

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 Générale.....	16
Magie de l'Acide	19
Magie de l'Air	22
Magie Bardique.....	25
Chamanisme	28
Magie du culte du Hasard.....	31
Magie de Décomposition.....	32
Magie de l'Eau.....	35
Magie de l'Esprit.....	38
Magie du Feu	41
Magie de Foudre.....	43
Gastronomancie.....	46
Géatomancie.....	50
Illusionnisme	53
Invocation.....	56
Magie d'Ithil.....	59
Magie de Lumière.....	62
Magie de métal.....	65
Nécromancie.....	68
Magie de l'Ombre.....	71
Draithion.....	74
Brêtre.....	78
Magie de Terre.....	81

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. Les sorts se régénèrent donc tous à minuit, nécessitant tout de même le repos complet d'une nuit de sommeil. Le grimoire du mage peut contenir autant de sorts de son école qu'il le souhaite, mais il ne pourra exécuter qu'un certain nombre de sorts 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 Écrire »
- 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 un sort de niveau 1 (de cette nouvelle école), 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 Rôle & Game) 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
CONFIRMÉ	GRADE APRÈS 2 GN
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 contondantes (bâton de combat, bâton de mage, sceptre...) ou tranchantes type naginata et lance. Les boucliers, pavois et autres armes sont interdits d'utilisation sous peine de ne plus pouvoir lancer de sort de manière efficace. L'archerie et arme à feu est accessible aux mages : ils ne peuvent cependant pas lancer de magie s'ils ont un arc bandé ou une arme chargée 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. À partir du moment où le joueur possède des points d'armure (PA) réels grâce à son équipement, il lui est impossible d'utiliser 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 les plus puissants). 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 utilisables à souhait de manière illimitée par jour. Un personnage non mage spécialisé pourra accéder à l'apprentissage des sorts d'école générale seulement, de niveau 0 et 1, 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	-1 PV + ÉTOURDISSEMENT BRUTAL POUR 2 SAB.
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 2	-2 PV + ÉTOURDISSEMENT BRUTAL POUR 3 SAB.
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 3	-3 PV + ÉTOURDISSEMENT + HALLUCINATIONS POUR 3 SAB.
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 4	-4 PV + ASSOMMÉ + POSSIBLES SÉQUELLES (ORGAS)
DÉPASSEMENT: SORT NIV. 5	COMA + POSSIBLES SÉQUELLES (ORGAS)

✦ Lancer un sort

Tout 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, préparées ou improvisées ! 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 (ces éléments sont précisés pour chaque sort)...

Ex de cast : Aiguilles 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

Les 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 maîtres... Quel que 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.

Sependant, 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 minimum pour utiliser le mana nécessaire au procédé magique.
- Si la demande magique du rituel est demesurée par rapport aux mages impliqués, des séquelles peuvent atteindre les participants (semblables aux effets de dépassements de seuil).

Le 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 magie 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 minimums d'un rituel.

✦ Écoles et mana

Le 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. S'il vide entièrement son mana et tente d'user de magie, il risque les fameuses séquelles 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 régénère de lui-même, après une bonne nuit de repos.

Magos			Magos		
GRADE	APPRENTI	INITIÉ	CONFIRMÉ	MAÎTRE	ARCHIMAGE
NIVEAUX					
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

Un Mage ne connaît qu'une école spécialisée (hors générale) 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. À ce moment, le mage acquiert la capacité physique d'assumer le contrôle sur une magie de plus, cependant il devra trouver un maître 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 termes de ressource. Et ce qui, également, en fait une magie fort dangereuse...

Magie Bardique

On ne lui accorde pas souvent le titre de mage, 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 longs casts ou 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... Hallaqu... 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, de poussière ou encore de particule : voilà le principe de cette magie. Plus développée 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'Enchantement

Le Sebūr (enchantement en iddun) est une pratique magique où s'opère l'enchantement d'objets. Le sebūr, ou enchanteur, se munit de différents outils runiques lui permettant d'exercer sa magie. Tel un instrumentiste, il utilise des symboles précis suivant une logique particulière pour confectionner et monter un sort de toutes pièces sur différentes valeurs.

Actuellement, magie disponible seulement pour la civilisation « Idadun »

Cette magie mystérieuse ne sera pas décrite dans ce livret : l'annexe sera directement fournie aux joueurs choisissant cette magie.



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. Le mage lui-même n'est pas conscient de sa maîtrise et de son existence. L'incantation du sort doit être fondue dans le dialogue !

Ne peut pas être choisie comme première magie (rang confirmé minimum)



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 agressif.



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 magiques 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 psychique. 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, voire 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 ait 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 non-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 très encadrée, voire 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. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, elle est très bien vue et tolérée même par les institutions religieuses les plus strictes : après tout, l'ombre est le complément essentiel à la lumière.



Magie des Draïths

Les protecteurs draïths sont obligatoirement des fulufaähs, 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 ne sont accessibles 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.

Actuellement, magie disponible seulement pour la civilisation « Fulufaäh »



Prêtrise

Le prêtre est un mage soigneur qui saura toujours se montrer utile 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. Évidemment, le mage prêtre doit forcément avoir une foi religieuse associée, et ses incantations sont représentées par des prières à son ou ses dieux.

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

Les mages d'Ithil sont capables de plonger leur propre magie dans le cœur des pierres fines. La gemme entre alors en résonance et génère un sort singulier qui lui est propre. Une fois la magie imprégnée par le minéral, le mage peut en extraire le sort et en user. Tout comme n'importe quel mage d'Algaroth, le mage d'Ithil a besoin d'un catalyseur afin de manipuler la magie et de pouvoir l'utiliser avec ses cristaux. **Requiert:** la compétence « **Pierre vectrice de magie** »

Ecole de Magie Générale

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

Grimoires

Liste des sorts par école




Descriptif des sorts

Eléments composant un les sorts:

Durée: temps en sabliers (1 sab = 3min) le temps d'effet du sort

Portée: distance spécifique d'un sort ou d'une zone

Temps de cast: temps en sabliers pour la préparation du sort (spécifié pour certains sorts seulement).

Effet de renforcement (): effet magique actif sur le personnage. Faire un noeud sur son ruban violet.

- > 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).
- > Tous les sorts sont, par principe, perce-armure.

	Coma		Brûlure
	Brise		Hémorragie
	Repousse		Soins magiques
	Désarme		Sort à projectile

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.

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.

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.

Désarmer ✂

Le mage désarme magiquement sa cible, de l'annonce « Désarme ! ». La cible ne peut pas ramasser son arme du reste du combat.

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.



Repousse

Le mage frappe le sol de son pied ou balaie le vide devant lui en annonçant « Repousse! ». Les personnes face à lui se doivent de reculer de quelques pas, déstabilisés par une force invisible.

Durée: 30 sec.

Sourd

Le lanceur de sort pointe une cible 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.

Diagnostic arcanique

Permet d'identifier la nature d'une magie, lors d'une détection de la magie.

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 20 m 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 !

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.

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 mages nécessaire pour ce rituel, et avoir une estimation des conséquences ou séquelles possibles en amont de l'expérience.

Requiert: « *Méditation rituelle* »

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

Niveau progressifs

Armure de mage

Ce sort permet d'enchanter le corps du mage pour le protéger des coups et lui accorde des points d'armures. 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 cumuler ce sort avec le sort de leur école. L'un désactivera l'autre. 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



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 plier sur lui-même. Il souffre et se retrouve incapable d'user de ses compétences durant la durée du sort.

