portée:** Contact

Mur impénétrable

Le lanceur de sort trace un trait de poudre sur le sol tout en incantant, créant un mur magique infranchissable des deux côtés et pour tout le monde (même le mage). Le mur repousse et assomme toute personne essayant de le franchir. Celui-ci est effectif jusqu'à la fin de la journée sauf si l'oraith le désactive.

Durée: Jusqu'à 00h **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Mur fixe

Niveau 5

Objet protecteur

Le lanceur de sort enchante un objet pour lui ou un autre joueur (ruban jaune). Si quelqu'un fait une annonce sur la personne qui porte le bijou, l'annonce se retourne contre l'adversaire, qu'elle soit magique ou de compétence. L'objet n'est utilisable qu'une fois.

Durée: 3 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Porteur

Kamikaze

Le lanceur de sort enchante un objet pour lui ou un autre joueur (ruban jaune). L'effet est semblable à « Echange équivalent » mais contre un adversaire unique et désigné lors du rituel d'enchantement. L'effet de l'objet est effectif jusqu'à ce que l'adversaire ciblé tombe dans le coma. D'ici là, toute touche physique (et non magique) qu'il portera au porteur de l'objet lui sera également infligé.

Durée: Coma de la cible **Temps de Cast:** 2 sab. **Portée:** Porteur

Bone sure

Le lanceur de sort fait un cercle sur le sol en récitant son incantation. Tout ce qui se trouvera alors à l'intérieur de la zone sera protégé du monde extérieur. La zone peut être aussi grande que voulue. Quand un individu la quitte il ne peut y entrer que s'il a le mot de passe choisi par l'oraith. Le sort est actif tant que ce dernier est à l'intérieur de la zone ou perd conscience. Elle n'est pas destructible autrement...

Durée: Indéfinie **Temps de Cast:** 3 sab. **Portée:** Zone



Prêtre

Niveau 1

Soins légers

La cible sort du coma si elle y était et récupère 1PV, mais elle devra respecter la période de convalescence de 5 sabliers. Si la cible n'est pas dans le coma, elle récupère juste 1PV.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Onde lumineuse

Repousse les personnes face à lui les obligeant à reculer de quelques mètres en se couvrant les yeux pour ne pas être éblouies : les cibles sont désorientées. Le mage peut en profiter pour les attaquer sans qu'eux ne puisse riposter, mais ils peuvent se protéger. **Effet repousse.**

Durée: 30 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Aveuglement

Éblouit les joueurs alentours suite à la formule : les cibles face au joueur ne peuvent plus combattre ou poursuivre le mage.

Durée: 10-15 sec.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 10m

Sommeil

Endort une personne magiquement. La cible ne peut pas être réveillée de force.

Durée: 3 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Niveau 2

Bulle sacrée

Le prêtre invoque une sphère de lumière autour de lui, l'englobant lui seul. Cette sphère le protège des attaques physiques, des projectiles et des sorts. Le prêtre ne peut toutefois ni bouger ni faire aucune autre action, sous peine de briser sa sphère.

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Soin modéré

Rend 3 PV à la cible suite au rituel de soin. Tout comme soin léger, il y a une convalescence pour la cible de 5 sabliers.

Durée: //	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Contact
-----------	-----------------------	-----------------

Foi fervente

Encense un allié et lui permet de résister une fois à une annonce (désarme, repousse, brise-armure, coup fourbe...). Ceci est possible suite à un rituel sur cible individuelle : le sort est effectif jusqu'à l'épuisement du bonus.

Durée: Jusqu'à utilisation	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: 1 cible
----------------------------	-----------------------	-----------------

Vade retro

Repousse une personne possédée ou un non-vivant, l'empêchant d'approcher du lanceur de sort.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: 10m
---------------	-------------------------	-------------

Niveau 3

Soins importants

Rend tous ses PV à la cible suite à un rituel de soin. Tout comme les autres soins, il y a une convalescence pour la cible de 5 sabliers.

Durée: //	Temps de Cast: 2 sab.	Portée: Contact
-----------	-----------------------	-----------------

Cicatrisation

Referme les plaies et soigne l'état d'hémorragie en redonnant 1PV en même temps.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Contact
-----------	-------------------------	-----------------

Foi Aveugle

Encense un allié et lui permet de résister une fois à « Peur » plus à une autre annonce supplémentaire tant que ce n'est pas un sort offensif. Ceci est possible suite à un rituel sur cible individuelle : le sort est effectif jusqu'à l'épuisement du bonus.

