

Chapitre VI

Les pouvoirs magiques

I Que sont les pouvoirs magiques ?

Les pouvoirs magiques sont difficiles à appréhender car leur source n'est pas bien connue des mages eux-mêmes. Il semblerait que la cause de cette source soit l'interaction entre les deux étoiles du système. Selon les positions de ces deux étoiles, le flux magique est plus ou moins puissant. Depuis la Grande Guerre, le flux diminue lentement. En manipulant cette énergie, le magicien peut agir sur la matière en le modelant à sa guise. Dans l'Empire de Stoliphan, la magie est sous surveillance. Elle est soumise à quelques règles strictes :

- L'usage de la magie est réservé aux mages fonctionnaires qui ont prêté serment d'allégeance à l'empire.
- La magie est strictement interdite dans la Capitale ainsi que dans les villes de plus de 350 habitants.
- Le permis de magie doit être renouvelé tous les ans.
- Les magiciens doivent se présenter dans les villes de 350 habitants à l'autorité juridique afin de se faire recenser.
- Les contrevenants peuvent être poursuivis par la police magique.
- La magie cléricale est tolérée uniquement si elle est employée pour faire le bien (variable selon les lieux).

Les sorts se présentent sous la forme suivante :

Nom du sort (a) coût : b portée : c durée : d

Effet

Objet : e

Valeur de rituel : f

a : La somme de ces coefficients ne peut dépasser la compétence du personnage dans le domaine.

b : Le coût en point de fatigue pour utiliser le pouvoir de base.

c : Portée de base du sort en mètre. S'il y a un (z), le pouvoir a un effet de zone. Un / signifie personnel.

d : Durée de base du sort. Un P signifie permanent.

e : Cette catégorie indique les objets magiques les plus courants qui contiennent ce sort.

f : Indique la valeur nécessaire en points de fatigue pour créer l'objet

Le personnage peut modifier le sort

- dans sa portée
- dans sa durée
- dans ses effets
- diminuer la résistance de l'adversaire

Le coût en point de fatigue est doublé à chaque fois qu'il modifie le sort.

Exemple :

Si le pouvoir a une durée de c. Le joueur peut augmenter la durée.

Durée : 2c -> coût en fatigue x2

Durée : 3c -> coût en fatigue x4

Durée : 4c -> coût en fatigue x8

Etc...

De même pour les autres paramètres. Pour modifier la résistance de l'adversaire, il suffit de rajouter un point de fatigue au coût du pouvoir pour diminuer la résistance magique de l'adversaire de 3 %.

Si le joueur modifie plusieurs paramètres. Le coût en fatigue est le suivant :

$$\text{Coût en fatigue} = \text{Coût de base} \times 2^{(\text{nombre de modifications})}$$

II Le lancement des sorts

Le magicien pour lancer un sort doit se concentrer. Plus le sort utilisé est puissant, plus la concentration va être longue. Voici le déroulement de la séquence pour lancer un sort :

Déterminer le sort à utiliser ainsi que les modifications éventuelles. Le magicien doit réussir un jet de concentration si la situation aux alentours est stressante. Le magicien n'a pas besoin de lancer un jet de concentration s'il est au calme. Le magicien doit se concentrer un nombre de rounds égal à :

(8 -(la valeur de la dizaine du pourcentage dans la catégorie) + (nombre de points de fatigue utilisés/5 arrondi à l'inférieur))

Le résultat minimum est 0, le pouvoir peut alors être lancé immédiatement. Si le personnage est perturbé durant sa concentration, il doit réussir à nouveau un jet de concentration. En cas d'échec de la concentration, il faut recommencer à nouveau. Puis le magicien dépense ces points de fatigue en premier et doit réussir un jet sous la catégorie du sort recherché diminué du malus donné à l'adversaire pour sa résistance.

Exemple : Un ami de Garik veut lancer le sort contrôle des insectes. Il augmente la portée de 20 m à 40 m (une modification) et la durée de 1 minute à 3 minutes (2 modifications). Le coût normal est de 1 mais il a modifié 3 fois le pouvoir. Il veut diminuer la résistance adverse de 6 % et dépense 2 points supplémentaires. Le coût est égal à $1 \times 2^3 + 2$ soit 10 points. L'ami possède la compétence charme à 60 %. Il lui faut $(8-6+2)$ soit 4 rounds de concentration. Il devra réussir un jet inférieur à $(60-6) = 54 \%$.

De plus, selon la connaissance qu'il a de la magie, le magicien peut lancer plus ou moins facilement ces sorts.

Valeur de la compétence « connaissance de la magie »	Effet
1 % à 20 %	Le magicien doit avoir les mains et les pieds libres pour lancer le sort. Le sort prend le double du temps pour être lancé
21 % à 40 %	Le magicien doit avoir les mains et les pieds libres pour lancer le sort.
41 % à 60 %	Aucun modificateur
61 % à 75 %	Le magicien peut bouger pendant sa concentration. Le coût du sort est diminué de 1.
75 % à 90 %	Le magicien lance son sort lors d'un combat pendant la phase « arme de corps à corps ». Le coût du sort est diminué de 2.
91 % à 120 %	Le magicien lance son sort lors d'un combat pendant la phase « arme de jet ». Le coût du sort est diminué de 3. Si le sort a un coût de 0, le magicien peut lancer un autre sort en même temps mais comme s'il avait 30 % en connaissance de la magie.
121 % à 150 %	Le magicien lance son sort lors d'un combat pendant la phase « pouvoir psionique ». Le coût du sort est diminué de 3. Si le sort a un coût de 0, le magicien peut lancer un autre sort en même temps mais comme s'il avait 50 % en connaissance de la magie.
151 % et plus	Le magicien lance son sort lors d'un combat pendant la phase « arme de trait ». Le coût du sort est diminué de 4. Si le sort a un coût de 0, le magicien peut lancer un autre sort en même temps mais comme s'il avait 70 % en connaissance de la magie.

La résistance aux pouvoirs magiques

Si le sort a pour cible un autre joueur, celui-ci doit réussir un jet de résistance magique modifié éventuellement

Réussite critique	Le personnage résiste aux effets du sort
Réussite normale	Le personnage résiste aux effets du sort sauf si le magicien a fait une réussite critique pour le lancer du sort
Echec normal	Le personnage subit les effets du sort
Echec critique	Tous les effets du sort sont doublés (effet, temps, etc..)

Il est à noter que si le personnage cible est consentant, il n'y a pas de jet de résistance à faire.

Les échecs critiques aux sorts

Si le jet de compétence du magicien est un échec critique, il peut subir les effets suivants :

D100	Effet
1-3	Le sort échoue et magicien subit 2D20 points de dégâts au général.
4-7	Le sort échoue et magicien subit 1D20 points de dégâts au général.
8-12	Le magicien a un contrecoup. Il perd 5 % dans la compétence au quel appartient le sort.
13-18	Le magicien perd 1D6 PV.
19-25	Le sort s'abat sur une personne au hasard
26-32	Le sort s'abat sur le magicien.
33-40	Le sort a l'effet inverse.
41-60	Rien ne se passe
61-67	Le magicien tombe KO
68-74	Le sort a l'effet inverse et tombe au hasard sur une cible.
76-81	Le sort semble agir mais c'est une illusion.
82-87	Le sort échoue et le magicien est paralysé pendant une semaine.
88-92	Le sort échoue et le magicien perd l'usage de son sort pendant 1D6 jours.
93-97	Le sort échoue et le magicien perd l'usage de son sort définitivement.
98-99	Le magicien a un contrecoup. Il perd 15 % dans la compétence au quel appartient le sort.
100	Un démon est invoqué par erreur. Il est en colère.

III Les rituels, les objets magiques et autres

1) La connaissance de la magie

Cette compétence représente la connaissance théorique de la magie. Elle est nécessaire pour le lancement des sorts et un bon déroulement des rituels. Elle permet de connaître la nature des sorts qu'il observe. Il subit un malus de 30 % au jet de connaissance de la magie s'il ne connaît pas le sort.

2) Les mages non innés

Les mages non innés sont ceux qui n'ont pas la totalité de la maîtrise du flux en eux. Cependant, par l'étude, ils peuvent acquérir des connaissances magiques. Ils sont limités par les règles suivantes :

- Le coût d'acquisition des sorts est doublé.
- Ils ne peuvent dépasser 80 % dans une compétence de magie.
- Ils augmentent pas expérience ou par entraînement deux fois moins vite.

3) Les rituels

Certains sorts sont trop difficiles pour un magicien à lancer et il faut alors utiliser des rituels. Les rituels permettent décaler la dépense et de demander à d'autres personnes de participer éventuellement à la dépense.

Pour faire des rituels, il est nécessaire de calculer la valeur de la compétence de rituel :

3 fois la dizaine de connaissance de la magie + 2 fois la dizaine de la compétence d'enchantement + la dizaine de la compétence magie universelle + la dizaine/2 des autres compétences.

Exemple : Un ami de Garik a 60 % en connaissance de la magie, 52 % en magie universelle, 42 % en charme et 89 % en feu. Sa compétence de rituel est égale à : $3 \times 6 + 5 + 4/2 + 8/2 = 29 \%$

Pour lancer un sort en plusieurs fois, il faut suivre la démarche suivante :

- On ne peut faire une tentative de dépense de points de fatigue qu'une fois par jour. **Au maximum, le magicien peut investir un nombre de points de fatigue égal à la valeur de sa compétence «rituel».** Cette tentative nécessite une opération qui dure au minimum 3 heures.
- Pour commencer la cérémonie, il faut faire un jet de concentration avec un malus de 5 % par personne présente dans le rituel en plus du magicien :

Réussite critique	La cérémonie peut commencer
Réussite normale	
Echec normale	Le magicien est troublé et peut recommencer dans une heure.
Echec critique	Le magicien est trop troublé. Il ne peut recommencer avant le lendemain.

Si la cérémonie est troublée, il faut réussir un jet de concentration difficile tant que la source du dérangement n'a pas disparue. Si le jet est un échec, le rituel s'interrompt et doit être recommencé. Les points de fatigue déjà investis ne sont pas perdus.

- Le magicien peut convier d'autres personnes qui peuvent aider le personnage dans son effort. Au maximum, il peut convier un nombre de personnes égal à la dizaine de sa compétence «rituel». Chaque personne présente doit rester pendant toute la durée de la cérémonie. Ils donnent un certain nombre de points de fatigue au magicien qui pratique le rituel.

Type de personne participant au rituel	Nombre de points de fatigue que la personne doit dépenser pour donner un PF au magicien pratiquant le rituel
Magicien inné	3
Non magicien inné	5

- Une fois la dépense connue de points de fatigue, le magicien pratiquant le rituel doit lancer un jet sous la compétence nécessaire au lancement du sort. Il subit un malus de 5 % par personne présente en plus de lui. Mais il gagne un bonus de 5 % par période de 3 heures en plus passée à faire le rituel. Si le jet est une réussite, les points de fatigue sont stockés dans le rituel. Par contre, si le jet est un échec critique, les points de fatigue stockés jusqu'à présents sont éliminés. Il faut reprendre du début.

- Si le total de points stockés est suffisant pour lancer le rituel, il faut réussir un jet de compétence «rituel». La compétence «rituel» subit un malus de 20 % si l'objet utilisé n'est pas l'objet standard.

Réussite critique	Le sort lancé a une modification supplémentaire gratuite.
Réussite normale	Le sort est lancé correctement
Echec normal	Le rituel est un échec. Il faut recommencer.
Echec critique	Le rituel est un échec et éventuellement l'objet est détruit. De plus, le magicien fait 3 jets sur la table des échecs critiques des sorts.