Durée: 2 sab.

Main acide

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

Antidote naturel

Après le cast adapté (hors combat), le mage est capable d'éliminer un poison du corps d'un organisme quelconque (en le touchant de sa main). L'état « sommeil » se déclenche ensuite sur la cible pendant 2 sabliers. Si le sommeil réparateur est brisé, le poison revient à la charge.

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: 5 sabliers (15 min)

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 serrures magiques).

Niveau 2

Jet d'acide

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

Brûlure chimique

Après contact de la main du mage, la cible perd 2 PV en plus de l'état « Brûlure ». Des soins seront nécessaires pour éviter la perte de PV supplémentaire (1 PV/heure).

Empoisonnement liquide

Permet de mélanger à tout liquide un acide impossible à détecter, sauf magiquement. Après 30s de délais, la cible se retrouve empoisonnée et secouée par de violentes crampes d'estomac qui l'incapacite totalement. Il perd alors 1PV/sab. Si aucun antidote n'est fourni, le sort continue jusqu'au coma.

Cast : 1 sablier

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 à l'arme durant toute la durée du sort.

Durée : 3 sabliers

Niveau 3

Jet d'acide amélioré

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

Poison cutané violent

Au contact de la main du mage, la cible perd 2 PV directement, puis 1 PV pour 3 secondes de contact ferme supplémentaire.

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 3 PV. La compétence « Agile » permet de passer au-delà de la zone sans dégâts.

Durée : 2 sabliers



Magie de l'Air

Niveau 1

Bourrasque

La cible située à moins de 5 mètres 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.

Envol

Le vent porte le lanceur de sort rapidement loin de ses ennemis, ce qui lui permet de fuir. Utilisable en combat, mais seulement sur le mage lui-même.

Intouchable

Permet de parer jusqu'à deux projectiles qui visent le lanceur de sort (magie, flèche, arme de jet...), tel un bouclier.

Durée : 2 sabliers, ou jusqu'à épuisement des 2 touches

Niveau 2

Coup de vent

Toutes les personnes (mêmes alliées) autour du lanceur de sort (dans un rayon de 5 m) 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).

Utilisable une seule fois dans un même combat.

Flux aérien

Sort de distance qui fait perdre 2 PV à la victime, et le repousse de quelques pas sous le choc.

Saut aérien

Permet au lanceur de sort de léviter au-dessus d'un obstacle ou de faire léviter autrui pour aider à un passage difficile. Le mage doit rester concentré pendant la durée du sort. N'est pas utilisable en combat.

Niveau 3

Lame ✎

Un vent coupant comme des lames s'abat sur la cible, lui enlevant 2 PV. La douleur est telle que la cible hurle de douleur et doit se retirer des combats. Déclenche aussi une « Hémorragie ».

Lévitacion

Fais léviter une personne (ennemi ou allié) à moins de 5 mètres du mage. 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. Le mage doit rester concentrer tout le long de la manœuvre, et la moindre attaque brise le sort.

Vent rapporteur

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

Durée : 1h

Niveau 4

Rapide comme le vent ☁ ✎

Enchante l'arme du lanceur : la prochaine touche provoquera un effet « Repousse » et la perte de 3 PV. Si le coup touche un membre, il s'avérera inutilisable à cause de l'effet « Fracture ». Ce sort ne marche que pour un seul et unique coup.

Asphyrie

Le lanceur de sort doit mimer pendant une bonne dizaine de secondes 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 3 PV à la cible pour qu'il finisse assommé.

Durée : Moins de 2m

Vent rapporteur

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



Niveau 5

Tornade

Toute personne autour du mage dans les 3 m (alliés et ennemis) est repoussée et tombe à terre. Les 3 personnes les plus proches (désignée par le lanceur) perdent 3 PV.

Tranchant 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 ». S'il touche le ventre (ou le dos), la cible s'écroule au sol éventrée et se retrouve dans le coma. Le sort ne compte que pour un coup unique.

Durée : 1 sablier

Magie Bardique

Niveau 1

Mélodie

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

Interpellation

Le barde démarre un air qui accroche les esprits et attire les regards. Les joueurs qui 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.

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.

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.

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 chante.

Chant de deuil

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



Ode à la joie

Le barde commence un air joyeux et entraînant, qui détend toutes les personnes autour. Améliore l'ambiance et le moral.

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 (n'est pas assez puissant pour pousser la cible au suicide).

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.

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.

Niveau 5

Salvanisation

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

Berceuse

Le barde entonne un air calme, suffisamment pour endormir tous ceux qui l'entendent. Leur sommeil reste cependant léger! Un fracas ou subir des dégâts les réveillera. Ce sort touche les alliés comme ennemi.

Vérité à répondre

Le barde doit chanter ses questions, autant qu'il le souhaite dans le temps imparti. Le ou les joueurs cible(s) sont/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.

Niveau 5

Balade héroïque

Le barde joue un chant héroïque qui fait l'éloge de ses alliés. Jusqu'à 5 cibles, définies au préalable, peuvent alors résister à un seul et unique coup, indépendamment de l'armure et de la vie (annoncer « Résiste »). 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.

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 teeeeeeeeeeeeeeeeeemps ». 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. Le mage est libre de faire ce qu'il souhaite, tant qu'il tient sa note.



Chamanisme

Niveau 1

Détection de malédiction

Avec son catalyseur, le mage peut détecter une malédiction touchant un personnage, et peut éventuellement avoir quelques informations sur comment la gérer.

Apaisement concentré

Permet de mettre un terme à une crise de démence ou berserk d'un personnage. La cible tombe ensuite inconsciente pour 1 sablier.

Entrave spirituelle

Immobilise un personnage possédé par un mal, une crise ou une malédiction tant que le chaman incante. La cible devra s'immobiliser le temps que le chaman incante. Le chaman ne doit pas être frappé et aucune personne ne doit passer entre les deux. **Portée:** Moins de 10m

Récolte (Compétence : 20 XP)

Peut cueillir des plantes alchimiques (témoin de récolte), mais ne permet pas de créer les potions.

Niveau 2

Rituel de vaillance

Rituel à faire avant le combat. Le chaman met des peintures de guerre sur un groupe de personnes qui résisteront donc à la peur pendant le combat.

Durée: 3 sab. **Temps de Cast:** 1 sab.

Cohésion des esprits

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

Durée: 3 sab.

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 » **Temps de Cast:** 1 sab.

Niveau 3

Sommation spirituelle

Toute cible à proximité se sent intimidée et doit reculer le temps où le chaman scande. La portée se fait jusqu'à 5 m autour du mage. Toute attaque rompt la concentration du chaman (projectile, magie...).

Interrogatoire onirique

Viser une cible, sur le plan physique ou éthéré. Le joueur visé est obligé de dire la vérité face à ces questions, sans détournement de réponse. Dans le cas des cibles sur plan physique, les alliés du mage peuvent alors poser des questions à la cible pendant l'incantation.

Durée: 1 sab.

Forme étherée

Le chaman quitte le monde physique après méditation (temps de cast) pour entrer dans le monde spirituel. 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 porter sur le visage un voile blanc pour signifier qu'il n'est pas présent dans le plan physique). En revenant dans le monde réel, le chaman est fatigué et doit se reposer (2 sabliers).