Durée: Jusqu'à utilisation	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: Cible unique
----------------------------	-----------------------	----------------------



Barrière sacrée

Le prêtre peut dresser une barrière en traçant une ligne de trois mètres au sol. La barrière repousse les non-vivants et les maudits. Seuls les vivants peuvent passer et détruire la barrière.

Requiert: de la farine pour tracer une ligne

Durée: 1h	Temps de Cast: 2 sab.	Portée: Ligne de 3m
------------------	------------------------------	----------------------------

Niveau 4

Soin de groupe

Fait récupérer 3PV à trois personnes différentes suite à un rituel. Comme tout autre soin, il y a une période de convalescence de 5 sabliers pour chaque patient.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: 1 sab.	Portée: Contact
----------------------	------------------------------	------------------------

Apaisement

Le prêtre peut arrêter et calmer un joueur pris d'une rage berserk ou d'une crise pour ainsi mettre fin à sa rage. Le rituel doit se faire dans le calme, si quelqu'un attaque la cible pendant l'apaisement, ceci annule les efforts du prêtre et fait reprendre la crise.

Requiert: connaissance du sort «Vade Retro»

Durée: //	Temps de Cast: 3 sab.	Portée: Contact
------------------	------------------------------	------------------------

Bulle divine

Le prêtre invoque une sphère de lumière autour de lui, englobant deux autres personnes et les protégeant de tout coup physique et magique. Les joueurs enfermés ne peuvent plus passer la sphère ni attaquer une fois l'incantation démarrée.

Durée: 3 sab.	Temps de Cast: Instant	Portée: Zone
----------------------	-------------------------------	---------------------

Niveau 5

Miracle

Ce sort permet au mage de faire un soin sur un groupe de cinq personnes maximum étant dans un état blessé ou de coma : le sort leur redonne tous leurs PV. Les joueurs ont cependant une convalescence de 5 sabliers avant de pouvoir se battre et courir à nouveau.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Renaissance

Le prêtre peut faire repousser une partie du corps perdu (membre, langue, oeil...). Le lanceur doit faire un rituel et le personnage cible souffre atrocement en sentant son corps repousser : il doit hurler et se tordre de douleur.

Durée: //

Temps de Cast: 5 sab.

Portée: Contact

Resurrection

Le lanceur peut ramener un joueur à la vie avec tous ses PV. La cible doit cependant attendre 2 sab. avant de pouvoir se mouvoir et parler, s'adaptant doucement à ce brusque retour. Le mort ressuscité a donc toujours son point de destin et aucun défaut.



Magie de Ferre

Niveau 1

Aide de la nature

La nature guide le mage à travers la forêt pour lui permettre de pister et de glaner des informations.
(demandez des infos aux PNJ présents en hors-jeu).

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: //

Liane

Le mage frappe le sol de son arme ou de sa main et des lianes entravent la personne désignée par le mage. Celui-ci doit alors venir en contact avec sa cible pour maintenir le sort et garder une main sur lui. Le sort prendra fin quand il l'aura lâché.

Durée: Fin de contact

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m

Camouflage

Le mage disparaît dans la nature et s'efface aux yeux de tous : il ne doit ni bouger, ni parler et se cacher un minimum sinon le sort est brisé. Il est mieux d'avoir en complément un habit ou une cape qui se fond dans le décor.

Durée: Indéfinie si immobile

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Premiers soins

Le mage s'agenouille auprès du comateux et applique un baume de sa confection sur les blessures. Il peut également faire une simple apposition des mains. Le personnage récupère donc 2PV. Les plaies restent toutefois bien fragiles pendant 3 sabliers : le patient ne pourra donc pas courir, ni combattre ou utiliser ses compétences.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Contact

Niveau 2

Barrière naturelle

Une barrière végétale et rocheuse se dresse autour du mage de terre pour le protéger. Nul ne peut la franchir à part flèches et sorts. Le mage ne peut pas lancer de sorts, mais peut en préparer, établir une stratégie, parler, ou lancer des projectiles physiques à distance

Durée: 1 sab.

Temps de Cast: Instant.

Portée: Soi-même

Éboulement

Le mage incante et frappe le sol de son pied ou de sa main : les ennemis sont alors ralentis par un arbre ou un éboulement de falaise. L'ennemi le plus proche perd 1PV suite au choc.