Exemple de rituel : L'ami de Garik veut placer le sort «boule de feu» dans un bâton (coût 800). Il ne peut dépenser par jour que 29 PF. Il lui faudra 28 jours pour compléter le rituel s'il dépense les 29 PF. Il n'a pas suffisamment de PF et demande l'aide de Garik (Il peut normalement demander l'aide de 2 personnes). Garik n'est pas mage inné et il doit donc dépenser 5 PF pour donner 1 PF à son ami. L'ami de Garik devra réussir 29 jets de compétence «feu» à - 5 % car il consacre juste le temps nécessaire. A la fin de ces 29 jours, il devra finaliser son rituel en réussissant un jet de rituel normal car il a pris un objet standard pour le sort «boule de feu».

4) Les objets magiques

Les objets magiques ne sont pas aussi courant que la rumeur le dit. Les risques ne sont pas négligeables et l'investissement en temps est considérable. Les objets magiques ne sont pas indestructibles et garde leur résistance habituelle. Les magiciens qui sont maîtres dans l'art des objets magiques connaissent parfaitement les sorts d'enchantement.

Pour créer un objet magique, il faut connaître le sort «Ensorcellement» et réussir à le lancer. Il prépare l'objet à être enchanté. Il n'y a pas de limite au nombre d'ensorcellement d'un objet. Cependant, à chaque fois, que l'on ajoute un enchantement sur un objet qui en contient déjà, le magicien subit un malus de 5 % à **tous les jets** concernant le rituel (même la concentration) pour chaque enchantement déjà présent.

Le sort implanté peut être modifié normalement mais le coût du rituel augmente d'autant.

Le coût d'un objet magique n'est pas vraiment définissable. En général, le (nombre de PF multiplié par 10) PO est une estimation raisonnable. Les seuls objets en vente sont les pierres de puissance qui permettent d'aider le magicien à lancer le sort. Elles sont soumises à une autorisation de port pour le magicien dans l'Empire de Stoliphan.

Puissance de la pierre	Valeur en PO
1	200
2	350
3	630
4	1200
5	2500
6 et plus	Introuvable sauf peut être au Grand Bazar

Si un magicien dispose d'une compétence de rituel supérieure à 100 %, il peut effectuer un rituel spécial sur l'objet et le doter d'une conscience. Cette conscience peut alors apprendre des compétences, des sorts. Ces compétences, l'entité peut les partager avec son utilisateur.

Les objets qui ont une conscience sont très rares et dispose des caractéristiques suivantes :

Caractéristique	Fatigue	Volonté	Intelligence	Dureté
Coût pour un point	2000	1500	3000	1000
Description	Permet de donner des points de fatigue à l'objet pour qu'il lance des sorts	Indique l'indépendance de l'objet. Avec une grande volonté, l'objet peut agir seul	Indique la capacité de l'objet à apprendre	Cette capacité indique la résistance de l'objet.

Pour chaque point de fatigue enchanté, l'objet dispose de 2 PF qu'il récupère comme un être humain.

Grâce à la volonté enchantée, l'objet peut agir de lui-même s'il réussit un jet de volonté normal.

Pour chaque point d'intelligence enchanté, l'objet peut apprendre une compétence ou un sort. Il commence à 1 % et apprend comme un humain.

Grâce à la dureté enchantée, l'objet doit réussir un jet de dureté normal pour ne pas casser face à un acte qui normalement le détruirait.

Toutes les règles normales des rituels s'appliquent.

Lors de la création de l'objet, il faut déterminer son caractère. Il faut lancer 1D100 sur la table suivante. Ce jet est tenu secret par le maître de jeu.

Niveau de réussite du jet de rituel

Réussite normale + 0 %

Réussite critique - 10 %

1 ou moins	Le caractère de l'objet est comme le désir le magicien qui a effectué le rituel. Il gagne 1 point en volonté et intelligence.
2-15	Le caractère de l'objet est comme le désir le magicien qui a effectué le rituel. Il gagne 1 point en volonté.
16-50	Le caractère de l'objet est comme le désir le magicien qui a effectué le rituel.
51-65	L'objet n'agit jamais seul. Il aura toujours 0 en volonté.
66-72	Le caractère de l'objet est contraire au désir le magicien qui a effectué le rituel.
73-88	Le caractère de l'objet est contraire au désir du magicien qui a effectué le rituel. Il gagne 1 point en volonté.
100-89	Le caractère de l'objet est contraire au désir du magicien qui a effectué le rituel. Il gagne 1 point en volonté et intelligence.

Utilisation des sorts dans les objets : Une personne qui veut se servir d'un sort contenu dans un objet doit être consciente de son existence. La personne doit alors dépenser les points de fatigue nécessaires au lancement du sort. Le sort d'un objet réussit automatiquement avec un niveau de réussite normale. Le temps de lancement d'un sort d'un objet magique est égal au dixième des points de fatigue dépensés en rounds.

Certains objets sont réservés au mage. Pour les utiliser, il faut être magicien inné et avoir au moins 1 % dans la compétence liée au sort.

5) Précisions sur les sorts

Les sorts de jaillissements partent des mains des magiciens et se dirigent vers la cible. Toute personne se trouvant sur la trajectoire est touchée.

Les sorts de boule ne font effet que dans un rayon de 1,5 m autour du point ciblé.

IV Le cartomancien

1) Comment devient-on cartomancien ?

La cartomancie étant une magie interdite dans tout l'Empire. Il est très difficile de devenir un cartomancien qui peut expliquer le choix de cette voie. Il ne faut pas oublier qu'un cartomancien ne peut plus utiliser les autres magies. Lors d'une nuit sans lune et orageuse, un inconnu au visage couvert d'un capuchon sombre se présente au chevet de l'éventuel futur cartomancien. Tous les pouvoirs de l' élu sont suspendus et il est impossible d'appeler de l'aide. L'inconnu lui propose alors de choisir une carte dans son jeu. S'il tire le cabaliste, il devient cartomancien. Les autres personnes oublient ce moment et pensent avoir rêvé. Le choix des individus reste un mystère.

La cartomancie n'a pas toujours été interdite. Elle a participé à la victoire lors de la Grande Guerre. Son interdiction date de la même époque que la limitation des mages. Cette interdiction a été prononcée par le conseil des grands pontes des religions. Depuis, les cartomanciens vivent dans le secret le plus total car ils sont indétectables par magie ou par intervention divine. Leur seule faiblesse est leur jeu de carte qui à tout moment peut les trahir.

La plupart des cultes haïssent les cartomanciens pour des raisons plus qu'obscures.

2) Le pouvoir des cartomanciens

Le cartomancien tire sa puissance dans ses cartes. A la fin de son apprentissage, le jeune cartomancien reçoit normalement une seule carte tirée du tarot et créée par son maître. En terme de jeu, il tire une carte au hasard qui constitue sa main. Son maître lui apprend la compétence «cartomancie» qui commence à 1 % et la compétence «artisanat : peinture des cartes du tarot» à 1 % (cette deuxième compétence n'augmente pas normalement). Le jeune cartomancien connaît l'existence des vingt cartes de base du tarot mais il faut les maîtriser.

A chaque fois que le personnage peut augmenter en cartomancie, il peut choisir de placer ces points au lieu d'augmenter et les utiliser pour augmenter sa main.

Type de carte	Coût en points d'expérience
Carte de tarot de base	20
Carte nouvelle	50

Quand le personnage veut augmenter sa main, il doit d'une part avoir assez de points d'expérience stockés et d'autre part doit réussir à la fabriquer en réussissant un jet «artisanat : peinture des cartes du tarot» associé à un multiplicateur. Les points d'expérience sont perdus quelque soit le résultat.

Type de carte	Multiplicateur
Carte de tarot de base	× 5
Carte nouvelle	× 1

La compétence «artisanat : peinture des cartes du tarot» augmente de 1 à chaque fois que vous réussissez à créer une carte. Certains cartomanciens utilisent l'arcane de l'artiste qui effectue les dessins de la carte à leur place mais ils doivent sacrifier 2 cartes de sa main.

Exemple : Un ami de Garik est cartomancien. Il dispose de 2 cartes dans sa main. Il veut passer à trois. Il doit réunir 20 points d'expérience. Il doit ensuite réussir un jet de «artisanat : peinture des cartes du tarot» égal à $(2 \times 5) = 10$ %. Il dépense un point de mental pour être sûr de réussir.

Cet ami veut augmenter sa main en créant une carte totalement nouvelle : La porte céleste (Cette carte représente une porte noire au milieu d'une plaine en flamme : Le pouvoir de cette carte permet de se téléporter dans un endroit sûr : portée 10 km)). Il doit réunir 50 points d'expérience. Il doit ensuite réussir un jet de «artisanat : peinture des cartes du tarot» égal à $(2 \times 1) = 02$ %. S'il réussit, sa compétence «artisanat : peinture des cartes du tarot»

Sort de Charme

Apaïsant d'animaux (1)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : Variable

Permet à l'initiateur de calmer un animal. Si l'animal est attaqué, il reprend son comportement normal.

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 600

Maître (3)

Coût : 1

Portée : à vue

Durée : Concentration

Maintiendra tout animal immobile et paisible. Si l'animal est attaqué, il reprend son comportement normal.

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800

Lien animal (6)

Coût : 1

Portée : à vue

Durée : 1 appel

Etablit un lien mental avec un animal visible qui répondra à l'appel.

Objet : Paire d'amulette (une pour l'humain, une pour l'animal)

Valeur de rituel : 500 la paire

Contrôle des insectes (3)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 minute

Permet de contrôler un gros insecte ou un essaim de petits insectes.

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 300 pour une espèce particulière 600 pour toutes les espèces

Contrôle des poissons (3)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 minute

Permet de contrôler un gros poisson (mollusque), un ensemble de petits poissons (mollusque).

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 pour une espèce particulière 800 pour toutes les espèces

Contrôle reptilien (3)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 minute

Permet de contrôler un gros reptile ou un ensemble de petits reptiles

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 pour une espèce particulière, 800 pour toutes les espèces

Contrôle d'oiseaux (3)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 minute

Permet de contrôler un gros oiseau ou un ensemble de petits oiseaux

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 pour une espèce particulière, 800 pour toutes les espèces

Contrôle de mammifère (3)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 minute

Permet de contrôler un gros mammifère ou un ensemble de petits mammifères. Ce sort ne fonctionne pas sur les races évoluées.