Durée: 5 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Appel des esprits (Sort passif)

Une fois en « Forme étherée », 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 étherée »

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.

Bleu: résistance au feu / Violet: résistance à l'eau / Vert: résistance à la foudre / Rouge: résistance à l'air

Blanc: résistance à la terre

Temps de Cast: 2 sab.

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.

Temps de Cast: 2 sab.

Rituel de canalisation

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

Temps de Cast: 2 sab.

Virulence des esprits

Les esprits attaquent un ennemi dans son être spirituel, ce qui enlève 3 PV. La cible se sent mal ensuite pendant 5 sabliers, déprimée, au bord du gouffre.

Niveau 5

Rituel de vitalité

Rituel à faire avant le combat. Le sort est effectif jusqu'à 5 personnes et donne +2PV par cible. Elles doivent rester à proximité (portée de son) du lanceur de sort qui continue d'incanter.

Temps de Cast: 2 sab.

Contrôle 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 (Attention ! Le joueur doit toujours être consentant du jeu proposé : en cas de doute, appeler un orga).

Temps de Cast: 2 sab.

Pour le chamanisme, tout rituel de groupe a un nombre de cibles maximum. Cependant il est possible d'augmenter ce nombre maximum par nombre de suivants 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 maître chaman reprenne son incantation. Toute attaque sur le maître chaman interrompt le rituel.

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 quelles magies ou sorts 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 seront annotés 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 (renforcé par magie ou non). Celui-ci est réduit en poussière.

À néant

Détruis 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.

Déséquipe

Par contact de la main sur une partie d'armure de l'opposant, le mage peut endommager celle-ci. Annonce « Brise armure », et retire tous les PA. L'armure est réparable suite au combat.

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. Le sort se fait sans un bruit, en toute discrétion. L'objet n'est pas réutilisable par la suite.

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. Ne peut pas s'appliquer sur une armure.

Destruction mesurée

En prenant le temps de rassembler son pouvoir, le mage est capable de réduire en poussière tout objet jusqu'à la taille d'une porte. La cible ne doit pas être magique ou renforcée par un effet magique.

Temps de Cast: 1 sab.

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.

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.

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.

Temps de Cast: 1 sab.

Sol dérobé

Le mage frappe par terre, et le sol se déstructure sous les pieds de son adversaire qui perd 2 PV. Annoncer «Assomme».

Pensée 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.

Décomposition

D'un contact sur le corps de l'adversaire, le mage décompose une partie de la zone touchée. L'adversaire perd 3 PV, et est atteint de l'état « Hémorragique ».



Magie de l'Eau

Niveau 1

Soins légers

Au contact du blessé, rends 1 PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Sommeil

Endors une personne suite au sort. La cible ne peut être réveillée qu'en prenant des dégâts, ou fin de sort.

Durée: 3 sab.

Plaque de glace

Crée une plaque de glace sous les pieds d'un ennemi qui glisse dessus et s'assomme au sol. Annoncer « Assomme » dans l'incantation.

Eau pure

Permet de savoir si un liquide est empoisonné ou non, ainsi que d'identifier le poison.

Niveau 2

Viège 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, ou parler.

Durée: 30 sec.

Hydratation magique

Au contact du blessé, rends 2 PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Pluie tropicale

La personne visée par le mage se retrouve soudain sous une pluie d'eau brûlante. La victime perd 1 PV et se retrouve brûlée de manière superficielle, mais horriblement douloureuse! Annoncer « Brûlure » dans l'incantation.

Durée: 30 sec.

Niveau 3

Voigne gelée

Le lanceur de sort se retrouve avec les mains gelées. S'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 1 PV 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 2 PV et se retrouve avec une grosse difficulté à respirer. L'état de gel fera perdre 1PV/30 min, comme une brûlure.

Durée: Jusqu'à la touche **Temps de Cast:** 1 sab.

Soins modérés

Au contact du blessé, rends 3 PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Blizzard

Crée une tempête de neige de 3 m autour du lanceur de sort, obligeant toutes les personnes (alliés comme ennemis) à sortir de la zone. Le mage est immunisé contre les projectiles magiques ou physiques, et peut caster un autre sort. Il ne peut cependant pas bouger le temps de son sort (sous risque de se faire éjecter par son propre sort). Annoncer « Repousse » dans l'incantation.

Durée: 30 sec.

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 perd 3 PV. Le choc repousse la cible (annoncer « Repousse »).

Soins importants

Au contact du blessé, rends tous ses PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.



Niveau 5

Arme de glace

L'arme applique l'état « Brise » à la prochaine touche. Si c'est un membre, l'effet « Amputation » est appliqué. Si le coup est au torse, la cible perd 3 PV et est hors combat sous le choc violent (effet « Fracture »).

Déshydratation

Au contact de sa cible, le mage lui retire l'eau de son corps. La victime se tortille de douleur et finit par tomber dans le coma. Elle ne peut pas se dégager, fuir ou se défendre dès que le contact est fait.

Temps de Cast: 1 sab.

Magie de l'Esprit

Niveau 1

Insinuation

Insinue un indice où une information fausse à un individu qui sera convaincu de sa véracité. L'information doit être transmise par une phrase unique et courte.

Dubli

Suite au contact, la victime oublie 2 minutes au choix du lanceur de sort (maximum sur l'heure qui vient de passer).

Mal de tête

La cible est prise d'une migraine fulgurante, l'empêchant d'utiliser ses compétences ou de se battre.

Durée: 2 sab.

Tourne-tourne

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

Durée: 1 sab.

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.

Niveau 2

Vensée amicale

Toute personne alentour a envie d'être amicale avec vous (parle gentiment, hésite à attaquer, etc.).

Durée: 10 sab.

Horreur sans nom

La personne ciblée voit apparaître sa plus grande peur/phobie et s'enfuit. Elle reste prostrée sous l'effet « Peur » le temps du sort. Les compétences permettant le résiste à « Peur » ne protègent pas de l'effet du sort.

Durée: 1sab.



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.

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. La cible ne se rend pas compte que son comportement est influé.

Durée: 2 sab.

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.

Temps de Cast: 1sab.

Durée: 1h

Trou noir

Assomme une personne, qui oublie tout ce qui vient de se passer les 10 dernières minutes.

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).

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 ledit objet, et qu'il est capable de le décrire précisément (*appel orga en hors-jeu pour les infos*).

Cautérisation

Inflige 1 PV à la cible en le brûlant à distance.

Illumination

Permet d'aveugler temporairement un ennemi, main tendue vers la cible. **Durée:** ~10 sec

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)*

Niveau 2

Coup de soleil

Le mage de feu inflige une brûlure très douloureuse à son adversaire en le pointant suite à son incantation. La cible perd 2 PV et perd connaissance sous la douleur : annoncer « Assomme ».

Barrière ardente

Une barrière de flamme se dresse autour du lanceur pour le protéger. Nul ne peut franchir cette barrière sous peine de se faire repousser et de perdre 1 PV (+ état spécial « Brûlure »). Aucun projectile physique ne peut atteindre le mage, mais les sorts cependant peuvent passer la barrière. Le mage doit se concentrer pour maintenir sa barrière, il ne peut donc pas lancer d'autres sorts, mais peut parler ou tirer des flèches. **Durée:** 1 sab.