Effet repousse.

Durée: //	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 10m
------------------	--------------------------------	-----------------------------

Filet du diable

Des lianes et des racines viennent saisir les jambes de la cible et lui immobilise totalement le bas du corps, laissant cette cible à la merci du lanceur de sort. La cible peut malgré tout bouger le haut du corps pour se défendre.

Durée: 30 sec.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
-----------------------	--------------------------------	----------------------------

Statisation

La cible est changée en pierre sous la désignation à distance du mage. Dans cet état elle est totalement indestructible mais n'a aucune conscience de ce qui se passe.

Durée: 1 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m
----------------------	--------------------------------	----------------------------

Niveau 3

Arme lourde

L'arme du joueur devient très lourde et devient difficile à manier à cause du poids. Les coups deviennent donc lents mais s'il touche l'adversaire de son arme cela fait des dégâts monstrueux. Sur le membre, l'os se brise et la victime hurle de douleur et inflige 2PV. Si c'est un bras, il doit lâcher ce qu'il a dans la main. Si c'est le torse, la personne s'effondre en soufflant sur le sol, étourdit par la douleur. Si l'arme est parée par arme ou bouclier, l'objet de la parade se brise. Le sort se termine une fois une touche faite.

Durée: Jusqu'à touche	Temps de Cast: Instant.	Portée: Touche
------------------------------	--------------------------------	-----------------------

Maîtrise de la nature

Permet d'adapter le terrain selon les souhaits du mage (*création d'un pont de terre...*).



Enlèvement

Le terrain devient boueux et les personnes face au lanceur de sort s'enlisent dedans. Ils ne peuvent plus avancer ou reculer mais peuvent utiliser le haut du corps pour se défendre.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Moins de 5m

Niveau 4

Armure de pierre

Le lanceur de sort se retrouve avec une armure de pierre incroyablement solide : il ne reçoit aucune blessure pour les trois coups à venir puis l'armure se brise (efficace contre tout projectiles et coup physique). Les armes qui touchent l'armure sont endommagées. Si une arme se frotte deux fois à l'armure de pierre, elles se brisent. Comme l'armure est lourde, le mage ne peut ni courir, ni prendre la fuite.

Durée: 1 sab. **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Soi-même

Echarde sanglante

Le mage dirige tout objet naturel qui l'environne vers la cible pour le blesser (projectile : caillou, épine, branchage...). L'ennemi perd 3PV et tombe au sol sous la douleur atroce subie. Le lanceur de sort doit attendre qu'il se relève pour attaquer car ce sort l'essouffle.

Durée: // **Temps de Cast:** Instant. **Portée:** Projectile

Prison terrestre

Crée un mur de pierre autour de la victime. Celle-ci ne peut plus être ciblée, ni bouger ou attaquer. Le sort doit être maintenu par le lanceur mais la paroi en elle-même est indestructible.

Durée: Maintien du mage **Temps de Cast:** Instant **Portée:** Moins de 3m

Niveau 5

Seisme

Le mage frappe le sol de son arme ou de sa main. Un tremblement de terre se fait sentir et le sol devient instable. Les personnes autour du mage sont projetées au sol et ceux situés plus loin s'immobilisent quelques secondes pour garder une certaine stabilité. Les trois personnes les plus proches perdent chacune 2PV.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: 5m de rayon

Sables mouvants

La victime du sort s'enlise dans le sol et perd 1PV par minute. Il tombe dans le coma si personne ne vient l'aider. Il peut être sortit de là avec l'aide d'au moins 3 personnes qui le tirent difficilement des sables mouvants.

Durée: Jusqu'au coma

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m



Magie d'Ithil

En effet le mage d'Ithil a le pouvoir de manipuler les minéraux et les pierres afin d'en tirer un pouvoir, procurant ainsi maints effets au porteur de cette pierre, ou par application. Chaque pierre a un effet bien précis, et il faut plus ou moins de temps pour faire ressortir l'énergie enfouie dans la pierre. De plus la taille de la pierre est importante. Plus la pierre sera grosse et plus l'effet durera longtemps (le but n'étant pas non plus de prendre des pierres de plusieurs kilos, mais plutôt d'encourager les personnes à ne pas prendre des pierres minuscules). Ce sera le PNJ de votre groupe qui vous dira la catégorie de votre pierre selon la taille. Il existe trois types de taille:

- > **Mineure**: environ de la taille d'une pièce de monnaie (Durée: 20 min. Temps de purifi: 20 min.).
- > **Majeure**: qui tient dans la paume de la main (Durée: 40 min. Temps de purifi: 40 min.).
- > **Somptueuse**: plus grosses que la paume de la main (Durée: 60 min. Temps de purifi: 60 min.).

