

Les sorts de mage gris

Généralités sur les sorts

Les sorts de mages ne peuvent être lancés que par des personnages possédant le Don de la Magie.

Sur Kalidhia, il n'existe qu'un seul ordre de Magicien ayant légalement le droit de lancer ces sorts : les Mages-Gris. Toute autre personne lançant un sort de magie profane risque donc d'aller en prison pour le reste de ses jours. Pire, si son procès révèle qu'elle a fait un mauvais usage de la magie ou un usage de magie maléfique, le fautif finira tout simplement ses jours sur un bûcher.

Au sein de la magie profane, dite aussi du fluide brut, existent différentes catégories de sorts et rituels :

- les sorts mages-gris : ils sont répartis en listes et leur l'usage est accepté ou pour le moins toléré dans tout Kalidhia. L'usage d'un sort de Mage-gris à des fins criminelles ou mauvaises conduit à une aggravation de la peine encourue ou à une peine de prison (de 8 jours à 10 ans). De la même façon, il existe des rituels, peu nombreux qui sont approuvés par la cour des Mages-Gris et donc légaux, les autres sont tout simplement interdits ;

- les sorts hors-listes de Mages-gris : ils sont tolérés mais sous réserve qu'ils soient validés par le conseil de la Cour des Mages-Gris. Dans certaines provinces, l'usage d'un sort Hors-liste peut d'ailleurs entraîner une mise sur examen du mage et une enquête visant à savoir si le sort est légal ou non. Le mage risque alors une amende ou une peine de prison (de 8 jours à 1 an) ;

- les sorts des anciens temps (sorts de l'ordre des Princes-sorciers ou des Mages-Blancs): ils sont interdits, sauf s'ils ont été validés et adaptés en sort Hors-liste par la cour des Mages-Gris. L'usage d'un de ces sorts peut entraîner une amende ou une peine de prison de 8 jours à 1 an, voire pire si un crime a été commis grâce à ce sort ;

- les sorts de magie maléfique : ils sont totalement interdits et leur usage conduit à une peine de prison (de 1 à 10 ans) ou dans la plupart des cas, directement au bûcher (qui est la méthode officielle de mise à mort des sorciers maléfiques).

➤ *Les elfes et les elfes des bois possèdent un don de la magie innée, mais qu'ils ne peuvent développer. Les hauts-elfes et les ½ elfes peuvent, s'ils ont le don complet de la magie, apprendre des sorts et donc devenir des mages. Alors, l'apprentissage pour devenir un véritable mage leur fera perdre leur don de la magie innée.*

➤ *Pour les non-mages, seul l'usage d'objets magiques peut permettre l'usage d'un sort de magicien. Lire un parchemin où est écrit un sortilège ne permet pas de lancer ce sort.*

Trois types d'actes magiques peuvent être distingués :

- Les sorts, qui sont les actes magiques les plus classiques. Il s'agit d'une simple utilisation du Fluide qui, accompagnée d'une gestuelle et d'incantations précises, donne des effets divers plus ou moins puissants.

- Les rituels, qui sont des procédures magiques très complexes et en général très longues. Ils nécessitent parfois la participation de plusieurs magiciens ou d'un espace spécialement préparé pour le lancement du rituel. Les rituels sont peu pratiqués par les Mages-Gris alors qu'ils l'ont été beaucoup plus par le passé et notamment par les Princes-Sorciers.

- Les enchantements, qui sont la spécialité des alchimistes et correspondent à l'amélioration ou l'implantation de sortilège dans un objet. L'objet, une fois enchanté, peut être utilisé même par un non-magicien, il active alors sur commande les sorts implantés. Généralement, les alchimistes ont une grande compétence en artisanat et ils fabriquent eux-même les objets. Comme l'alchimie est peu pratiquée par les Mages-Gris en dehors du pays nain, les enchantements sont désormais des pratiques rares et rigoureusement planifiées.