Brûlure

Une flamme magique apparaît dans la main du mage : il peut ainsi brûler une cible au contact, lui retirant 2 PV. Si le mage touche un membre, il est inutilisable jusqu'aux soins. S'il touche le torse, la personne perd connaissance sous le choc de la douleur. Annoncer « Assomme ».



Niveau 3

Cercle de feu

Ce sort emprisonne une personne dans un cercle enflammé. Si elle essaie d'en sortir, cette personne perd 1 PV 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.

Armure de feu

Si quelqu'un touche le lanceur de sort (allié comme ennemi !), il perd 1 PV. S'il est touché par une arme, celle-ci se brise. Cependant, l'armure ne protège pas des sorts. Cela dure jusqu'à ce que le mage prenne des dégâts.

Boule de feu

Le lanceur de sort jette un projectile enflammé sur sa cible qui, en le touchant, lui enlève 3 PV. La personne touchée se retrouve alors brûlée et recule de quelques pas sous le choc.

Niveau 4

Danse enflammée

Le lanceur de sort désigne une personne suite à son incantation et les bottes de cette dernière prennent feu ! Elle perd 4 PV et ne peut plus courir jusqu'aux soins. Applique l'état « Brûlure ».

Pluie de météorite

Tous les ennemis jusqu'à 2 m autour du lanceur perdent 2 PV et sont repoussés, sous le choc. Ils doivent s'éloigner de la zone autour du lanceur pour ne pas prendre plus de dégâts.

Durée: 30 sec.

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.

Fonte instantannée

Le mage lance une gerbe de flammes ardentes : si elle 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.

Magie de Foudre

Niveau 1

Coup de foudre ⚡

Le mage lance un éclair sur son adversaire et lui fait perdre 1 PV.

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).*

Electricité statique

Irrite toute personne autour du mage (dans la pièce ou à 5 m autour du mage). Les personnages affectés ne savent pas pourquoi ils se sentent soudainement irrités, mais ressentent le besoin de se passer les nerfs sur quelqu'un ou quelque chose.

Durée: 30 sec.

Rapide comme l'éclair

La maîtrise de la foudre permet au mage de partir rapidement loin de ses ennemis ce qui lui permet de fuir grâce à sa vitesse inégalable. Ne peut être contré par « Fuite ».

Niveau 2

Coup de foudre avancé ⚡⚡

Le mage lance une nuée d'éclairs puissants sur son adversaire, ce qui lui fait perdre 2 PV. De plus, elle recule de quelques pas sous l'effet du choc : annoncer « Repousse ».

Ø - rageuse

Entoure le mage d'une aura faite d'éclairs menaçants et de nuages noirs. Les personnes alentour sont intimidées et la personne la plus proche (désignée par le mage en cas de doute) subit l'effet «Peur».

Surprise électrisante

Le mage touche la victime qui tombe en sursautant, en perdant 2 PV. Applique l'effet «Assomme».
Le mage doit prendre sa cible par surprise.



Niveau 3

Conduction

De l'électricité parcourt l'arme du mage. Si celle-ci s'entrechoque avec celle de l'adversaire, annoncer « Désarme ». L'adversaire perd 1 PV et ne peut pas ramasser son arme avant la fin du combat.

Epilepsie

Le mage provoque une crise épileptique à la cible. La personne atteinte est prise d'une folle crise de convulsion pendant 30 secondes (attaquer la cible pendant la crise la fait cesser). Suite à celle-ci, la victime restera déboussolée le reste de la journée, sauf si elle reçoit des soins psychologiques (jouer le fait de se perdre, faire répéter des consignes, brouillard mental, etc.).

Durée: 30 sec.

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 1 PV et se fait repousser.

Durée: 3 sab.

Niveau 4

Volée d'éclair

Le mage fait perdre 2 PV aux trois ennemis les plus proches de lui.

Écaille de foudre

Que ce soit sur soi-même ou autrui, cette armure électrique à même la peau protège son porteur. Si quelqu'un touche l'armure (alliés ou ennemi), il perdra 2 PV et perdra connaissance : annoncer « Assomme ».

Durée: 3 sab.

Slide de la foudre

Charge d'électricité l'armure en métal d'un allié, lui faisant perdre 1PV. Le prochain coup reçu avec une arme en métal appliquera l'effet « Désarme » et fera perdre 3PV à l'adversaire.

Durée: Jusqu'à la touche

Niveau 5

Maelstrom



La foudre s'abat autour du mage et immobilise une dizaine de secondes toutes les personnes à 5 m (alliés et ennemis), retirant 3 PV aux 2 personnes les plus proches du lanceur. Ces deux personnes tombent assommées sous le choc.

Electrocution





Le mage lance un jet d'électricité surpuissant sur sa cible pour l'électrocuter et le faire tomber instantanément dans le coma.

Temps de Cast: 30 sec.



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 et sucrée ».
- > 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.

Durée: Jusqu'à minuit, indépendamment des repas/verres avalés à la suite

Pouvoir du sucre (sucré)

Permet de courir, quel que soit le nombre d'armes/équipement en sa possession, ou lors d'une période de faiblesse (1 PV ou statut de convalescence. Bien garder le bandage!)

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 rempli) et se sentira ballonné.

Mets soporifique (sucré / salé)

Déclenche un sommeil magique chez la cible. Il ne pourra se réveiller qu'à la fin de l'effet, par des soins magiques ou dégâts.

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 PV (dans la limite de ses PV maximum).

Vetit 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).

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 réinitialisé (reprise de 5 sabliers complets).

Épices secrètes d'Ahmad (sucré / salé)

Brûle la bouche de la cible, engourdissant totalement sa langue. Il lui est impossible de parler correctement ou d'articuler sur le temps d'effet. Impossible d'incanter. (ne peut être soigné que par potion de soin ou soins magiques).

Niveau 3

Selvation (salé)

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

Protection par le sel (salé)

Permet de résister aux altérations d'état métabolique et mental (sommeil, nausée, contrôle mental, berserk), mais pas de résistances aux états de physiques et blessures comme assomme, repousse, amputation, etc.



La douce vérité (sucré)

La cible ne peut pas mentir, même par omission. La personne en question se rend compte de la situation, mais se sent obligée 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

Rab de magie (salé)

Permet à un mage de recharger tous 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 un « Brise » au combat (en un coup). Cependant, cet état empêche la cible de faire des actions délicates, prenant le risque de briser ses outils (crochetages, soins médicaux, artisanats...).

Partage des gourmets (sucré / salé)

Appliqué à un plat ou boisson déjà ensorcelé par gastronomie, 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 fonctionnent pas pour le sortir du coma, il faut trouver une autre solution.

Gloire au sucre (sucré)

Redonne tous ses points de vie à une cible, avec un bonus de 2 PV supplémentaires pour le temps d'effet du mets. Une fois perdus, les soins ne permettent pas de les récupérer. Ne permets 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. Utilisable seulement hors combat.

Projectile de sang

Le mage perd 1 PV, mais la cible perd 2 PV et doit reculer sous la force du coup.

Burger les fluides

Le mage retire toute trace de poison dans les fluides de sa cible.

Temps de Cast: 1 sab.

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.

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.

Niveau 2

Haemolacria

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. (effet aveugle)

Vision sanglante

L'hématomancien essaie de voir des réponses à ses questions dans une coupole de sang. Un organisateur viendra répondre à ses questions. Le sang doit provenir du mage ou d'un volontaire (perte de 1 PV suite à la ponction). **Requiert:** *coupole remplie de faux sang.*

Durée: 2 questions

Temps de Cast: 1 sab.