Le système des sorts ici diffère des autres mages. En effet ici chaque mage d'Ithil a directement accès à tous ses sorts, seul leur prix en expérience diffère. Lors de son premier GN, le mage d'Ithil n'a pas droit à plus de 6 pierres, mais ces pierres sont offertes et ne coûtent pas d'xp supplémentaire quel que soit leur effet. Après chaque GN effectué, le mage aura la possibilité d'obtenir 3 pierres supplémentaires pour un coût de 30xp le lot.

Evolution au fil des GNs

- > **1er GN**: 6 pierres au maximum
- > **2ème GN**: 9 pierres au maximum
- > **3ème GN**: 12 pierres au maximum
- > **4ème GN**: 15 pierres au maximum
- > **5ème GN**: 18 pierres au maximum

Pour l'utiliser, vous devez suivre les conditions des pouvoirs de chaque pierre et appliquer le sort pendant le temps indiqué. Une fois le temps imparti passé, l'effet est actif sur vous. Cependant vous pouvez également utiliser un pouvoir d'une pierre sur une personne. Pour cela, vous faites le même processus, cependant, à la fin du temps imparti, vous lui passerez des bracelets pour que tous sachent qu'un effet est actif sur lui. Une fois l'effet de la pierre est passée, il vous faut recharger la pierre et récupérer le bracelet, et ainsi de suite. Rappelez-vous donc bien : 1 pierre = 1 effet ! On ne peut modifier l'effet choisit en cours de GN, on choisit un effet pour cette pierre pour TOUTE la durée du GN.

Aguerri

Permet de résister à la déprime générée par un achèvement. Une personne avec cet effet actif peut achever sans connaître de dépression lors de l'acte. L'effet prend fin après un acte d'achèvement. Si, ultérieurement, la cible venait à recroiser le cadavre ou se faire rappeler son acte, il devra aller voir un psychologue pour en parler (gêne plus que traumatisme).

Préparation: 2 sab. **Pierres:** Larimar, Pierre de Lune, Aventurine, Cristal de roche.



Bonne fortune

Le porteur de l'effet a l'opportunité de relancer un dé lors d'un jeu ou d'une décision de hasard. L'effet cesse après la relance.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Agate, Oeil de tigre, Malachite, Ambre, Pyrite.



Chance démesurée

Pour tout jet de dé demandé (in game ou hrp pour une décision orga), le résultat du dé gagnera un +3, sans pouvoir dépasser le maximum du dé en question. L'effet dure pour tout le temps imparti.

Préparation: 2 sab. **Pierres:** Tourmaline, Jaspe, Lapis-Lazuli, Calcédoine, Turquoise



Cicatrisation

Stoppe un saignement provoqué par une amputation ou un sort.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Pietersite, Cristal de roche, Aragonite, Améthyste.



Clairvoyance

Permet de détecter les personnes camouflées, incognito ou camouflage magique.

Préparation: 2 sab. **Pierres:** Aragonite, Agate, Lapis-Lazuli, Apatite.



Clarté d'esprit

Protège le porteur de toute sorte de manipulation magique psychologique, de ses propres afflictions. Il en est protégé durant le temps imparti, et le calme s'il traverse une de ces crises.

Préparation: 2 sab. **Pierres:** Labradorite, Onyx, Améthyste, Fuschite, Agate,
Tourmaline noire.



Courage

Le porteur résiste à toute sorte de peur et intimidation.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Aigue-Marine, Hématite, Turquoise, Lapis-Lazuli, Fluorite.



Descente facile

Le porteur résiste aux effets de l'alcool.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Améthyste.



Exorcisme inespéré

Le mage d'ithil tente de restreindre voire supprimer une malédiction ou un défaut psychologique. Il devra lancer un d20 pour voir s'il réussit.

Préparation: 3 sab. **Pierres:** Oeil de tigre, Labradorite, Quartz rutilé, Malachite, Jaspe, Pierre de soleil.