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 600 pour une espèce particulière, 1200 pour toutes les espèces

Cavalier (6)

Coût : 1

Portée : Toucher

Durée : 5 min

Permet à l'initiateur de monter et de chevaucher la créature sujette comme si elle était loyale et entraînée

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800 pour une espèce particulière, 3000 pour toutes les espèces

Vision interne (7)

Coût : 2

Portée : Var

Durée : 1 min

L'initiateur devient capable de voir par les yeux de l'animal, d'entendre etc... Il n'exerce aucun contrôle sur l'animal

Objet : une paire de bijoux d'une valeur minimale de 1000 PO

Valeur de rituel : 1000

Discours animal (6)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 min

Permet à l'initiateur de communiquer avec un animal. La réponse dépend de l'intelligence de l'animal

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 1000 pour une espèce particulière, 4000 pour toutes les espèces

Sérum de vérité (9)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 5 min

Le sujet devient incapable de mentir

Objet : Torque ou long collier

Valeur de rituel : 600

Lecture des pensées (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet de lire dans les pensées du sujet

Objet : casque, couronne **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Dissimulation des pensées (9)

Coût : 2

Portée : P

Durée : 10 min

Double la résistance magique contre les sorts de lecture ou de contrôle de pensée

Objet : couronne, casque

Valeur de rituel : 400

Investigation mentale (12)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet à l'initiateur de fouiller l'intérieur de l'esprit du sujet et y trouver des pensées profondes

Objet : casquette, couronne **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1500

Dépêche mentale (12)

Coût : 4

Portée : 100 m

Durée : 1 min

Communication à sens unique : permet à l'initiateur d'envoyer ses pensées

Objet : casquette, couronne, casque **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1500

Télépathie (15)

Coût : 4

Portée : 100 m

Durée : 1 min

Echange de communication

Objet : casquette, couronne, casque **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Contrôle individuel (18)

Coût : 8

Portée : 100 m

Durée : 1 min

Permet d'utiliser tous les sens de la victime et d'en contrôler toutes les réactions physiques

Objet : couronne, casque **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1500

Persuasion (6)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet de diminuer la volonté du sujet pour les interrogatoires (divisé par 2)

Objet : couronne, casque **réserve aux mages**. La fabrication de l'objet nécessite la somme 2000 PO

Valeur de rituel : 1000

Don de langage (15)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Le sujet bénéficie d'un langage connu par le magicien et au même niveau

Don de compétence (15)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Le sujet bénéficie d'une compétence au même niveau de l'initiateur

Peur (3)

Coût : 1

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 min

Les sujets ressentent la peur. Ils doivent faire un jet de frayeur

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 300

Panique (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Ceux qui se trouvent affecter s'enfuient en proie à une peur irraisonnée loin du lanceur du sort

Terreur (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Les sujets ressentent la peur. Ils doivent faire un jet de frayeur avec un malus de 15 %

Bravoure (6)

Coût : 1

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 h

Les peurs normales sont inconnues des sujets grâce à ce sort

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 500

Berserker (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 10 rounds

Le sujet a ses attaques augmentées de 50 % et ses parades divisées par 2

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 750

Ineptie (1)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Diminue les compétences de la catégorie « connaissance » de 15 %

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 800

Ebriété (4)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Rend la personne temporairement saoule

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 800

Nausée (7)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Cause des nausées au sujet

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1500

Amnésie (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Le sujet oublie temporairement un fait, une compétence ou un sort

Objet : Tous objets

Valeur de rituel : 500

Amnésie permanente (6)

Coût : 16

Portée : 10 m

Durée : P

Le sujet oublie définitivement un fait, une compétence (revient à 0 %) ou un sort

Objet : Tous objets

Valeur de rituel : 1000

Torpéur (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet a l'air normal mais ne sera pas conscient de ce qui se passe autour de lui ou ne pourra se souvenir plus tard

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Torpéur général (6)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Le sujet a l'air normal mais ne sera pas conscient de ce qui se passe autour de lui ou ne pourra se souvenir plus tard

Sonné mentalement (6)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : Var

Le sujet est sonné mentalement jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de concentration

Sommeil (6)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : /

Le sujet s'endort

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1200

Sommeil général (9)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Les sujets s'endorment

Sommeil dispos (10)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : /

Le sujet passe une nuit sans être dérangé. Cette période compte double en terme de récupération

Objet : Tous

Valeur de rituel : 800

Folie (6)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet devient temporairement aliéné. On lance 1D6 :

1	Le sujet devient berserk (voir sort)
2	Catatonique : Fixe l'horizon et ne fait rien
3	Phobie : Le sujet a une phobie
4	Hébéphrénique : Le sujet rit bêtement
5	Le sujet choisit sa folie
6	Le lanceur du sort choisit sa folie

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Folie permanente (9)

Coût : 32

Portée : 10 m

Durée : P

Le sujet devient fou en permanence

Idiotie (6)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Réduit les compétences liées à l'INT de 5 %. Le sujet ne peut lancer de sorts, utiliser des compétences, parler.

Objet : tous

Valeur de rituel : 800

Factice (15)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : /

Permet au lanceur de sort d'insérer un seul souvenir à l'intérieur de l'esprit du sujet

Cauchemar (8)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Lorsqu'il est jeté sur un sujet endormi, ce sort provoque un cauchemar du choix de le lanceur de sort. Le sujet ne récupère pas pendant la période de cauchemar

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 800

Interdit (11)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 h

Rend la zone sujette repoussante pour toutes les créatures excepté pour le lanceur de sort

Objet : tous

Valeur de rituel : 1000

Charme (20)

Coût : 8

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Le sujet devient l'esclave servile de le lanceur de sort jusqu'à ce que le sort s'évanouisse

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 3000

Asservissement (24)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : P

Comme charme

Sagesse (18)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Augmente de 20 % les compétences de la catégorie « connaissance »

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Contrôle émotionnel (14)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Investit le sujet d'une émotion

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2200

Suggestion (18)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 10 min

Inocule une suggestion dans l'esprit du sujet. Elle doit se présenter sous la forme d'une seule idée simple

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 500

Suggestion générale (21)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 min

Inocule une suggestion dans l'esprit des personnes situées dans la zone. Elle doit se présenter sous la forme d'une seule idée simple

Objet : Instrument de musique

Valeur de rituel : 1500

Didascale mineure (30)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : jusqu'à l'ordre accompli

Permet au lanceur de sort de donner au sujet un ordre auquel il doit obéir

Objet : tout objet

Valeur de rituel : 2000

Didascale majeure (33)

Coût : 100

Portée : 10 m

Durée : P

Permet au lanceur de sort de donner au sujet un ordre continu

Objet : tout objet

Valeur de rituel : 4000

DIVINATION

Recherche de nourriture (1)

Coût : 1

Portée : 1 km (z)

Durée : /

Permet de connaître la direction, la distance et la nature d'une source de nourriture

Objet : bâton fourchu

Valeur de rituel : 300

Perception de vie (1)

Coût : 1

Portée : 100 m (z)

Durée : /

Indique si la vie palpite dans la zone

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 80

Perception des ennemis (1)

Coût : 1

Portée : 100 m (z)

Durée : /

Indique si quelqu'un à des intentions funestes contre le lanceur de sort

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 200

Perception des émotions (3)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : /

Permet de connaître les émotions du sujet

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 300

Sens de la vérité (6)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : /

Vous informe si le sujet dit la vérité

Objet : couronne, casque ou autre ornement frontal

Valeur de rituel : 500

Boussole (1)

Coût : 1

Portée : /

Durée : /

Ce sort indique la direction du Nord

Objet : aiguille

Valeur de rituel : 250

Investigateur (3)

Coût : 1

Portée : 1 km (z)

Durée : 1 semaine

Permet au lanceur de sort de retrouver un individu ou un objet (on doit avoir un morceau de l'individu, objet)

Objet : baguette de sourcier

Valeur de rituel : 500

Balise (6)

Coût : 2

Portée : 1 km (z)

Durée : 1 h

Une fois lancé sur une personne, un objet ou un animal, le lanceur de sort en se concentrant peut connaître sa position

Signalisation (6)

Coût : 2

Portée : 1 km

Durée : 1 jour

Informe le lanceur de sort de la direction à prendre pour parvenir à un endroit défini ou le chemin adéquat

Objet : branche fourchue ou aiguille de compas

Valeur de rituel : 1000

Histoire (9)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : /

Permet à définir au lanceur de sort de déterminer le passé récent d'un objet (jusqu'à 1 mois)

Histoire antique (12)

Coût : 16

Portée : Toucher

Durée : /

Permet à définir au lanceur de sort de déterminer le passé récent d'un objet (jusqu'à 1000 ans)

Divination (13)

Coût : 8

Portée : /

Durée : /

Donne au lanceur de sort une vision ayant rapport avec sa question

Révélation de secrets (6)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Fait en sorte que des objets, des portes, des pièges, etc... cachés se détachent clairement aux yeux du sujet

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400

Prédiction météorologique (12)

Coût : 2

Portée : /

Durée : 1 jour

Permet au lanceur de sort de prévoir le temps de façon précise pour un endroit donné sur une période donnée

Recherche végétale (1)

Coût : 1

Portée : /

Durée : /

Ce sort informe de la direction et de la distance de la botte de plante la plus proche

Objet : bâton / baguette

Valeur de rituel : 50

Invocation d'ombre (6)

Coût : 100

Portée : /

Durée : 1 min

Invoque l'ombre d'un sujet depuis un futur possible pour répondre aux questions de le lanceur de sort

Objet : bâton / baguette ou bijou **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 800

MAGIE UNIVERSELLE

Magie détection (1)

Coût : 1

Portée : Toucher

Durée : /

Permet de savoir si un objet est magique

Vision du mage (3)

Coût : 2

Portée : à vue

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de détecter tous les objets magiques

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800

Perception du mage (3)

Coût : 2

Portée : 50 m (z)

Durée : 1 min

Informe le lanceur du sort de la présence, à proximité, d'un objet ou d'une créature magique ne pouvant être distingués visuellement

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1200

Identification du sort (3)

Coût : 1

Portée : 10 m (z)

Durée : /

Permet au lanceur de sort de connaître la nature des sorts qui viennent d'être jetés

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1100

Magie analyse (6)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : /

Indique au lanceur de sort le type exact d'un sort agissant sur la cible

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Indique à le lanceur de sort le type exact d'un sort agissant sur la cible

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1200

Dissimulation magique (3)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 10 h

Jeté sur une personne ou un objet, ce sort interfère dans beaucoup de sorts d'information et donne un malus de 10 % lors du lancement d'un sort de détection

Objet : Tous

Valeur de rituel : 300

Anti-voyance (1)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 10 h

Rend le sujet plus difficile à trouver par toutes sortes de sorts d'information

Objet : Tous

Valeur de rituel : 500

Zone de non-information (3)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 h

Comme anti-voyance

Objet : Tous

Valeur de rituel : 600

Résistance à la magie (21)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 m in

Augmente la résistance magique de 20 %

Objet : Tous

Valeur de rituel : 1000

Bouclier anti-sort (21)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 m in

Le bouclier a 50 % de chance d'arrêter un sort. Le magicien doit connaître le sort sujet. A chaque sort qui passe le bouclier, sa résistance diminue de 10 %

Objet : Tous

Valeur de rituel : 400

Anti-sort (1)

Coût : moitié du sort contré

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Ce sort annulera tout sort en action. Le magicien doit connaître le sort sujet. La résistance du sort à contrer est égale à la compétence de l'adversaire

Dissipation de la magie (30)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Ce sort annule les sorts dans la zone (pas les objets magiques ni les malédictions). Chaque sort résiste séparément (=compétence de l'adversaire)

Assistance (1) (ce sort se lance en 0 round)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : /

Ce sort peut annuler un autre sort que le magicien connaît. Il enlève à la résistance du sort adverse 1/5 de la compétence de magie universelle du magicien

Réfléchisseur (3) (ce sort se lance en 0 round)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : /

Le lanceur de sort doit connaître le sort sujet. Si le sort rate son jet de résistance, il y a (1/2 comp magie universelle) % de renvoyer le sort

Assistance amplifié (3)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Comme assistance

Pentacle (27)

Coût : 16

Portée : tracé du pentacle

Durée : tant que le pentacle est intact

Produit une barrière magique qui bloque les sorts hostiles et les créatures magiques. La résistance du pentacle est égale à la compétence du magicien en magie universelle

Dissolution de malédiction (48)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : /

Annule l'un des sorts suivants : Malédiction, didascalie, sortilège, possession tout type, mutation faciale et corporelle, transformation ou transformation d'autrui