Pour lancer un sort, un mage doit se maîtriser complètement et l'incantation est donc très fréquemment accompagnée d'un jet sous **Volonté** (plus ou moins modifiée).

Il faut aussi un certain temps de concentration et réciter une incantation durant une période plus ou moins longue. Ce temps (concentration+incantation) peut durer de quelques fractions de secondes (et elle est alors considérée comme nulle) à quelques assauts (1 Ass = 6 secondes). Pour les rituels, le temps d'incantation peut même se compter en heure ou en journée !

Les sorts comprennent aussi parfois un temps de latence, c'est à dire un moment entre le lancement du sort et la réalisation de son effet. Ou, dans certains cas, des restrictions d'usages spéciales : nécessiter de toucher la cible du sort, de voir la cible, d'être à une certaine distance, etc.

➤ *Rappelons que lors de son initiation, un magicien de l'ordre des Mages-Gris reçoit un focus et que si le mage ne se trouve pas en contact avec son focus, il n'a que 50% de chance de lancer un sort avec succès. C'est une limitation importante, voulue par l'ordre à des fins de politique et d'acceptation de la magie au sein de la société. Il va sans dire que les mages qui pratiquent la magie libre ne sont pas liés à un focus, mais comme depuis les Princes-Sorciers cette magie est illégale et lourdement punie, elle n'est plus pratiquée.*

En combat, les actions se déroulent dans l'ordre suivant : lancement de sort (ou début de concentration), tirs & lancés, attaques de corps à corps, second tir & lancer pour les personnages effectuant plusieurs tirs ou lancés dans l'assaut. Donc, un mage peut lancer un sort qui ne nécessite pas de concentration et faire une attaque au corps à corps dans le même Assaut. Un mage peut aussi lancer deux sorts ne nécessitant pas de concentration par assaut ou lancer un seul sort qui a nécessité une concentration. Mais dans ces deux derniers cas il ne peut attaquer dans le même assaut.

➤ *Ainsi, par exemple, un mage peut lancer les sorts de protection et attaquer dans le même Assaut, mais il ne peut lancer une boule de feu (après 1 Ass de concentration) et attaquer à la suite.*

La dépense de points de magie

Dans le système de jeu Supra, le lancement de sort requiert la dépense d'un certain nombre de points de magie.

- Un mage qui est interrompu durant sa concentration (ou qui interrompt celle-ci) ne perd pas de points de magie, mais il perd le bénéfice de la concentration qu'il doit reprendre à zéro.

- Un mage qui rate le jet de **Volonté** nécessaire pour lancer le sort perd la moitié des points de magie que le sort lui aurait coûté. Ou si le jet est un échec critique (20 au D20), il perd l'ensemble des points de magie du sort.

- Pour les sorts qui impliquent un conflit entre la Volonté du mage et celle de la cible (test sous RM ou conflit Volonté/Volonté), un échec entraîne la perte de tous les points de magie (et de vie) engagés dans le sort.

- Pour les méta-sortes : si le mage ne parvient pas à lancer le sort amélioré par le méta-sort, la totalité des points de magie du méta-sort est perdue (mais seulement la moitié du sort lui-même).

➤ *Au départ un mage est relativement limité dans son nombre de points de magie. Rappelons que son nombre de points de magie maximal augmente de 1D6 à chaque passage de Grade, de 1D6 s'il reçoit une initiation et qu'il augmente en fonction de son score en Volonté.*

Les listes de sorts Mages-gris

La grande invention de l'Ordre de mages-gris est la création d'une codification des sorts en fonction de leur nature. Les sorts sont ainsi regroupés en familles, par exemple : Coagulation est un sort de la Famille de Guérison et pour chaque famille il existe une liste légale de référence. Au départ au nombre d'une dizaine, ces listes sont désormais 23 et chacune compte 10 sorts répartis en ordre croissant de puissance de I à X (par exemple Coagulation est le sort Grade IV de la Famille de Guérison). En général, les sorts de puissance VIII et plus sont soumis à des clauses de confidentialité et ne sont divulgués qu'à des mages initiés.