Inspiration artisanale

Les temps nécessaires d'artisanat sont diminués de 50% (alchimie, forge, tanneur etc.).

Condition: Le porteur de cet effet doit impérativement avoir un métier artisanal.

Préparation: 3 sab. **Pierres:** Aigue-Marine, Labradorite, Opale, Apatite



Organisme invulnérable

Le porteur résiste au poison durant le temps imparti.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Diamant, Pierre de lune, Aigue-Marine, Labradorite, Aragonite, Selenite.



Perspicacité médicale

Le porteur a la capacité de soigner un blessé plus rapidement, le temps de soin est diminué de 50% durant le temps imparti, et le temps de convalescence n'est que de 3 sabliers au lieu de 5.

Condition: Le porteur doit impérativement être une personne pouvant soigner.

Préparation: 3 sab. **Pierres:** Tourmaline, Labradorite, Hématite, Cristal de roche.



Pierre protectrice

Le porteur gagne 2 PA durant le temps imparti.

Préparation: 1 sab. **Pierres:** Magnésite, Serpentine, Aragonite, Oeil de fer, Pyrite



Protection spirituelle

Le porteur est insensible à toute magie qui rentre à son contact: il ne subit donc aucun dommage d'origine arcanique. Cependant, il ne peut plus user lui-même de magie où entrer en contact avec un objet ou lieu qui en est composé.

Préparation: 3 sab. **Pierres:** Améthyste, Onyx, Obsidienne, Larme d'apache, Fuschite.



Repos réparateur

Le porteur récupère des points de vie en se reposant (pas de combat, course, duel ou usage de ses compétences). Il gagnera 2PV au bout d'une demi-heure de repos.

Condition: le mage doit attendre 1h après la purification de sa pierre pour pouvoir réutiliser ce sort.

Préparation: Le temps de préparation est différent selon la taille de la pierre: 1 sab pour une somptueuse, 2 sab pour une moyenne, 3 sab. pour une mineure.

Pierres: Turquoise, Hématite, Améthyste, Larimar, Quartz.



Ressourcement intérieur

Le mage d'Ithil peut soigner une personne à terre (dans le coma), il redonne ainsi 2PV à la cible. Cette dernière reste en période de convalescence pour 5 sab. **Met le sablier de coma en pause.**

Préparation: 3 sab. **Pierres:** Calcite, Larimar, Citrine, Quartz rose, Hématite.



Revitalisation intense

Pour une cible qui n'est pas dans le coma, le mage d'ithil peut lui rendre tous ses PV. Le patient aura un temps de convalescence suivant la taille de la pierre:

Mineur: 1h30 **Majeur:** 1h **Somptueuse:** 30min

Préparation: 5 sab. **Pierres:** Fossile, Quartz, Labradorite, Pyrite, Silex.



Telepathie

Le mage d'Ithil peut soutirer une information dans les pensées d'une personne. La cible doit être en face du mage.

Préparation: 1 sab.

Pierres: Fluorite, Sélénite, Larme d'apache, Onyx bleu.



Vitalité de l'être

Si la cible tombe dans le coma, elle reprend conscience avec 1PV après 1 sab., au lieu de mourir après la période de coma.

Préparation: 2 sab.

Pierres: Émeraude, Sodalite, Opale, Larimar, Aventurine, Jaspe, Quartz.



Volonté de fer

Le porteur pourra résister à deux annonces sur le temps imparti, pour toute compétences dont il est la cible qui ne lui infligent pas de dégâts (sommeil, assomme, renverse, peur etc.).

Préparation: 3 sab.

Pierres: Citrine, Pyrite, Hématite, Ambre.



Magie Générale

Niveau 0

Assainissement

Sort basique permettant de rendre une eau croupie potable (pas empoisonnée !!) ou alors un aliment passé mangeable.

Détection de la magie

Permet au mage d'identifier s'il y a la présence de magie dans une pièce, sur un objet ou sur une personne, mais pas sa nature. Délais de 3 sabliers entre chaque utilisation pour éviter de détecter sa propre magie utilisée au sort précédent.

Dissipation d'ivresse

Permet d'annuler les effets de l'alcool actuellement actifs sur une personne. Ne permet pas de prévenir ces derniers ! Peut sortir une personne du coma éthylique.

Lumière

Le lanceur invoque une petite boule de lumière inoffensive dans sa main, qui permet d'éclairer les lieux. Il la maintient à souhait, tant qu'il ne se fait pas attaquer.