Drainage fluïdique (43)

Coût : 8

Portée : 3 m (z)

Durée : P

Ce sort aspire tout le fluide magique d'une zone. Les sorts n'agiront plus et la magie ne percevra rien dans cette zone. Si le lancement du sort est un échec critique, le lanceur de sort ne peut plus lancer de sort

Réfection fluïdique (43)

Coût : 8

Portée : 3 m (z)

Durée : P

Inverse du précédent mais l'échec critique est normal

Délai (45)

Coût : 4

Portée : /

Durée : 2 h

Ce sort est jeté sur un autre sort pour retarder son activation jusqu'à ce qu'un certain événement se produise. Le sort « délai » doit être lancé en premier

Lien (48)

Coût : 8

Portée : /

Durée : /

Il repousse l'activation d'un ou plusieurs sorts liés dans sa zone d'effet (10 m) jusqu'à ce qu'un événement précis se déroule en présence du lien

Reflet (49)

Coût : égal au sort sujet

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Il met en réserve un sort et le lanceur de sort peut le déclencher à volonté. Pour l'initiative, le sort est considéré comme une arme de tir

TEMPS

Horloge parlante (1)

Coût : 1

Portée : /

Durée : /

Le lanceur de sort connaît l'heure

Objet : bijou

Valeur de rituel : 250

Alarme (3)

Coût : 1

Portée : /

Durée : 1 semaine

Ce programme permet de programmer une heure où l'alarme se déclenche

Objet : bijou

Valeur de rituel : 60

Histoire (9)

Coût : 4

Portée : /

Durée : /

Permet à définir au lanceur de sort de déterminer le passé récent d'un objet (jusqu'à 1 mois)

Histoire antique (12)

Coût : 4

Portée : /

Durée : /

Permet à définir au lanceur de sort de déterminer le passé récent d'un objet (jusqu'à 1000 ans)

Dégradation extrême (18)

Coût : 2/500 g

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Ce sort accélère le processus naturel de dégradation sur des matériaux non vivants. Pour chaque minute, il fait perdre 2 PA

Vieillesse (18)

Coût : 5/mois

Portée : toucher

Durée : /

Fait vieillir le sujet (max 10 mois)

Objet : bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Arrêt du vieillissement (21)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : 5D6 jours

Stoppe le vieillissement

Objet : tous

Valeur de rituel : 10000

Jeunesse (24)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : /

Retire 1D6 mois à l'âge du sujet

SORCELLERIE

Possession animale (10)

Coût : 4

Portée : Var

Durée : 1 min

Comme CHARME(vision interne) plus le lanceur de sort contrôle entièrement l'animal

Objet : Une paire de bijoux

Valeur de rituel : 1500 + les bijoux doivent valoir la somme de 2000 PO minimum

Nourriture empoisonnée (6)

Coût : 3

Portée : toucher

Durée : /

Introduit un poison de catégorie 5 et de rapidité d'action 4(1D6) dans la nourriture. Le poison provoque des nausées et cause un malus de 15 % à tous les jets ainsi que la perte de 2D6 PdV

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 600

Valeur sensoriel (12)

Coût : 4

Portée : 100 m

Durée : 1 min

Le lanceur de sort devient capable de voir par les sens du sujet

Objet : une paire de bijoux **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000 + Les bijoux doivent valoir la somme de 1000 PO minimum

Possession (21)

Coût : 16

Portée : 100 m

Durée : 1 min

Le lanceur de sort prend le contrôle de la victime. Le corps du lanceur de sort gît sans conscience

Objet : casquette, couronne, casque **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2500

Possession permanente (24)

Coût : 100

Portée : 10 m

Durée : P

Comme précédemment. Le corps de le lanceur de sort est en animation suspendue (voir le sort catégorie « temps »). Si le corps meurt, l'esprit meurt s'il rate un jet de VOL difficile

Objet : casquette, couronne **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 3000

Echange de corps (27)

Coût : 100

Portée : 10 m

Durée : P

Le lanceur de sort échange son corps avec le sujet

Exorcisme (24)

Coût : 8

Portée : Toucher

Durée : /

Met un terme aux sorts voleur d'âme, de contrôle ou de possession

Objet : Bâton/baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 300

Emprunt de langage (18)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le lanceur de sort bénéficie du langage du sujet. Le sujet perd l'usage de ce langage

Emprunt de compétence (18)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le lanceur de sort bénéficie d'une compétence du sujet. Le sujet perd l'usage de cette compétence.

Démangeaison (1)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : Var

Cause une vive démangeaison au sujet. Le sujet est à -10% jusqu'à ce qu'il se soit gratté pendant un round entier

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 100

Spasme (3)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : Var

Le sujet doit réussir un jet de concentration ou perdre un round à ne rien faire

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 300

Douleur (6)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : 1 round

Le sujet ressent une vive douleur extrêmement violente. Il doit faire un jet de volonté pour ne pas hurler. Le sujet est à -15%

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 400

Sonné (9)

Coût : 1

Portée : 100 m

Durée : /

Le sujet est sonné

Gaucherie (6)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 min

Réduit les compétences liées au physique de 20 %

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 400

Dextérité (9)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Augmente les compétences liées au physique de 20 %

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Aveuglement (9)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 round

Le sujet est temporairement aveuglé

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Trait maudit (3)

Coût : 1

Portée : 80 m

Durée : /

Ce sort permet de lancer un sort de démangeaison, spasme, de douleur, de gaucherie, de malédiction, d'aveuglement, d'assourdissement ou de mutisme en prenant la portée du sort « trait maudit »

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

coût : 600

Paraplégie (15)

Coût : 1

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Le lanceur de sort doit toucher un membre et celui-ci est paralysé

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Paralyse totale (18)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min (max)

Le sujet est totalement paralysé

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Toucher de mort (18)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : /

Le sujet subit 2D6 points de dommage

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 2500

Fatigue (1)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : /

Fait perdre 2D6 PF au sujet

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 900

Entrave (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Donne un malus de 1D6 à l'INIT

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 600

Croche pied (9)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : /

Le sujet trébuche et tombe à terre à moins de réussir un jet de coordination à -20%

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 600

Malédiction (60)

Coût : 64

Portée : 10 m

Durée : Var

Vieille table retrouvée dans un Graal (auteur Sébastien Bonifas)

Le MJ cache la malédiction aux joueurs jusqu'à ce que le cas se présente. On lance 1d20 :

1	Le PJ ressent une vive douleur à chaque fois qu'il veut s'asseoir. Il devra passer le reste de sa vie debout ou allongé.
2	Dorénavant, le PJ ne peut s'empêcher de danser et de chanter à tue-tête lorsqu'il voit quelqu'un endormi.
3	Les sorts que le PJ lance ont désormais 50 % de chance de donner l'effet inverse ou de ne pas fonctionner.

4	Le PJ ne supporte plus la vue de l'or. L'or lui donne des nausées et vomissement.
5	Le PJ fait des cauchemars horribles toutes les nuits. Il hurle et ne peut être réveillé avant l'aube.
6	Le PJ contracte toutes les maladies (Il est généralement immunisé mais pas ses voisins).
7	Le système pileux du PJ s'accroît sans cesse.
8	Le nez du PJ s'allonge à chaque mensonge.
9	Les yeux du PJ deviennent rouges et brillent dans la nuit.
10	Le PJ ne supporte plus d'avoir les pieds couverts.
11	Chaque fois que le PJ dit "non", il perd 2 PdV.
12	Lapeau du PJ devient jaune fluo.
13	Le PJ prend en horreur l'eau propre et le savon. Il ne peut s'empêcher de se vautrer dans la fange dès que possible
14	Le PJ ne peut utiliser la même arme dans deux combats différents. Il la jette et doit en changer.
15	Le PJ devient malchanceux. Tous les jets de dés lui sont défavorables jusqu'à ce qu'il obtienne une RC.
16	Le PJ affiche désormais un sourire figé.
17	Le PJ brûle tous les diamants qu'il touche. IL ferait n'importe quoi pour posséder des diamants.
18	Le PJ est transformé en mignon lapin pour une durée de 1D6 x 6 jours.
19	La malédiction a deux effets. Lancer deux fois le dé.
20	Le PJ devient béni. Il gagne 1D6-1 PM

Colle (3)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 min

Empêche le sujet de bouger (INIT-15)

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 900

Etiollement végétal (12)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : P

Toutes les plantes dans la zone se fanent

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 200

GVERISON

Préservation de nourriture (1)

Coût : 1/500 g

Portée : Toucher

Durée : 1 semaine

Conserve toute substance organique et l'empêche de moisir

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 200

Purification de nourriture (3)

Coût : 2/500 g

Portée : toucher

Durée : /

Rend la nourriture comestible en enlevant la partie non comestible

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400

Grandeur (1)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Augmente la force de 3 points

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Vigueur (3)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Augmente la constitution de 3 points

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Résistance à la douleur (9)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Le sujet n'a pas de malus dû aux blessures

Objet : Tout objet

Valeur de rituel : 800

Don de force (1)

Coût : 1/1 PF donné

Portée : 10 m

Durée : /

Transfère 1 PF du lanceur de sort vers le sujet

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 100

Don de la santé (3)

Coût : 1/1 PdV donné

Portée : 10 m

Durée : /

Donne 1 PdV au sujet

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 250

Récupération de force (3)

Coût : 3

Portée : /

Durée : Tant que le lanceur de sort se concentre.

Le lanceur de sort récupère 1PF/5 minutes

Objet : bijou

Valeur de rituel : 1000 + Le bijou doit avoir une valeur minimale de 5000 PO

Réveil (6)

Coût : 1

Portée : Toucher

Durée : /

Annule les malus dus au manque de sommeil

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 300

Guérison mineure (6)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : /

Redonne 2D6 PdV

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 600

Guérison majeure (9)

Coût : var

Portée : Toucher

Durée : /

Permet d'annuler une blessure

Coût en PF	Type de blessure
2	BL
8	BG
32	BM

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 200 × coût en PF

Stérilisation (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Tue tous les micro-organismes se trouvant dans la zone sujet. Jeté sur un être vivant, cela guérit des maladies virales mais lui fait perdre 6D6 PdV

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 400

Animation suspendue (15)

Coût : 32

Portée : toucher

Durée : /

Garde le sujet indéfiniment dans un sommeil

Objet : Bâton / baguette

Coût : 2000

Guérisseur de maladie (13)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : /

Elimine tous les micro-organismes responsables de maladies du sujet

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 1500

Neutralisation de poison (16)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : /

Elimine toute trace de poison

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 1500

Restitution (12)

Coût : 16

Portée : toucher

Durée : /

Permet au sujet de retrouver l'usage d'un membre handicapé (durée : 1 mois de convalescence)

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 2000

Restitution instantanée (15)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : /

Comme précédemment mais instantanément

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 2500

Régénérescence (18)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : /

Fait en sorte que l'un des membres ou yeux perdus par le sujet repousse (durée : 1 mois)

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 3000

Régénérescence instantanée (21)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : /

Comme précédemment mais instantanément

Objet : Bâton / baguette

Coût : 4000

Résurrection (25)

Coût : 300

Portée : toucher

Durée : /

Ramène le sujet à la vie. Le sujet perd 1 point dans toutes les caractéristiques

Guérison de plante (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Guérit les plantes à l'intérieur de la zone

Objet : Bâton

Valeur de rituel : 400

METAMORPHOSE

Transformation (15)

Coût : 4

Portée : /

Durée : 1 h

Permet au lanceur de sort de se changer en animal (nécessite un sort par animal). A la fin de la transformation, le magicien doit faire un jet d'EQM facile. S'il fait un EC, le magicien perd 1D3-1 points EQM.