Lame sanguine

Le mage forme une lame avec son propre sang et la projette sur sa cible. Elle perd 3 PV et se fait repousser. En contrepartie, le mage perd 1 PV.

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 (mensonge par omission inclus). **Requiert:** *sang de la victime dans une fiole.*

Durée: 2 sab.

Temps de Cast: 1 sab.

Niveau 3

Vouvoir du sang

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

Durée: 24h

Temps de Cast: 3 sab.

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. Il ne peut se déplacer, mais est conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Le mage se met donc en « Hors-Jeu » le temps du sort.

Durée: 2 sab.

Saignée

Au contact de la main du mage, la cible subit 3 PV, ainsi que l'effet « Hémorragie ». Cette hémorragie magique n'est pas soignable par des soins physiques : seules la magie ou les potions peuvent l'arrêter.



Illusionnisme

Niveau 1

Changement d'apparence

Ce sort permet au mage de prendre l'apparence de n'importe quelle personne. Demande à avoir plusieurs costumes différents. **Requiert:** *avoir plusieurs costumes différents.*

Durée: 2h max.

Temps de Cast: 1 sab.

Mirage

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

Illusion d'optique

Le lanceur de sort se camoufle dans la nature grâce à sa magie : annoncer « Camouflage magique » si une personne vous remarque. Ce sort dure tant que le mage ne bouge pas, ou qu'il ne fait pas d'Action (attaquer, parler, user de compétence...).

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.

Placebo

Le mage fait apparaître un objet de petite taille ou une potion sans effet. La création semble parfaitement réelle.

Durée: 3 sab.

Niveau 2

Phobie

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

Durée: 1 sab.

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.

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: 1 sab.

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 en contact avec eux.

Durée: 1 sab.

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 après le temps écoulé, quelles que soient les interventions extérieures.

Durée: 1 sab.

L'habit du moine

L'illusionniste modifie l'apparence d'une personne hors combat. Pour le rôle-play, l'illusionniste devra fournir un déguisement à cette personne, ou se renseigner auprès des orgas.

Requiert: *Plusieurs costumes différents.* **Durée:** Jusqu'à 00h **Temps de Cast:** 2 sab.

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.

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.

Défendre son créateur

Une créature apparaît à côté du lanceur. Elle attaque une cible et lui fait perdre 2 PV, disparaissant une fois le coup donné.

Flairer les intrus

Le mage invoque une créature qui l'aide à détecter les personnes camouflées (camouflage magique et physique). Cette créature ne peut pas servir pour un autre sort, tant que le présent sort est actif.

Durée: 2h

Falsification magique

De 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.

Brume isolante

De la fumée apparaît, ce qui permet à l'invocateur de s'enfuir. La compétence « Fuite » ne permet pas de poursuivre le mage.

Niveau 2

Arsenal caché

Des armes de jet 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.

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 être pris par surprise (assomme, mise en joue, assassinat). Cette créature ne peut pas servir pour un autre sort, tant que ce dernier est actif.

Durée: 2h

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 « Estimation », ou par une détection de la magie. Le mage donnera des cailloux à la place de l'argent.

Renversement protecteur

Une créature apparaît à côté du lanceur. Elle attaque une cible, lui fait perdre 2 PV et applique l'effet «Assomme». La créature disparaît une fois le coup donné.

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.

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.

Prison non euclidienne

L'invocateur crée une cage pouvant contenir jusqu'à 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.



Magie d'Ithil

Chaque sort sera lancé à l'aide d'une incantation. Après chaque utilisation, le mage devra faire ressourcer la gemme. Il doit mettre en place une scène de purification (eau, encens, etc.) et laisser la pierre se recharger durant 3 sabliers. Concernant les cristaux utilisés, le joueur peut sélectionner n'importe quelles pierres (imitations et résines acceptées tant qu'elles sont réalistes et pertinentes), l'important est de faire attention à leur couleur. La couleur de la pierre désigne le niveau de sort qu'elle peut contenir. Une pierre d'une couleur pourra être utilisée pour n'importe quel sort de son niveau affecté, tant que le minéral est bien ressourcé entre chaque lancée. Tous les sorts des mages d'Ithils sont des effets actifs ! Voici le système de couleur par niveau de sort à respecter :

Niveau 1 : Bleue

Niveau 2 : Verte

Niveau 3 : Jaune

Niveau 4 : Orange

Niveau 5 : Rouge

Niveau 1

Bonne fortune

Permet à la cible de relancer 3 jets de dés (RP). Il garde le jet qui l'arrange, comme si la chance lui souriait. Ne permet pas de relancer des jets méta, tels que les dés d'alcool ou autre système de jeu.

Descente facile

Permet de résister aux effets de l'alcool pendant 1h.

Repos réparateur

La convalescence de la cible ne nécessite plus que 2 sabliers, au lieu de 5.

Pierre protectrice

Octroie 2 PA au porteur. L'effet reste actif tant que les PA n'ont pas été consommés.

Ressourcement intérieur

Le sort doit se faire sur une cible dans le coma. Celui-ci permet de mettre son sablier de coma en pause, en attendant que des soins lui soient prodigués. Suite à ceux-ci, la cible recevra 2 PV au lieu de 1 (premiers soins). Il devra malgré tout respecter son temps de convalescence.

Niveau 2

Cicatrisation

Permet de stopper une hémorragie en cours, et rends 1 PV à la cible. Ne permet pas de sortir un blessé du coma.

Télépathie

La cible du sort possède temporairement le don « Perspicace », et décèle donc le mensonge de la vérité. La compétence « menteur » permet de résister à ce don.

Durée: 1h

Organisme invulnérable

La cible résiste aux effets métaboliques et organiques (poison, potions, nausée, allergie, gastronomie, sommeil...), positifs comme négatifs.

Durée: 2h

Inspiration artisanale

La cible voit le temps de ses productions artisanales réduites de moitié. Fonctionne pour tous les métiers de l'arbre d'artisanat.

Durée: 2h

Clairvoyance

La cible du sort détecte tout camouflage physique ou magique, incognito ainsi que les apparences magiques.

Durée: Demie-journée en cours

Niveau 3

Aguerri

Permet de ne pas être influé par le retour psychologique suite à un meurtre ou acte horrible sans la compétence « Sang-froid ». Reste actif tant que le porteur n'a pas achevé quelqu'un durant un GN. Le retour de bâton peut malgré tout se faire sentir si on le remet face à ses actes par la suite.

Courage

Permet à la cible de résister à la peur et à la torture.

Durée: Demie-journée en cours

Volonté de fer

Le porteur résiste à 2 annonces non magiques dont il est la cible. Effet actif jusqu'à l'épuisement des résistes.

Niveau 4

Revitalisation intense

Redonne tous les PV maximums d'une cible, qu'elle soit dans le coma ou non.

Perspicacité médicale

Effet porteur sur un médecin ou rebouteux. Le soigneur soigne le double de PV/sablier, et les temps de convalescence passent de 5 à 3 sabliers.

Clarté d'esprit

Stabilise tout défaut psychologique ou manipulation magique sur la demi-journée. Évite les crises incontrôlées.

Niveau 5

Protection spirituelle

Le porteur est insensible aux effets et sorts magiques. Il ne peut cependant plus lancer de magie lui-même ou entrer en contact avec quoi que ce soit de magique.