Niveau 1

Alarme

Installe une alarme à l'entrée d'une pièce ou sur un objet. Quiconque passe ou touche l'endroit sous le sort devra crier tant qu'il maintient le contact avec l'objet ou qu'il se trouve dans la pièce, puis encore 30 secondes après avoir cessé tout contact.

Désarmer

Le mage frappe le sol de son arme ou de sa main et pointe sa cible de l'autre suite à son incantation : celle-ci doit immédiatement lâcher son arme.

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Moins de 3m



Nausée

Le lanceur de sort désigne une personne de sa main : la victime devra immédiatement lâcher tout ce qu'elle a en main et souffrira d'atroces douleurs dues à la nausée provoquée.

 Durée: 1 sab.	Temps de Cast Instant.	Portée: Moins de 3m 
--	-------------------------------	--

Repousse

Le mage tape le sol de son arme ou de sa main et balaie le vide devant lui de l'autre en annonçant « Repousse ! ». Les personnes face à lui se doivent de reculer de quelques pas, déstabilisés par une force invisible.

 Durée: 30 sec.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m 
---	--------------------------------	--

Sourd

Le lanceur de sort pointe une personne de sa main ou de son bâton et annonce « Sourd ! ». La cible n'entend plus rien et doit faire abstraction de tout bruit.

 Durée: 5 sab.	Temps de Cast: Instant.	Portée: Moins de 3m 
---	--------------------------------	---

Diagnostic arcanique

Permet d'identifier la nature d'une magie, lors d'une détection de la magie. Délais de 3 sabliers entre chaque utilisation pour éviter de détecter sa propre magie utilisée au sort précédent.

Requiert: « *Détection de la Magie* »

Niveau 2

Analyse des sources magiques

Le mage est désormais capable de repérer la source de la magie qu'il détecte si l'auteur est dans la pièce où il se trouve, ou jusqu'à une zone de 20m de diamètre autour du mage (si extérieur ou petite salle).

Requiert: « *Diagnostic arcanique* »

Méditation rituelle

En vue de la réalisation d'un rituel, le ritualiste se prépare à la réalisation de ce dernier. Il doit méditer pendant au moins 2 sabliers, en silence ou récitant l'incantation à venir. De fait, le seuil de difficulté du rituel futur sera abaissé grâce à sa préparation, et à l'accumulation de mana en amont du projet. N'est efficace que si c'est le ritualiste qui réalise la méditation ! N'a aucun effet si les participants méditent.

Ceci est une compétence magique théorique: elle ne consomme pas de mana !

Niveau 3

Tracmage

Permet de retracer les origines d'un sort analysé par détection de la magie, sur tout le périmètre du terrain. Si l'auteur du sort est présent sur le lieu du GN, la « marque » magique est traçable pendant 5 sabliers (15 min).

Requiert: « *Analyse des sources magiques* »

Maître Ritualiste

Désormais expérimenté dans son domaine, le mage est capable d'analyser approximativement les besoins pour mener à bien ses rituels. Il pourra donc savoir le nombre minimum de mage nécessaire pour ce rituel, et avoir une estimation des conséquences ou séquelles possibles en amont de l'expérience.

Ceci est une compétence magique théorique: elle ne consomme pas de mana !

Requiert: « *Méditation rituelle* »



Niveau progressifs

Armure de mage

Ce sort permet d'enchanter le corps du lanceur de sort pour le protéger des coups et lui accorde des points d'armures. Le mage devra porter un tissu bleu en écharpe sur son bras pour chaque niveau de sort. Le sort prend fin à minuit ou jusqu'à la destruction de l'armure magique.

> **Niv. 1:** 2 PA > **Niv. 2:** 4 PA > **Niv. 3:** 6 PA > **Niv. 4:** 8 PA

Les mages ayant déjà un sort d'armure tel que les mages de Feu, Foudre, Métal et Terre ne peuvent apprendre ce sort généraliste. Ceux avec une armure physique ne peuvent activer ce sort.

Projectile magique

Projectile de mana qui enlève un certain nombre de PV à la cible.

> **Niv. 1:** -1 PV > **Niv. 2:** -2PV > **Niv. 3:** -3PV > **Niv. 4:** -4PV

Durée: //

Temps de Cast: Instant.

Portée: Projectile