Objet : Bijou

Valeur de rituel : 2000

Transformation d'autrui (18)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Permet de se transformer autrui en animal (nécessite un sort par animal)

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 3000

Mutation faciale (24)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : 1 h

Modifie le visage du sujet

Objet : tout objet

Valeur de rituel : 1000

Mutation corporelle (27)

Coût : 16

Portée : Toucher

Durée : 1 h

Modifie le corps en entier

Objet : tout objet

Valeur de rituel : 1000

Yeux perçants (1)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : 30 min

Augmente de 20 % la compétence « Remarquer détail »

Objet : Vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 150

Oùïe fine (1)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : 30 min

Augmente de 20 % la compétence « Remarquer son »

Objet : Vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 150

Nez fin (1)

Coût : 1

Portée : 10 m

Durée : 30 min

Augmente de 20 % la compétence « Remarquer autre sens »

Objet : Vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 150

Acuité (6)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 10 min

Augmente de 20 % toutes les compétences « Remarquer »

Objet : Vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 300

Vision arrière (9)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet peut voir tout ce qui se passe autour de lui

Objet : arme, vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 1000

Hâte (1)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de se déplacer plus rapidement (+5% en esquive) INIT+3

Objet : chaussure ou bijou

Valeur de rituel : 250

Allure rapide (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 j

Ce sort double la faculté à couvrir de longues distances (+ 30 % en endurance)

Grande hâte (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 round

Le sujet bénéficie de 2 actions par round. Il agit à son INIT et à son INIT-10

Objet : chaussure ou bijou

Valeur de rituel : 2000

Mouche de plafond (3)

Coût : 1/15 kg

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de marcher sur les murs ou les plafonds

Objet : chaussure ou bijou

Valeur de rituel : 1000

Infra Vision (15)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de voir l'infrarouge

Objet : bâton/baguette ou bijou

Valeur de rituel : 100

Nyctalope (15)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de voir clairement tant qu'il reste un peu de lumière

Objet : bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200

Vision obscure (18)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet voit même dans une obscurité totale

Objet : bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400

Forme végétale (21)

Coût : 4

Portée : /

Durée : 1 h

Permet au lanceur de sort de prendre la forme de toute plante ou arbre

Objet : bâton / baguette

Valeur de rituel : 1200

INVOCATION

Invocation animale (3)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au magicien d'invoquer une créature d'un type donné. L'animal n'attaque pas le magicien

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 400 pour un animal particulier, 800 pour tout animal

Recherche d'animal (5)

Coût : 1

Portée : 1,5 km

Durée : 1 semaine

Le sort permet de trouver un animal particulier. Le sort cesse une fois l'animal retrouvé

Invocation d'un élémentaire de terre (28)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 h (max)

Il permet au lanceur de sort d'invoquer un élémentaire proche

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Contrôle d'un élémentaire de terre (31)

Coût : 16

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de contrôler toutes les actions d'un seul élémentaire

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Invocation d'un élémentaire d'air (28)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 h (max)

Il permet au lanceur de sort d'invoquer un élémentaire proche

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Contrôle d'un élémentaire d'air (31)

Coût : 16

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de contrôler toutes les actions d'un seul élémentaire

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 1000 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Invocation d'un élémentaire d'air (28)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 h (max)

Il permet au lanceur de sort d'invoquer un élémentaire proche

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Contrôle d'un élémentaire d'air (31)

Coût : 16

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de contrôler toutes les actions d'un seul élémentaire

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 1000 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Invocation d'un élémentaire d'air (28)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 h (max)

Il permet au lanceur de sort d'invoquer un élémentaire proche

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Contrôle d'un élémentaire d'air (31)

Coût : 16

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de contrôler toutes les actions d'un seul élémentaire

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 1000 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Golem d'air (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Ce sort invoque une sorte d'homme invisible qui peut accomplir une tâche répétitive

Objet : tout objet

Valeur de rituel : 1000 + La valeur de l'objet doit valoir au minimum 1300 PO.

Invocation d'esprit (3)

Coût : 64

Portée : /

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de parler avec l'esprit d'une personne décédée

Objet : bâton / baguette

Valeur de rituel : 1000

Invocation d'ombre (6)

Coût : 100

Portée : /

Durée : 1 min

Invoque l'ombre d'un sujet depuis un futur possible pour répondre aux questions de le lanceur de sort

Objet : bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800

Invocation de démon (30)

Coût : 64

Portée : 5 m

Durée : 1 h

Appelle une créature magique mauvaise. Le sujet doit dépenser 1 PM et réussir un jet de volonté pour contrôler le démon. On donne un seul ordre précis au démon qu'il l'accomplit

Invocation planaire (30)

Coût : 64

Portée : 5 m

Durée : var

Appelle une créature d'autres dimensions

Bannissement (30)

Coût : 100

Portée : 5 m

Durée : /

Renverra tout démon à ses origines. Le lanceur de sort doit dépenser 1 PM et réussir un duel entre sa volonté et la compétence invocation de l'invocateur

Animation (6)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : 1 min

Permet d'invoquer un esprit pour animer une statue existante, une toile de peinture

Objet : tous

Valeur de rituel : 400

Esprit crâmien (12)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : 24 h

Invoque un assassin fantôme pour obéir aux ordres de le lanceur de sort

Objet : crâne (ne sert qu'un fois)

Valeur de rituel : 40

AIR

Jaillissement sonore (9)

Coût : 2+1/malus

Portée : 20 m

Durée : 1 seconde

La cible fait un jet d'endurance avec un malus de 5% par point supplémentaire dépensé. Si elle réussit, elle perd 2D6 PF. Si elle rate, les dommages sont doublés

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 400

Silence (3)

Coût : 1

Portée : 5 m(z)

Durée : 1 min

Crée une zone de calme où il ne peut y avoir aucun bruit

Mur de silence (6)

Coût : 1

Portée : 5 m(z)

Durée : 1 min

Entoure la zone d'un mur que les sons ne peuvent pas traverser

Chut (6)

Coût : 1

Portée : 20 m

Durée : 10 sec

Le sujet n'émet aucun son

Objet : vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 200

Furtivité de mage (9)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 min

Le sujet n'émet aucun son mais peut toujours parler

Objet : vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 500

Ouïe lointaine (9)

Coût : 2

Portée : à vue

Durée : 1 min

Le lanceur de sort peut entendre toutes les conversations qu'il peut voir

Objet : vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 400

Ouïe fine (1)

Coût : 2

Portée : /

Durée : 30 min

Augmente de 20% la compétence « Remarquer détail »

Objet : vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 150

Vision sonore (3)

Coût : 4

Portée : à vue

Durée : 1 min

Permet de voir comme une chauve-souris

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400

Oreille de magicien (11)

Coût : 4

Portée : 20 m

Durée : 1 min

Crée une réplique de l'oreille qui peut se déplacer

Objet : Peinture / sculpture

Valeur de rituel : 450

Oreille invisible de magicien (12)

Coût : 4

Portée : 20 m

Durée : 1 min

Crée une réplique de l'oreille invisible qui peut se déplacer

Objet : Peinture / sculpture

Valeur de rituel : 500

Assourdissement (9)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 10 sec

Le sujet devient temporairement sourd

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Mutisme (6)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 10 sec

Le sujet ne peut émettre une parole

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 2500

Purification d'air (1)

Coût : 1

Portée : 2 m (z)

Durée : /

Il retire toutes les impuretés de l'air planant dans la zone autour du sujet

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 50

Création d'air (3)

Coût : 1

Portée : 2 m (z)

Durée : 1 round

Ce sort fabrique de l'air là où il n'y en a pas.

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 200

Façonner l'air (6)

Coût : 4

Portée : 5 m (z)

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de créer des déplacements d'air par-dessus la zone. Les membres présents perdent 3D6 PF / minute

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 200

Jaillissement d'air (9)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 sec

Permet au lanceur de sort de lancer un fin jaillissement d'air à partir d'un doigt. La victime subit 2D20 de dégât en contondant

Objet : Bâton / baguette ou joyau **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 200

Imodore (3)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 h

Retire au sujet son odeur et le rend impossible à détecter par l'odorat

Objet : Bijou

Valeur de rituel : 150 + La valeur des bijoux soit être au minimum de 1500 PO

Corps d'air (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le corps du sujet devient vapoureux. Les élémentaires d'air peuvent attaquer le sujet en corps d'air

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 800

Néantisation d'air (6)

Coût : 1

Portée : 2 m (z)

Durée : /

Ce sort permet au lanceur de sort de détruire l'intégralité de l'air présent dans la région où se trouve le sujet. Si on se trouve dans la zone, on perd 2D6-2 points de vie

Respiration subaquatique (10)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de respirer de l'eau comme s'il s'agissait d'air

Objet : Vêtement ou joyau

Valeur de rituel : 400

Marcher sur l'air (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

L'air se comporte comme un élément solide sous les pieds du sujet

Objet : Bâton / baguette ou joyau ou chaussures

Valeur de rituel : 500 + Le rituel coûte la somme de 10000 PO

Nuages (24)

Coût : 1

Portée : 1 km (z)

Durée : 10 min

Crée ou dissipe une couverture de nuages extérieurs

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 300

Pluie (27)

Coût : 2

Portée : 1 km (z)

Durée : 1 h

Crée ou empêche une ondée de 2,5 cm dans la zone affectée.

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 600

De terre en air (12)

Coût : 1/30 dm³

Portée : Toucher

Durée : P

Change tout type de pierre et terre en air

Objet : Bâton / baguette ou joyau **Réservé aux mages**

Valeur de rituel : 750 + la valeur du joyau doit être au minimum de 10000 PO

Tuanteur (3)

Coût : 1

Portée : 2 m (z)

Durée : 5 min

Produit une odeur insupportable. Le gaz produit 2D6-2 points de dégât contondant

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 60

Odeur (6)

Coût : 1

Portée : 2 m (z)

Durée : 1 h

Produit l'odeur à laquelle le lanceur de sort est familier

Objet : bijou

Valeur de rituel : 40

Vent de tempête (9)

Coût : 2

Portée : 20 m (z)

Durée : 1 min

Permet de créer un vent de tempête circulaire doté d'un œil calme à l'intérieur. Les personnes à l'extérieures doivent faire un jet de FOR sinon elles sont renversées.

Tornade (12)

Coût : 4

Portée : 5 m (z)

Durée : 1 min

Permet de créer un vent de tempête circulaire doté d'un œil calme à l'intérieur. Les personnes à l'extérieures doivent faire un jet de FOR sinon elles sont emportées au loin.

Foudre (18)

Coût : 2

Portée : 50 m

Durée : /

Permet de lancer la foudre de l'extrémité de ses doigts. Elle inflige 1D20+10 points de dégât (doublé sur les armures métalliques)

Création d'un élémentaire d'air (33)

Coût : 64

Portée : 5 m

Durée : /

Permet de créer un élémentaire d'air. Il sert le lanceur de sort pendant 1 heure et devient incontrôlable

Chute lente (3)

Coût : 1/25kg

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Ralentit la chute à 1 m/s

Objet : vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 1000

Lévitacion (3)

Coût : 2/40 kg

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet doit être vivant. Il flotte à travers l'air

Objet : bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800

Envol (6)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de voler à 30 km/h (500 m/min)

Objet : bâton/baguette ou bijou **Réservé aux mages**

Valeur de rituel : 2500

Vol de faucon (9)

Coût : 16

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de voler à 120 km/h (2 km/min).