Prévenir les orgas magie du choix de ce sort, à la création de fiches perso.

Pierre du destin

Effet porteur. Si le porteur tombe dans le coma et arrive à la fin de son sablier, il se relève avec l'intégralité de ses PV max et sans convalescence.

Durée: tout le temps du GN en cours

Magie de Lumière

Niveau 1

Aveuglement

Éblouis les joueurs alentour suite à la formule : les cibles face au mage ne peuvent plus combattre ou poursuivre le mage.

Durée: 10-15 sec.

Onde lumineuse

Repousse les personnes face au mage, les obligeant à reculer de quelques mètres en se couvrant les yeux pour ne pas être éblouies : les cibles sont désorientées et ne peuvent se défendre sur l'attaque à venir. Les créatures non-vivantes perdent 1 PV.

Durée: 30 sec.

Veilleuse

Le mage fait apparaître une douce lumière dans ses mains qui éclaire et rassure les joueurs alentour. Ceux-ci sont rassurés même dans un environnement hostile. Ce sort éloigne la magie de l'ombre, et les non-vivants ne supportent pas sa lumière.

Durée: 3 sab.

Apparition

Le lanceur fait étinceler une lumière qui fait apparaître aux yeux de tous les personnes ou objets sous influences des ombres, dans une zone autour du mage (mages de l'ombre, créatures non-vivantes et spectres).

Durée: 10 sec.

Niveau 2

Wade Retro

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

Durée: 1 sab.

Stupe

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.



Feu révélateur

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

Voignée brûlante

Le mage insuffle la lumière dans le manche de l'arme d'un ennemi, la rendant brûlante. La cible doit alors lâcher son arme et perd 1 PV. Elle ne peut pas récupérer son arme avant la fin du combat.

Trait de lumière

Matérialise un trait de lumière et le lance vers un ennemi, lui faisant perdre 2PV. Si la cible est un non-vivant ou une créature des ombres, elle perd 3 PV.

Niveau 3

Barrière

Le lanceur crée un mur de lumière blanche, qui empêche toute attaque à distance à cause de l'aveuglement. Les attaquants au corps à corps peuvent toutefois traverser la barrière pour attaquer, en se couvrant les yeux, mais perdent 1 PV.

Durée: 1 sab.

Flèche de lumière

Matérialise une flèche lumineuse qui fuse vers l'ennemi, faisant perdre 3 PV. Si c'est un non-vivant ou une créature de l'ombre, la cible perd 4 PV et est assommée.

Lumière intense

Le mage invoque une lumière intense qui n'éblouit pas, mais inflige 3 PV à toute créature non vivante dans un rayon de 3 m.

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. Le mage doit tracer la limite du dôme en formant un cercle de farine tout en incantant, et doit rester dans le dôme pour que celui-ci fonctionne.

Durée: Jusque minuit

Temps de Cast: 1 sab.

Salvation

Le lanceur invoque une lumière venant du ciel et l'entourant sur 5 m de rayon. Toutes créatures non-vivantes doivent alors fuir le cercle sous peine de perdre 3 PV. Les cibles ont 10 secondes pour s'enfuir, sinon elles tombent en coma instantané.

Durée: 30 sec.

Aveuglement puissant

Permet de rendre aveugle jusqu'à trois cibles, même en plein combat.

Durée: 1h

Niveau 5

Bombe flash

Le mage invoque un puissant flash lumineux autour de lui. Toutes créatures non-vivantes dans un rayon de 2 m autour du lanceur tombent dans le coma instantanément.

Appaisement violent

Le lanceur invoque la lumière et l'envoie sur une personne possédée, manipulée ou en crise de démence. La cible sentira la lumière imposer le calme à son esprit, et tombe assommée. Si la possession n'est pas issue d'un défaut permanent, celle-ci prend fin et l'objet de possession est détruit.

Temps de Cast: 1 sab.



Magie de métal

Niveau 1

Blindage

Permet de renforcer un objet type de 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 » et ne pourra être détruit que par un sort de niveau 2 ou supérieur.

Peau solide

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

Heaume naturel

Le crâne de la cible devient dur comme fer. De ce fait, elle résiste à la compétence « Assomme » sur la journée. S'arrête si un coup est donné sur la tête.

Cerclage de fer

Permet de renforcer un bouclier. Ce dernier gagne un résiste à « Brise ».

Voing d'acier

Permet d'assommer quelqu'un sans aucune arme, à main nue. La compétence garde les mêmes conditions. **Hors combat, ne doit pas être vu.**

Durée: 2h

Niveau 2

Renforcement d'arme mineur

Permet de renforcer la lame d'une arme courte, ce qui lui permet de taper en perce-armure.

Durée: 1h

Armure naturelle

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

Lames dansantes

invoque des lames d'acier qui fendent sur l'ennemi : infligent -3 PV

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.*

Niveau 3

Gorgerin magique

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

Durée: Jusqu'à minuit

Fer obéissant

Désarme l'adversaire en lui retirant 2 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. La poignée reprend sa forme en fin de combat.

L'infranchissable

Dresse un mur blindé hors du sol, qui va bloquer le passage (maximum la largeur d'une porte ou d'un couloir). Rien ne peut le briser.

Durée: 5 sab.

Renforcement de maître

Permet de renforcer la lame d'une arme longue (pas les armes d'hast), ce qui lui permet de taper en perce-armure.

Durée: 1h



Nécromancie

Niveau 1

Message d'outre-tombe

Le lanceur de sort peut demander une information à un mort : ce dernier ne peut mentir. (Demande à un orga).

Empathie morbide

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

Durée: 3 sab.

Echarde d'os

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

Corruption

Permet d'empoisonner un aliment ou une boisson. Après un léger délai (30 sec. boisson, 1 sablier pour aliment), il fera perdre 2 PV à la cible qui l'ingère, et applique l'effet «Nausée». **Valable sur une seule personne.**

Rigidité cadavérique

Au contact de la main du mage, la cible se retrouve alors incapable d'utiliser la zone touchée. Si c'est le torse, la cible se met à suffoquer.

Durée: 1 sab.

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.

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 1 sablier. Elle ne peut plus bouger les pieds, mais peut se défendre avec le haut du corps.

Soins putrides

Rends 3 PV sur un mort-vivant, ou 1 PV sur personne vivante.

Nausée troublante

Le mage 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 retirent 1 PV à la cible.

Durée: 1 sab.

Niveau 3

Glaie purulente

Le nécromancien désigne une cible et lui inflige 1 PV, et l'état « Infection » (1 PV/30 min). Il doit se faire guérir dans les 2 heures s'il ne veut pas être amputé (Opération ou soin magique/potion de niveau 2 ou plus).

Trait de mort

Projectile qui inflige 3 PV à la cible. La victime se sent fatiguée et il faut qu'elle fasse une sieste dans l'heure qui suit.

Paralysie

Le nécromancien tend sa main vers sa victime et la paralyse pendant 1 sablier. Si la cible prend un coup, la victime peut rebouger à nouveau reste rend catatonique pendant 3 sabliers (ne peut pas parler, peut se mouvoir très lentement et de manière rigide).

Niveau 4

Réanimation des morts

Sur un comateux ou un mort, la victime est momentanément transformée en mort-vivant qui doit obéir aux ordres de son nécromancien (ne dois pas impacter la cible, IRL ! Penser à calibrer si avec le joueur/PNJ). À la fin du sort, le personnage meurt.