Pour essayer de lancer un sort de Mage-Gris, il faut simplement connaître le sort et être d'un grade supérieur ou égal à celui du sort. Si le mage est d'un grade inférieur à celui du sort, il ne maîtrise pas assez la magie pour lancer celui-ci.

- *Chaque mage possède une liste privilégiée où il est meilleur que dans les autres. Pour cette liste, il peut lancer les sorts d'un point au-dessus de son grade (par exemple un mage de grade III dont la liste privilégiée est Guérison peut lancer le sort de Coagulation alors que ce sort est de grade IV).*

- *De plus, selon son école d'appartenance, certaines listes sont mal-adaptées ou pire, non maîtrisables. Le mage peut tout de même apprendre des sorts dans ces listes mais se sera plus difficile et plus long. De plus, si le sort comprend un jet sous Volonté, il aura alors un malus de -3 points ou -5 suivant les cas.*

La codification des sorts en Grade et en Liste permet aux Mages-Gris de pouvoir lancer de très nombreux sorts. Sans doute bien plus que ne le pouvait les Princes-Sorciers. Par contre, ces sorts sont dans l'ensemble moins puissants et surtout plus limités. Et là où un seul sort Prince-Sorcier suffisait, les Mages-gris ont parfois besoin de deux, trois ou quatre sorts...

Le concept de sort Hors-listes

Pendant des siècles, les mages-gris se sont limités aux sorts des listes-types (ou étaient censés le faire) et l'usage des autres sorts n'était que toléré. Mais depuis la réunion du grand conseil de l'ordre de -210, les mages peuvent légalement apprendre et utiliser des sorts qui ne figurent dans les listes-types sous réserve que leur mode rédaction, leur codification et leur esprit respecte celui de l'ordre et que le sort en question ait été validé par la cour des Mages-Gris. C'est ainsi que des sorts comme « Soins des noyés » ou « Développement des Sens » font désormais partie des connaissances de nombreux mages (mais en tant que hors-liste).

Alors qu'un mage n'est pas limité dans le nombre de sorts des listes-types qu'il connaît, maîtrise et peut lancer à tout moment, il ne peut conserver en mémoire qu'un nombre limité de Hors-liste. Ce nombre est égal à : Intelligence/2 + Grade.

L'inventaire des sorts Hors-liste est bien sûr impossible tant il existe de possibilités. Vous trouverez dans ce fichier un certain nombre de ces sorts, détaillés ou simplement répertoriés ainsi que leur statut (validé par la cour des Mages-Gris ou non validé donc illégal).

1/ Guérison		2/ Combat à Distance		3/ Combat en mêlée	
I	Soin maux mineurs	I	Douleur mineure	I	Esquive
II	Neutralise maladies mineures	II	Eclair de force	II	Destruction min. armures
III	Guérison	III	Coup de main	III	Anticipation des attaques
IV	Coagulation	IV	Projectiles magiques	IV	Conseils du sage
V	Neutralise poisons	V	Boule d'impact	V	Impacts aggravés
VI	Stase Vitale	VI	Visée	VI	Dégagement de combat
VII	Régénération mineure	VII	Douleur majeure	VII	Maître stratégie
VIII	Guérison des maladies graves	VIII	Projectiles incendiaires	VIII	Destruction des armures
IX	Régénération majeure	IX	Touché automatique	IX	Maîtrise des armes
X	Résurrection	X	Lutte à distance	X	Blessures mortelles

4/ Protection physique		5/ Protection globale		6/ Déplacement	
I	Protection magique	I	Respiration en milieu fermé	I	Modification vitesse
II	Résistance au froid	II	Anti-flash	II	Course
III	Protection accrue	III	Aura de protection mineure	III	Pattes de mouche
IV	Résistance au feu	IV	Respiration	IV	Lévitacion
V	Résistance aux éléments	V	Aseptisation globale	V	Récupération
VI	Résistance aux projectiles	VI	Barrière de protection	VI	Distorsion des vitesses
VII	Résistance aux poisons	VII	Résistance à la magie	VII	Vol
VIII	Protection supérieure	VIII	Globe de protection	VIII	Marche forcée
IX	Immunité aux éléments	IX	Globe de protection élémentaire	IX	Vitesse éclair
X	Immunité à la matière	X	Protection suprême	X	Téléportation