Le sujet ne peut emporter plus de FOR kg

Objet : bâton / baguette ou bijou **Réservé aux mages**

Valeur de rituel : 3000

ILLUSION

Son (1)

Coût : 1

Portée : Var

Durée : 1 min

Produit toutes sortes de sons sans signification

Objet : Tout objet
Valeur de rituel : 50

Voix (3)
Coût : 2
Portée : 10 m
Durée : 1 min
Produit un son sans signification
Objet : Tous
Valeur de rituel : 20 par mot

Coup de tonnerre (3)
Coût : 1
Portée : 10 m
Durée : /
Produit un seul son bruyant. Fait perdre 2D6 PF - distance en m du point visé

Grande voix (6)
Coût : 2
Portée : 100 m
Durée : 1 min
Le sujet peut être entendu à une grande distance
Objet : Bâton / baguette, heaume ou bijou
Valeur de rituel : 200

Bruit (9)
Coût : 2
Portée : 5 m (z)
Durée : 1 round
Crée une zone de bruit intense. Toutes compétences à -15%
Objet : Tous
Valeur de rituel : 100

Oeil de magicien (3)
Coût : 2
Portée : 100 m
Durée : 1 min
Crée un œil physique à travers lequel le lanceur de sort peut voir. Une concentration est nécessaire pour déplacer l'œil
Objet : Un orbite d'œil sculpté dans de l'ivoire
Valeur de rituel : 1100 + La somme de 16000 PO

Oeil invisible de magicien (6)
Coût : 4
Portée : 100 m
Durée : 1 min
Crée un œil physique invisible à travers lequel le lanceur de sort peut voir. Une concentration est nécessaire pour déplacer l'œil
Objet : Un orbite d'œil sculpté dans de l'ivoire
Valeur de rituel : 1600 + La somme de 19000 PO

Spectre de flamme (3)
Coût : 1
Portée : 2 m (z)
Durée : 1 min
Crée une zone de flammes imaginaires
Objet : Bâton / baguette ou bijou
Valeur de rituel : 200 + La somme de 1000 PO

Simple illusion (1)
Coût : 1
Portée : 10 + 2 m (z)
Durée : 1 min
Crée une image dénuée de substance qui ne peut avoir aucun effet physique sur le monde réel. Si on la touche, elle disparaît

Illusion complexe (4)
Coût : 2
Portée : 10 + 2 m (z)
Durée : 1 min
Comme simple illusion, mais affecte l'ouïe aussi bien que la vue. Il faut faire 2 points de dégât pour la détruire

Parfaite illusion (7)
Coût : 2
Portée : 10 + 2 m (z)
Durée : 1 min
Elle affecte tous les sens sauf le toucher. Elle ne peut être dissipée sauf par dissolution magique ou dissipation d'illusion. Si elle se brise, les dégâts guériront aussitôt

Ecran d'illusion (3)
Coût : 2
Portée : toucher
Durée : 1 min
Il s'agit d'une illusion lancée sur un objet pour le faire sembler visuellement, acoustiquement et tactilement différent
Objet : tous
Valeur de rituel : 400

Artifice dissimulateur (3)
Coût : 4
Portée : toucher
Durée : 1 min
Il s'agit d'une illusion lancée sur et autour d'un être vivant pour le maquiller
Objet : Tous
Valeur de rituel : 500

Contrôle d'illusion (10)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : var

Vous permet de prendre le contrôle d'une illusion qu'un autre a jeté. La résistance est égale au % en illusion de l'adversaire

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 300

Dissipation d'illusion (13)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : /

Dissipe toute illusion ou artifice dissimulateur. La résistance est égale au % en illusion de l'adversaire. N'affecte pas les créations

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 400

Création d'objet (13)

Coût : 4/2,5 kg

Portée : toucher

Durée : tant qu'il touche un être vivant et pensant

Ce sort peut être employé pour créer toutes sortes d'artefacts dont le lanceur de sort est familier

Création animal (16)

Coût : 4/50 kg

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de créer un animal qui suivra ses ordres mentaux pendant toute son existence. Le lanceur de sort doit être familier avec l'animal.

Création de serviteur (16)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Crée un serviteur stupide et obéissant (PdV : 18). Il ne possède aucune compétence

Création de guerrier (19)

Coût : 8

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Crée un guerrier qui combattra sur l'ordre de le lanceur de sort (PdV : 24). Il a une compétence d'arme à 80 %

Contrôle de création (22)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Vous permet de contrôler une création jetée par un autre. Le jet de résistance est égale à la compétence d'illusion de l'adversaire

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 400

Dissolution de création (22)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : /

Détruit tout sort de création. N'affecte pas les illusions. La résistance est égale à la compétence d'illusion de l'adversaire

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 500

Révélation d'illusion (3)

Coût : 1

Portée : à vue

Durée : /

Informe le lanceur de sort si le sujet est réel ou s'il est une illusion ou une création

Indépendance (3)

Coût : 2

Portée : 100 m (z)

Durée : liée à l'illusion

Ce sort, lancé sur une illusion ou une création, permet de la programmer de manière à ce qu'elle se déplace, à ce qu'elle parle et qui plus est réagit de manière prédéterminée

Couleur (3)

Coût : 2

Portée : à vue

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de changer la lumière d'une source de couleur

Eclair (6)

Coût : 2

Portée : /

Durée : /

Crée un éclair de lumière intense qui aveuglera totalement ceux qui le verront

Obscurité (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Instaure d'épaisses ténèbres

Objet : plancher, sol

Valeur de rituel : 600

Modelage de l'ombre (9)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Ce sort permet au lanceur de sort de modeler et déplacer une ombre tridimensionnelle

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200

TERRE

Mur de Verre (15)

Coût : 2

Portée : 10 cm

Durée : 1 min

Permet au sujet de voir à travers un unique mur, sol, plafond ou autre barrière similaire d'une épaisseur identique à la portée

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 600

Escalade (1)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Augmente de 20% la compétence athlétisme en ce qui concerne l'escalade

Objet : chaussure, vêtement ou bijou

Valeur de rituel : 500

Enracinement (12)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Empêche le sujet de bouger (INIT-15)

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 600

Recherche de terre (1)

Coût : 2

Portée : 10 km (z)

Durée : /

Indique la distance, la direction de la terre la plus proche

Objet : baguette de sourcier

Valeur de rituel : 50

Fagonner la terre (3)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de retourner la terre et de la façonner pour lui imposer une forme, quelle qu'elle soit

Objet : Bâton / baguette, joyau ou outil servant à creuser

Valeur de rituel : 200

Jaillissement de sable (6)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 sec

Permet au lanceur de sort de lancer une fine émission de particules de sables à partir d'une de ses 2 mains. La victime est aveuglée temporairement.

Fagonner la pierre (9)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de déplacer des pierres et de leur donner une forme, quelle qu'elle soit

Objet : Bâton / baguette, joyau ou outil de forage

Valeur de rituel : 500

Marcher à travers la terre (12)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 round

Permet au sujet de passer à travers la terre comme s'il s'agissait d'air

Objet : cape de couleur grise

Valeur de rituel : 1200

De terre en pierre (6)

Coût : 4

Portée : Toucher

Durée : P

Change un objet fait de terre ou d'argile en pierre d'une grande dureté

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 300

De pierre en terre (9)

Coût : 8

Portée : Toucher

Durée : P

Change tout type de pierre en terre ordinaire

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 300

Création de terre (9)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : P

Permet au personnage de créer une terre de qualité et solide là où il n'en existait pas une minute auparavant

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 500

De chair en pierre (9)

Coût : 16

Portée : Toucher

Durée : P

« Pétrifie » un sujet vivant (et tout son matériel)

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 1000

De pierre en chair (12)

Coût : 8

Portée : Toucher

Durée : P

Annule le sort précédent

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 1000

Corps de pierre (15)

Coût : 8

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Augmente l'armure de la peau de 8 PA. Par contre, l'INIT est diminué de 5

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1500

Projectile de pierre (12)

Coût : 4

Portée : 40 m

Durée : /

Inflige 3D6+3 points de dégât contondant

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 400

De terre en air (12)

Coût : 1/30 dm³

Portée : Toucher

Durée : P

Change tout type de pierre et terre en air

Objet : Bâton / baguette ou joyau **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 750 + la somme de 10000 PO pour le joyau

Vision à travers la terre (12)

Coût : 2

Portée : à vue durée : 30 sec

Ce sort permet au sujet de voir à travers la terre sur une portée de 10 m

Objet : quelconque

Valeur de rituel : 400

Inhumation (15)

Coût : 8

Portée : 5 m

Durée : P

Le sujet est instantanément avalé par la terre. Il reste en animation suspendue (le sort est réversible)

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 1200

Tremblement de terre (18)

Coût : 32

Portée : 20 m (z)

Durée : 1 min

Fait trembler la région affectée et peut détruire des bâtiments

Volcan (27)

Coût : 100

Portée : /

Durée : 1 jour

Crée un volcan qui grossit suivant la durée

Création d'un élémentaire de terre (33)

Coût : 64

Portée : 5 m

Durée : /

Permet de créer un élémentaire de terre. Il sert le lanceur de sort pendant 1 heure et devient incontrôlable.

ENCHANTEMENT

Détection de faiblesse (12)

Coût : 1

Portée : 1 m (z)

Durée : /

Permet au lanceur de sort de percevoir les points les plus faibles du sujet

Objet : bijoux

Valeur de rituel : 100

Affaiblisseur (15)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : /

Inflige 2D6 points de dégât à l'endroit le plus démuni du sujet

Objet : Bâton / baguette ou gant

Si un sort doit être jeté sur un objet, le lanceur de sort doit également posséder l'ensorcellement

Parchemin (20)

Coût : 100

Portée : /

Durée : /

Permet au lanceur de sort de rédiger un manuscrit magique représentant un sort

Rompres l'enchantement (33)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : /

Retire un sort d'enchantement de l'objet sujet

Suspendre l'enchantement (33)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : 1 h

Retire un sort d'enchantement de l'objet sujet temporairement

Pouvoir (6)

Coût : 500

Portée : toucher

Durée : /

Permet de stocker des points de force qui diminue le coût d'utilisation des sorts

Vitesse (3)

Coût : 500

Portée : toucher

Durée : /

Ce sort réduit le temps de jeter un sort de moitié

Sortilège (33)

Coût : 200

Portée : toucher

Durée : /

Ce sort empêche l'objet de bouger

Souhait mineur (30)

Coût : 180

Portée : toucher

Durée : un souhait

Ce sort doit être jeté sur un anneau, une amulette ou un bijou. Le possesseur de cet objet peut alors préciser le résultat d'un jet de dés

Souhait (33)

Coût : 250

Portée : toucher

Durée : un souhait

Ce sort efface tout jet venant être effectué et le remplace par le jet qu'a choisi l'émetteur

Souhait majeur (36)

Coût : 3000

Portée : toucher

Durée : un souhait

1) Il peut être utilisé pour jeter un sort quelconque sans dépense de force

2) Il peut augmenter une caractéristique de 1 ou une compétence de 15%

3) Il peut prendre un avantage de 60 points

4) Il peut faire tout ce que le MJ pense que cela ne déséquilibrera pas gravement la campagne

Golem (30)

Coût : 1000 portée : toucher durée : /

Permet de créer et d'animer un serviteur ou un guerrier permanent

Cachette (30)

Coût : 50/500 g

Portée : toucher

Durée : /

Jeté sur un objet, il le rend plus large à l'intérieur qu'à l'extérieur

Précision (15)

Coût : 1000

Portée : toucher

Durée : /

Enchante une arme et donne un bonus de 10%

Puissance (15)

Coût : 1000

Portée : toucher

Durée : /

Enchante une arme et donne un bonus de 4 points de dégât

Dégainement rapide (3)

Coût : 500

Portée : toucher

Durée : /

Enchante une arme et donne un bonus d'INIT de 10

Arme dansante (30)

Coût : 1000/500 g

Portée : toucher

Durée : /

Enchante une arme et combattra seule comme si c'était le guerrier qui l'utilisait (portée : 10 m)

Fidèle épée (3)

Coût : 750/500 g

Portée : toucher

Durée : /

L'arme sujet cherchera à revenir dans la main de son possesseur si elle est lâchée ou lancée (portée : 20 m)

Come d'abondance (33)

Coût : 100 pour un type de munitions

Portée : toucher

Durée : /

Donne à un carquois, un sac de plomb ou à un autre récipient contenant des munitions une réserve « infinie ». Ces munitions doivent être utilisées rapidement après avoir été sorties de l'objet sous peine de les voir disparaître.