Durée: 1h

Temps de Cast: 1 sab.

Nutréfaction en masse ♥

Touche les trois personnes les plus proches. Rends 4 PV à un mort-vivant, ou 2 PV sur personne vivante, même au cours d'un combat.

Maree de morts

Ce sort est effectif jusqu'à 2 m autour du mage. Les personnes environnantes sont alors immobilisées par des mains squelettiques.

Durée: 1 sab.

Niveau 5

Phylactère

Suite à un rituel, le mage crée un phylactère pour lui-même. L'objet contient une partie de lui-même, et s'active s'il meurt. Dans ce cas, l'objet se brise et le mage revient à la vie à la fin de sa période de coma, avec tous ses PV. Le phylactère se garde d'un GN à l'autre et est considéré comme un objet magique. L'effet magique est actif que l'objet soit ou non sur le mage. Les phylactères sont cumulables.

Temps de Cast: 3 sab.

Du côté des morts

Convertis un comateux ou une personne achevée en non-vivant. Il sera alors au service du nécromancien qui lui a permis de trouver une vie dans la mort. Le mage peut choisir de relâcher son esclave et briser le lien d'autorité. La victime du sort reste éternellement morte vivante (défaut permanent). Ne dois pas impacter la cible, IRL ! Pensez à calibrer avec le joueur cible en amont, et avertir les orgas.

Temps de Cast: 3 sab.

Magie de l'Œmbre

Niveau 1

Dissimulation des ombres

Ce sort permet au mage de se camoufler dans la nuit ou dans l'ombre. Résiste à « Œil de lynx », mais une détection de la magie repère l'activation du sort dans la pièce. Le mage ne peut se déplacer ni agir, sous peine de rompre le sort.

Durée: Indéfinie si immobile

Balle sombre

Envoie un projectile d'ombre qui inflige 2 PV à la cible.

Dubli

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

Mal de l'être

La cible déprime et devient mélancolique. Elle a du mal à se motiver pour quoi que ce soit, et ne peut pas se concentrer sur les tâches de réflexion.

Durée: 1h

Dissimulation d'objets

Le mage peut dissimuler 1 objet sur lui, qui demeurera caché à toute fouille ou pistage magique.

Durée: 1h

Niveau 2

Trait de l'ombre

Envoie un projectile d'ombre qui inflige 3 PV à la cible.

Immobilisation ténébreuse

Immobilise la cible (elle peut toujours parler). S'il se fait frapper, il peut se mouvoir à nouveau.

Durée: 30 sec.



Guérison obscure ♥

Le mage doit se tenir à l'ombre et incanter pour récupérer jusqu'à 2 PV. Le sort doit être exécuté dans un endroit calme et hors combat.

Cécité

Ce sort rend une cible aveugle, et doit être réalisé hors combat.

Durée: 5 sab.

Niveau 3

Dissimulation persistante

Permet au mage de dissimuler un objet pendant à n'importe quel endroit, même à la fouille ou pistage magique. Nécessite un foulard noir pour recouvrir l'objet ainsi qu'un bout de papier où le joueur écrit l'heure à laquelle l'objet a été caché.

Durée: 2h

Strangulation

Le mage étrangle sa cible à distance lui faisant perdre 1 PV toutes les 30 secondes. Le mage doit continuer de scander tout au long du sort : s'il est attaqué, le sort s'interrompt.

Main noire

Ce sort 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 surprise et poser sa main sur son épaule après l'incantation. La cible ne sait pas qui le contrôle. Se fait hors combat.

Durée: 3 ordres

Niveau 4

Hallucination

La victime est plongée dans un monde de terreur qu'il est le seul à voir. Impose le défaut « Terreur paranoïaque » (peur du moindre bruit, méfiant, paranoïa profonde...) jusqu'à 00h, ou des soins psychologiques.

Dissimulation de groupe

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

Durée: 3 sab.

Renvoi de sort

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

Niveau 5

Changement de plan

Le mage peut passer dans le plan des ombres pour espionner ou se déplacer. Une fois passés 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, ou des êtres proches des ombres. Le mage doit porter un voile noir devant le visage pour signifier son état.

Durée: 30 min.

Marionette des ombres

Le mage prend le contrôle sur le corps d'une cible, qui a conscience de la possession, mais ne peut lutter contre. La victime doit être immobilisée pour que le mage puisse faire le rituel. Il devra alors dire à la cible comment agir. Ne dois pas impacter la cible, IRL ! Pensez à calibrer avec le joueur cible.

Durée: 1h

Temps de Cast: 2 sab.

Mimétisme de sort

Peut imiter n'importe quel sort de n'importe quelle autre classe de mage que le mage a put voir 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

L'raith crée un mur de protection qui empêche toute personne de passer (peut être matérialisée par de la farine ou poudre de couleur bleue). Toute personne qui tente de traverser se voit propulser à 5 m, et le mur disparaît. Le lanceur de sort (et seulement lui!) peut traverser son mur à volonté.

Durée: 1 sab. ou passage

Prison

L'raith peut enfermer une personne dans un cercle. Il doit incanter en traçant le cercle avec de la poudre (blanche ou bleue) autour de la cible. Celle-ci sera ensuite enfermée et ne pourra en aucun cas en sortir (se fait repousser sans dégâts à l'intérieur). La prison se dissipe une fois le sort écoulé, si le mage le décide ou si on l'attaque d'un sort de niveau 3 ou supérieur.

Durée: 1h ou destruction de la barrière

Intouchable

L'raith fait un cercle visible au sol, autour de lui. Le mage seul est alors protégé du monde extérieur jusqu'à ce qu'il sorte du cercle, ce qui le brise. Il ne peut incanter d'autres sorts depuis sa barrière, et aucun projectile physique ne peut passer la barrière d'un sens ou dans l'autre. La barrière peut être brisée par un sort offensif de niveau 3 ou supérieur.

Protection de l'âme

L'raith incante tout en dessinant un symbole à la peinture blanche sur le front d'un individu. Dès lors, la cible sera protégée de toute intrusion psychique ou manipulation mentale et physique. Ne protège pas des affections propres à la cible (démence, défaut...).

Durée: 1h

Piège invisible

L'raith dessine un cercle avec de la poudre blanche ou bleue. Dès lors, toute personne qui entrera dans le cercle sans avoir le mot de passe sera piégée et ne pourra plus en sortir.

Durée: 1h (penser à avertir les Orgas magie ou noter l'heure proche du cercle)

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 supérieur.

Echange équivalent

L'oraith enchante un objet pour lui ou une autre cible (ruban violet). Si quelqu'un attaque la personne protégée avec une arme, les dégâts sont également infligés à l'attaquant (l'attaque doit être physique, et non magique!). Ne protège que pour deux coups.

Temps de Cast: Instant.

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: 1 séance = 2 sabliers (voir avec orga pour le nombre de séances nécessaires au soin)

Remède miracle

L'oraith enchante un objet pour lui ou une autre cible (ruban violet). 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.

Temps de Cast: 1 sab.

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.



Renforcement

L'oraith enchante un objet pour lui ou une autre cible (ruban violet). La personne bénéficie ensuite de 4 PA supplémentaires.

Temps de Cast: 1 sab.