Fléau (33)

Coût : spécial

Portée : toucher

Durée : /

Il est utilisé pour fabriquer une arme magique dotée de pouvoir qui ne fonctionnent qu'à l'encontre d'un type d'ennemi particulier

A l'encontre d'une nation, d'une religion ou d'une race : divisé par 2

A l'encontre d'un type de créature ou d'habitants d'une certaine cité : divisé par 3

A l'encontre de tous les membres d'une famille : divisé par 4

A l'encontre d'un ennemi spécifique : divisé par 10

Fortification (33)

Coût : 1600

Portée : toucher

Durée : /

Augmente de 6 points l'armure

Objet : vêtement ou armure

Défecteur (33)

Coût : 1500

Portée : toucher

Durée : /

Augmente de 20 % l'esquive et la parade de 10 %

Objet : vêtement ou armure

Déstage (33)

Coût : 100/10 % en moins sur le poids

Portée : toucher

Durée : /

Allège l'objet et le rend plus facile à porter

Nom (33)

Coût : 300

Portée : toucher

Durée : /

Donne un nom magique à l'objet. La magie de l'objet ne fonctionne que pour celui qui connaît son nom

Mot de passe (33)

Coût : 400

Portée : toucher

Durée : /

Un objet magique doté d'un mot de passe agira sauf si le mot de passe est prononcé

Limite (33)

Coût : 200

Portée : toucher

Durée : /

L'objet agira uniquement avec une personne particulière

Lien (45)

Coût : 200

Portée : toucher

Durée : /

Il repousse l'activation d'un ou plusieurs sorts liés dans sa zone d'effet (10 m) jusqu'à ce qu'un événement précis se déroule en présence du lien.

réserve aux mages

Bâton de mage (33)

Coût : 100

Portée : toucher

Durée : /

Tout ce que le bâton touche est considéré comme ayant été touché par le mage lui-même. **réserve aux mages**

Pierre de puissance (33)

Coût : 40

Portée : toucher

Durée : /

Une pierre de puissance sert à garder le fluide en réserve jusqu'à ce qu'il soit utilisé par un mage. Donne 1PF. Elle se recharge de 1PF/jour. **réserve aux mages**

Déstage de fardeau (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 10 min

Ce sort réduit de 50 % le poids de tout équipement porté par le sujet

Serrurier (3)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : 1 serrure

Augmente la compétence « serrure » de 20 %

Objet : clé ou amulette

Valeur de rituel : 1000 + La somme de 3000 PO

Maître des serrures (6)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : /

Ouvre une serrure de façon magique

Objet : clé ou amulette

Valeur de rituel : 2000 + La somme de 8000 PO

Serrure de mage (1)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : 6 h

Ferme une porte de manière magique. On peut la rouvrir avec antisort et maître des serrures

Objet : clé

Valeur de rituel : 200

FEU

Ignition (1)

Coût : 1

Portée : toucher

Durée : 1 sec

Il provoque un seul point de chaleur et on y a recours pour mettre le feu à un objet facilement inflammable

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 100 + La somme de 500 PO

Pyrocréation (3)

Coût : 1

Portée : 1 m (z)

Durée : 1 min

Provoque un volume de flammes pouvant embraser tout objet inflammable se trouvant sur son chemin

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 300 + La somme de 2000 PO

Pyrofaçonnage (3)

Coût : 1

Portée : 1 m (z)

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de contrôler la forme d'une flamme

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 + La somme de 3000 PO

Pyroextinction (3)

Coût : 2

Portée : 1 m (z)

Durée : /

Permet au lanceur de sort d'éteindre les flammes

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 + La somme de 4000 PO

Ignifuge (6)

Coût : 2

Portée : 1 m (z)

Durée : 1 jour

Empêche la prise de feux à l'intérieur de la zone affectée

Objet : bijou

Valeur de rituel : 600 + La somme de 2000 PO

Chaleur (6)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Ce sort augmente la chaleur d'un objet d'un degré égal à la chaleur développée par une forge (+5°C/min)

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 + La somme de 3000 PO

Refroidissement (9)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Ce sort diminue la chaleur d'un objet jusqu'au zéro absolu (-3°C/min)

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400 + La somme de 3000 PO

Résistance au froid (10)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le sujet et ce qu'il porte sont immunisés contre les effets du froid

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800 + La somme de 7000 PO

Résistance au feu (12)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le sujet et ce qu'il porte sont immunisés contre les effets de la chaleur

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800 + La somme de 7000 PO

Boule de feu (7)

Coût : 4

Portée : 25 m

Durée : /

Permet au lanceur de sort de lancer une boule de feu à partir de ses mains. Elle inflige 1D20+10 points de dégât et peut enflammer le point d'impact

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800 + La somme de 7000 PO

Boule de feu explosive (10)

Coût : 4

Portée : 25 m

Durée : /

Permet au lanceur de sort de lancer une boule de feu à partir de ses mains. Elle inflige 1D20+20 points de dégât et peut enflammer le point d'impact

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1200 + La somme de 8000 PO

Jaillissement de flammes (7)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 sec

Permet au lanceur de sort de lancer une émission de flammes à partir d'un de ses poings. Il inflige 1D20+10 points de dégât

Objet : Bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800 + La somme de 8000 PO

Pyrosouffle (11)

Coût : 2

Portée : 2 m

Durée : 1 sec

La flamme est émise par la bouche de le lanceur de sort. Elle inflige 2D20 points de dégât

Objet : Bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000 + La somme de 10000 PO

Arme de feu (9)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 minute

L'arme inflige un bonus aux dégâts de +4 et peut enflammer les objets inflammables

Objet : arme

Valeur de rituel : 750 + La somme de 4000 PO

Flamme essentielle (18)

Coût : 2

Portée : 2 m (z)

Durée : 1 min

Comme pyrocréation, sauf que le feu est magique et ne peut être éteint par des moyens classiques

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800 + La somme de 4000 PO

Projectile de feu (12)

Coût : 4

Portée : Var

Durée : 1 min

Le sort est jeté sur une arme à projectile et fait les même dégâts que le sort « arme de feu »

Objet : arme

Valeur de rituel : 1000 + La somme de 5000 PO

Création d'un élémentaire de feu (33)

Coût : 100

Portée : 5 m

Durée : /

Permet de créer un élémentaire de feu. Il sert le lanceur de sort pendant 1 heure et devient incontrôlable

Lumière (1)

Coût : 1

Portée : /

Durée : 1 min

Produit une lumière ressemblant à une flamme de bougie qui se déplace avec l'utilisateur

Objet : bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 100

Lumière continue (3)

Coût : 2

Portée : /

Durée : 2D6 jours

Jeté sur un objet de petite taille ou sur une parcelle d'un objet plus volumineux, l'objet produit une flamme ressemblant à une bougie

Objet : bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200

Jaillissement de lumière (6)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le doigt de l'utilisateur émet un rayon de franche lumière qui pourra servir de lampe torche

Objet : gant ou anneau

Valeur de rituel : 200

EAU

Recherche d'eau (1)

Coût : 1

Portée : 10 km (z)

Durée : /

Il permet de déterminer la direction, la distance de la source aquatique la plus proche

Objet : Baguette de sourcier

Valeur de rituel : 40 + La somme de 3000 PO

Aquapurification (3)

Coût : 1/4,5 L

Portée : Toucher

Durée : /

Il permet de purifier une source d'eau

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 50

Aquacréation (6)

Coût : 2/4,5 L

Portée : Toucher

Durée : /

Il permet de créer de l'eau pure

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 200

Aquadestruction (9)

Coût : 2

Portée : 2 m (z)

Durée : /

Fait disparaître l'eau et laisse la place à du vide

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 300

Déshydratation (15)

Coût : 1

Portée : Toucher

Durée : /

Retire l'eau des tissus. Inflige des dégâts de 6D6-6 de type contondant

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 700 + La somme de 10000 PO

Respiration aérienne (10)

Coût : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 min

Permet au sujet de respirer de l'air comme s'il s'agissait d'eau

Objet : Bâton / baguette, joyau ou vêtement

Valeur de rituel : 150

Respiration subaquatique (10)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de respirer de l'eau comme s'il s'agissait d'air

Objet : Vêtement ou joyau

Valeur de rituel : 400

Aquamodelage (9)

Coût : 1/90 L

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au lanceur de sort de modeler de l'eau de toutes les manières possibles

Objet : Bâton / baguette ou joyau

Valeur de rituel : 400

Nage (10)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet de se déplacer dans l'eau normalement

Objet : Bâton / baguette, joyau ou cape **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1000

Eau essentielle (18)

Coût : 2/4,5 L

Portée : toucher

Durée : /

Il permet de créer de l'eau pure et rassasiée trois fois mieux

Objet : Bâton / baguette ou joyau **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800

Hydromarche (12)

Coût : 2

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de marcher sur l'eau

Objet : Bâton / baguette, joyau ou vêtement

Valeur de rituel : 500

Brouillard (12)

Coût : 2

Portée : 10 m (z)

Durée : 1 min

Il permet de créer une zone de brouillard dense

Objet : Bâton / baguette ou joyau **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 300

Vision aquatique (12)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de voir à travers l'eau

Objet : tous

Valeur de rituel : 200

Parapluie (12)

Coût : 1

Portée : 5 m

Durée : 10 min

Permet au sujet de se déplacer sous la pluie, la neige etc...