Tourments noirs

L'oraith 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 : les alliés gagnent un résiste à l'annonce « Peur ». Les créatures possédées ou non-vivantes sont aveuglées et ne peuvent plus approcher de la zone tant que le sort est actif.

Durée: 3 sab.

Niveau 4

Amélioration comportementale

L'oraith appose ses mains sur le front de son patient en incantant (ce dernier doit être immobile).

Il peut alors choisir de changer un des défauts de caractère de la personne en sa qualité inverse.

Durée: Jusqu'à 00h

Temps de Cast: 1 sab.

Intrusion mentale

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

Temps de Cast: 1 sab.

Mur impénétrable

L'oraith trace un trait de poudre au 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

Niveau 5

Objet protecteur



Loraith enchante un objet pour lui ou une autre cible (ruban violet). 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.

Temps de Cast: 1 sab.

Ramikaze



Loraith enchante un objet pour lui ou une autre cible (ruban violet). L'effet est semblable à « Échange équivalent », mais contre un adversaire unique et désigné lors du rituel. 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 infligée.

Temps de Cast: 1 sab.

Bone sure

Loraith 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 voulu. 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.

Temps de Cast: 2 sab.



Prêtre

Niveau 1

Soins légers

Au contact du blessé, rends 1 PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Onde lumineuse

Repousse les personnes face au mage, les obligeant à reculer de quelques mètres en se couvrant les yeux pour ne pas être éblouies : les cibles sont désorientées et ne peuvent se défendre sur l'attaque à venir. Les créatures non-vivantes perdent 1 PV.

Durée: 30 sec.

Éblouissement

Éblouis les joueurs alentour suite à la formule : les cibles face au mage ne peuvent plus combattre ou poursuivre le mage.

Durée: 10-15 sec.

Sommeil

Endors une personne suite au sort. La cible ne peut être réveillée qu'en prenant des dégâts, ou fin de sort.

Durée: 3 sab.

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.

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.

Foi fervente

Encense un allié et lui permet de résister à une annonce non magique (désarme, repousse, brise, coup fourbe...). Le cast se fait sous forme de prière.

Durée: 1 sab.

Vade retro

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

Durée: 1 sab.

Niveau 3

Soins importants

Au contact du blessé, rends tous ses PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Cicatrisation

Referme les plaies et soigne 1 PV. Permet également de recoller un membre s'il a été amputé il y a moins de 3 sabliers (le membre soigné est inutilisable pendant 1h).

Temps de Cast: 1 sab.

Foi Aveugle

Encense un allié et lui permet de résister à deux annonces (non magiques). Le cast se fait sous forme de prière.

Barrière sacrée

Le prêtre peut dresser une barrière en traçant une ligne au sol (maximum 3 m). 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



Niveau 4

Soin de groupe ♥

Fais récupérer 3 PV à trois personnes différentes suite à l'incantation.

Temps de Cast: 1 sab.

Apaisement

Le prêtre peut arrêter et calmer une cible prise d'une rage berserk ou d'une perte de contrôle. La cible tombe dans l'inconscience à la fin du sort.

Requiert: connaissance du sort «Vade Retro»

Bulle divine

Le prêtre invoque une sphère de lumière autour de lui, englobant jusqu'à deux personnes de son choix. Ceci les protège de tout coup physique et magique. Les personnes protégées ne peuvent plus passer la sphère ni attaquer une fois l'incantation démarrée.

Durée: 3 sab. maximum

Niveau 5

Miracle ♥

Ce sort permet au mage de faire un soin sur un groupe de cinq personnes maximums étant dans un état blessé ou de coma : le sort leur redonne tous leurs PV.

Temps de Cast: 1 sab.

Renaissance

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

Temps de Cast: 2 sab.

Resurrection ♥

Le prêtre peut ramener un personnage à la vie avec tous ses PV. La cible doit cependant attendre 2 sabliers avant de pouvoir se mouvoir et parler, s'adaptant à ce brusque retour à la vie.

Magie de Ferre

Niveau 1

Guide de la nature

La nature guide le mage à travers la forêt pour lui permettre de pister ou d'obtenir des informations sur des passages ou événements. (*demandez des infos aux PNJ présents en hors-jeu*).

Liane

Le mage frappe le sol de son arme ou de sa main pour que des lianes entravent sa cible. Celle-ci sera immobilisée pendant 30 s si le mage vient au contact de la cible, il peut maintenir l'immobilisation tant qu'il garde sa main sur elle.

Camouflage

Le mage disparaît dans la nature et s'efface aux yeux de tous : il ne doit ni bouger ni parler et doit se cacher un minimum sinon le sort est brisé. La compétence « Œil de lynx » ne permet pas de voir au travers des camouflages magiques.

Soins légers

Au contact du blessé, rends 1 PV à la cible, qu'elle soit ou non dans le coma. Doit se faire hors combat.

Niveau 2

Barrière naturelle

Une barrière végétale et rocheuse se dresse autour du mage de terre pour le protéger. Aucune attaque physique ne peut l'atteindre; mais il reste vulnérable face aux 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: 2 sab.

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.



Filet du diable

Des lianes et des racines viennent saisir les jambes de la cible et lui immobilisent totalement le bas du corps. La cible peut malgré tout bouger le haut du corps pour se défendre, ou appeler au secours.

Durée: 30 sec.

Statification

La cible est changée en pierre. Dans cet état elle est totalement indestructible, mais ne peut plus agir et n'a aucune conscience de ce qui se passe autour d'elle.

Durée: 1 sab.

Niveau 3

Arme lourde

L'arme cible (du mage ou une autre personne) devient très lourde et devient difficile à manier à cause du poids. Les coups deviennent donc lents, mais si elle touche elle causera un « Brise » immédiate. Si la touche se porte sur une personne, cela applique donc l'effet « Fracture ».

Durée: 2 touches

Maîtrise de la nature

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

Présence orga requise

Enlèvement

Le terrain devient boueux et les personnes face au mage s'enlisent dedans (maximum 5 cibles). Ils ne peuvent plus avancer ou reculer, mais peuvent utiliser le haut du corps pour se défendre.

Durée: 1 sab.

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 projectile et coup physique). Si un adversaire l'attaque avec une arme, le mage annonce « Brise ». Comme l'armure est lourde, le mage ne peut ni courir ni prendre la fuite.

Durée: 3 coups reçus

Echarde sanglante

Le mage dirige tout objet naturel qui l'environne vers la cible pour le blesser (projectile : caillou, épine, branchage...). L'ennemi perd 3 PV et se fait repousser.

Prison terrestre

Crée un mur de pierre autour de cibles (jusqu'à 3 max.). Celles-ci ne peuvent plus être ciblées, ni bouger ou attaquer. Les personnes à l'intérieur de la prison n'ont pas conscience de ce qu'il se passe à l'extérieur. Le sort doit être maintenu par le mage, mais la paroi en elle-même est indestructible.

Durée: Max 3 sab.

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 jusqu'à 5 m autour du mage (alliées comme ennemies) sont projetées au sol et ceux situés plus loin s'immobilisent quelques secondes pour garder une certaine stabilité. Toute personne renversée perd 2 PV.

Sables mouvants

La victime du sort s'enlise dans le sol et perd 3 PV. Il a alors 1 sablier pour se faire aider pour se dégager, sinon quoi il mourra (pas de coma). Il peut être sorti si d'autres personnes le tirent hors des sables mouvants (10pts de bagarre au minimum).