Objet : bijou

Valeur de rituel : 100

Corps d'eau (12)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 min

Le corps du sujet (et ses vêtements) deviennent liquides

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1200

Jaillissement d'eau (12)

Coût : 2

Portée : 20 m

Durée : 1 sec

Permet au lanceur de sort de lancer une fine émission d'eau à partir d'un de ses doigts. Il peut éteindre un petit feu et peut infliger 1D20+10 points de dégât

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 600

Arme glaciale (9)

Coût : 2

Portée : /

Durée : 1 min

Une arme inflige un bonus de +4 au dégât (+8 contre les créatures de flamme)

Objet : arme

Valeur de rituel : 750 + La somme de 20000 PO

Sphère de glace (12)

Coût : 2

Portée : 40 m

Durée : /

Permet au lanceur de sort de lancer une boule de glace de la main. Elle inflige 1D20+10 points de dégât (doublés contre les créatures de flamme)

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 400 + La somme de 5000 PO

Dague de glace (15)

Coût : 4

Portée : 30 m

Durée : /

Permet au lanceur de sort de lancer une dague. Elle inflige 6D6-6 points de dégât (armure divisée par 2)

Objet : bijou **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 400

Pluie (27)

Coût : 2

Portée : 1 km (z)

Durée : 1 h

Crée ou empêche une ondée de 2,5 cm dans un environnement

Objet : Bâton / baguette **réservé aux mages**

Valeur de rituel : 600

Gelée (10)

Coût : 1

Portée : 100 m (z)

Durée : /

Crée une pellicule de gelée sur toutes les surfaces dans la zone d'effet

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200 + La somme de 3500 PO

Miroir de glace (13)

Coût : 2

Portée : 10 m (z)

Durée : /

Couvre le sol d'une couche de glace transparente de 60 mm d'épaisseur. On peut dérapier sur cette glace

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200 + La somme de 3500 PO

Gel (12)

Coût : 2/2 L

Portée : Toucher

Durée : /

Transforme l'eau en glace solide

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 200 + 1000 PO

Fonte de glace (12)

Coût : 2/2 L

Portée : Toucher

Durée : /

Transforme la glace en eau

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 300 + La somme de 1000 PO

Vision glaciaire (12)

Coût : 4

Portée : 1 m

Durée : 5 rounds

Permet au sujet de voir à travers la glace solide ou la neige sur une épaisseur liée à la portée.

Objet : Tous

Valeur de rituel : 400

Après-skis (12)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Permet au sujet de traverser la glace ou la neige comme s'il s'agissait d'un sol normal

Objet : chaussures, bottes ou scandales

Valeur de rituel : 350

Neige (14)

Coût : 2

Portée : 5 m (z)

Durée : 1 h

Crée ou empêche 2,5 cm de neige, dans un décor extérieur normal

Objet : Bâton **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 450

Grêle (17)

Coût : 4

Portée : 5 m (z)

Durée : 1 min

Fait tomber la grêle. La température doit être supérieur à 0° C. Elle inflige 2D6-4 de dégât contondant

Objet : Bâton **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 500

Engelure (18)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : /

Abaisse la température des tissus corporels. Elle inflige 6D6 points de dégât

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 700 + 1200 \$

Geyser (21)

Coût : 4

Portée : 5 m

Durée : 1 sec

Ce sort crée un geyser d'eau brûlante qui jaillira du sol. Il inflige 1D20+10 points de dégât plus projection du sujet

Création d'un élémentaire d'eau (33)

Coût : 100

Portée : 5 m

Durée : /

Permet de créer un élémentaire d'eau. Il sert le lanceur de sort pendant 1 heure et devient incontrôlable

NECROMANCIE

Vision de mort (1)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : 1 sec

Le sujet pressent sa mort et est à -10% tant qu'il ne réussit pas un jet d'EQM

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 600

Reception d'esprit (3)

Coût : 1

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Informe le lanceur de sort de la présence de fantômes d'esprits de morts-vivants

Objet : Bâton / baguette

Valeur de rituel : 200

Zombie (7)

Coût : 16

Portée : toucher

Durée : jusqu'à destruction

Le sujet de ce sort doit être un cadavre relativement frais

Squelette (10)

Coût : 32

Portée : toucher

Durée : jusqu'à destruction

Le sujet de ce sort doit être un cadavre

Contrôle de zombie (10)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : P

Permet de prendre le contrôle du zombie d'un autre lanceur de sort. Le jet de résistance est égale à la compétence nécromancie de l'invocateur

Objet : Bâton / baguette **réservé AUX MAGES**

Valeur de rituel : 500

Contrôle de squelette (13)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : P

Permet de prendre le contrôle du squelette d'un autre lanceur de sort. Le jet de résistance est égale à la compétence nécromancie de l'invocateur

Objet : Bâton / baguette **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 500

Répulsion (10)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : /

Inflige 2D6 points de dégât à tous les zombies, squelette et momie qui se trouvent dans la zone.

Valeur des 2D6	Effet
2	Les momies, squelettes et zombies sont détruits
3	Les squelettes et zombies sont détruits
4	Les zombies sont détruits
5 et plus	Les dés infligent leur dégâts normalement

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 600

Esprit crânien (12)

Coût : 64

Portée : toucher

Durée : 24 h

invoque un assassin fantôme qui obéit aux ordres du lanceur de sort

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 40

Animation (6)

Coût : 2

Portée : toucher

Durée : 1 min

Permet d'invoquer un esprit pour animer une statue existante, une toile de peinture

Objet : tous

Valeur de rituel : 400

Jarre d'âme (18)

Coût : 80

Portée : 10 m

Durée : P

Permet au lanceur de sort de capturer l'âme du sujet à l'intérieur d'un objet. Lancer des sorts sur l'objet revient à lancer les sorts sur le sujet.

Vol de force (6)

Coût : 0

Portée : toucher

Durée : /

Pour 3 PF pris à l'adversaire, le lanceur de sort récupère 1 PF

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 800

Vol de santé (9)

Coût : 0

Portée : toucher

Durée : /

Pour 3 PdV pris à l'adversaire, le lanceur de sort récupère 1 PdV

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 1500

Vieillesse (18)

Coût : 50

Portée : toucher

Durée : /

Fait vieillir le sujet d'un mois (max 10 mois)

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 2000

Pestilence (12)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : /

Infecte le sujet d'une maladie

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 600

Momie (25)

Coût : 400

Portée : /

Durée : 1 an

Transforme un corps en relativement bon état en momie

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 4000

Liche (50)

Coût : 1000

Portée : /

Durée : P

Transforme le magicien en liche

Objet : Bâton / baguette ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 10000

PROTECTION

Bénédictio (60)

Coût : 500

Portée : 10 m

Durée : var

La protection accordée par le bien est à la discrétion du M.J

Objet : tous

Valeur de rituel : 5000

Vacillation (33) (le sort est jeté en 0 round)

Coût : 2

Portée : /

Durée : /

Permet au lanceur de sort d'éviter une attaque en se téléportant à coté

Objet : vêtement ou bijou **réserve aux mages**

Valeur de rituel : 800

Brouillage (9)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Le sujet gagne 10 % en discrétion et en esquivé

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 250

Dissimulation (12)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 h

Le sujet gagne 20 % en discrétion

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 1000

Bouclier (1)

Coût : 2

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Augmente de l'armure du sujet de 4 points

Armure (3)

Coût : 4

Portée : 10 m

Durée : 1 min

Augmente de 2 les points de vie par localisation

Sixième sens (3)

Coût : 2

Portée : /

Durée : 1 min

Augmente le 6^{ème} sens de 10 %

Objet : Bâton / baguette ou bijou

Valeur de rituel : 400

Chien de garde (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 h

Ce sort prévient le lanceur de sort si une personne ou un objet traverse la zone avec des intentions hostiles

Objet : tous

Valeur de rituel : 600

Hirondelle (6)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 h

Toute personne passant dans la zone deviendra bruyante

Objet : tous

Valeur de rituel : 300

Broue mystique (9)

Coût : 4

Portée : 10 m (z)

Durée : 10 h

Crée un brouillard mystique qui désorientera toute personne qui y entre

Objet : amulette

Valeur de rituel : 400

Bouclier antiprojetile (6)

Coût : 8

Portée : /

Durée : 1 min

Détourne tout projectile

Objet : Bâton / baguette ou arme / armure

Valeur de rituel : 400

Projectile inverse (10)

Coût : 8

Portée : /

Durée : 1 min

Retourne toute attaque contre son instigateur

Objet : Bâton / baguette ou arme / armure

Valeur de rituel : 600

Bras de fer (12)

Coût : 1

Portée : /

Durée : 1 round

Permet au lanceur de sort d'arrêter un coup uniquement avec le bras

Objet : Bracelet

Valeur de rituel : 600

Bouclier antitéléportation (9)

Coût : 1

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 h

Toute tentative de téléportation à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone est pénalisée d'un malus de 25 %

Objet : tous

Valeur de rituel : 500

Dôme climatique (24)

Coût : 2

Portée : 10 m (z)

Durée : 6 h

Crée un dôme chatoyant qui repousse le mauvais temps

Dôme de force (28)

Coût : 2

Portée : 3 m (z)

Durée : 10 min

Comme précédemment, plus arrête toute force physique ou sort projectile

Dôme intégral (32)

Coût : 4

Portée : 3 m (z)

Durée : 1 min

Protège contre les attaques physiques et magiques

augmente de 1 %.

3) Le lancement des pouvoirs des cartes

Le cartomancien pioche dans les cartes qu'il dispose (généralement les 20 cartes de base plus les autres qu'il a créés) un nombre égal à la main qu'il maîtrise. Sa main doit toujours être complétée en piochant. Pour lancer le pouvoir d'une carte, il doit se concentrer et réussir un jet de cartomancie. Le joueur dispose d'un nombre de modifications possibles égal à la dizaine de sa compétence «cartomancie». Avec ces modifications, il peut changer l'effet, la portée et la durée comme pour les sorts classiques. Il ne perd pas de points de fatigue quand il utilise ces pouvoirs.

4) La description des cartes de base

Pour les échecs critiques, il faut utiliser la table du magicien. Cependant, certaines cartes sont extrêmement dangereuses à manipuler et un échec critique peut avoir de graves conséquences (marqué par un astérisque).

Le diable*	Permet de communiquer ou d'invoquer des entités démoniaques Nombre : 1 durée : 10 min portée : 1 km
Hippocrate	Permet d'invoquer un soigneur Compétence en sort de guérison : 10 % durée : 10 min
L'alchimiste	Permet d'invoquer un alchimiste Compétence en sort d'enchantement : 10 % durée : 10 min
Le juge*	Permet d'invoquer une entité cosmique qui peut détecter les crimes ou le mensonge. Il donne son verdict et l'exécute Durée : 1 min
L'artiste	Permet d'invoquer une entité qui peut faire une toile, un poème, un spectacle etc... Nombre : 1 durée : 1 h
Le moine	Donne accès aux pouvoirs psioniques Pourcentage : nombre de cartes x 5 %
Le laboureur	Permet d'invoquer une entité qui peut survivre dans un milieu non citadin Nombre : 1 durée : 10 h
Le centurion*	Permet d'invoquer un guerrier magique Nombre : 1 compétence arme : 20 % durée : 10 min
L'archange	Permet de communiquer ou d'invoquer des entités bénéfiques Nombre : 1 durée : 10 min portée : 1 km
La roue de la fortune	Permet de refaire sa main
Le grand livre*	Peut répondre à n'importe quelle question Nombre : 1 pourcentage : 5 %
La chance*	Permet d'augmenter de 1 le degré de réussite RC→RC R→RC E→R EC→E
La mort*	Invoke La Mort et peut désigner une cible Portée : 20 m
Eve	Permet de se transformer en une femme quelconque et d'avoir tous ses attributs Durée : 1 mois
Adam	Permet de se transformer en un homme quelconque et d'avoir tous ses attributs Durée : 1 mois
Le sorcier*	Permet d'invoquer un sorcier Compétence en sort de sorcellerie : 10 % durée : 10 min
Le savetier	Permet d'invoquer une entité qui peut survivre dans un milieu citadin Nombre : 1 durée : 10 h
Le vicaire*	Donne accès aux pouvoirs des cultes Point de culte égal au nombre de carte x 5
La lune noire*	Son utilisation permet de se faire revivre. (jet à -20 %). Le cartomancien perd 1D3-1 dans toutes ses caractéristiques et 10 % dans toutes ses compétences s'il rate.
Le cabaliste	Permet d'invoquer un mage Compétence en sort des quatre éléments : 10 % durée : 10 min