7/ Action sur la matière		8/ Détection		9/ Vision	
I	Ouverture	I	Détecter le mal	I	Lumière magique
II	Vibration	II	Instinct accru	II	Vision à travers la matière
III	Pression / Blocage	III	Vision de l'invisible	III	Vue perçante
IV	Bras de fer	IV	Vision des pièges	IV	Vision dans le noir
V	Télékinésie mineure	V	Détecter le mensonge	V	Fusée éclairante
VI	Immobilisation d'objet	VI	Détecter ce qui est caché	VI	Vision thermographique
VII	Boutoir	VII	Détection des animaux	VII	Rappel de souvenirs
VIII	Projection	VIII	Détection des dangers	VIII	Vision pénétrante
IX	Télékinésie majeure	IX	Visions	IX	Vision totale
X	Maîtrise de la matière	X	Détection suprême	X	Vision du passé

10/ Influence		11/ Domination		12/ Eau, Froid	
I	Anémie des combattants	I	Mains brûlantes	I	Congélation
II	Alliance	II	Aphonie	II	Nage
III	Apaisement	III	Peur et fuite	III	Brume / Antibrume
IV	Amitié profonde	IV	Sommeil	IV	Refroidissement
V	Message télépathique	V	Cécité	V	Boule de froid
VI	Fureur magique	VI	Evanouissement	VI	Pluie / Antipluie
VII	Immobilisation	VII	Perte des sens	VII	Maîtrise de l'eau
VIII	Sonde psychique	VIII	Désespoir	VIII	Trombe d'eau / de froid
IX	Subjugation des foules	IX	Contrôle mental	IX	Renvoi des esprits
X	Présence majestueuse	X	Contrôle total	X	Manipulation majeure

13/ Feu, Chaud		14/ Terre		15/ Vent, Air	
I	Ebullition	I	Labourage	I	Brise
II	Solide ardent	II	Sol rebelle	II	Mur d'air
III	Inflammation / Extinction	III	Solidification	III	Action mineure sur le vent
IV	Boule de feu	IV	Brèche	IV	Dépressurisation
V	Solide brûlant	V	Terre en boue	V	Nuée bénéfique
VI	Mur de feu	VI	Mur	VI	Nuée mauvaise
VII	Fusion	VII	Antipierre / Puits	VII	Tornade
VIII	Renvoi des esprits	VIII	Révolte de la terre	VIII	Maîtrise de l'air
IX	Flammes dévoreuses	IX	Renvoi des esprits	IX	Renvoi des esprits
X	Manipulation majeure	X	Manipulation majeure	X	Manipulation majeure

16/ Illusion		17/ Transformation		18/ Action sur la magie	
I	Décalage	I	Invisibilité	I	Lancement rapide
II	Illusion d'image	II	Modification du visage	II	Instinct de la magie
III	Ignorer les illusions	III	Transmutation	III	Dissipation de la magie
IV	Double illusoire	IV	Pétrification	IV	Sort étendu
V	Usurpation	V	Transformation partielle	V	Stockage de sort
VI	Illusion totale	VI	Réduction	VI	Détection de la magie
VII	Duplication	VII	Métamorphose	VII	Sort amplifié
VIII	Masque étendu	VIII	Invisibilité d'objet	VIII	Bouclier anti-magie
IX	Double de groupe	IX	Modification du volume	IX	Renvoi de sort
X	Fantasmagorie	X	Maîtrise des formes	X	Anti-magie

19/ Discrétion		20/ Connaissance		21/ Action sur les plantes	
I	Camouflage	I	Identification	I	Identification (plantes)
II	Ecran sombre	II	Connaissance de la nature	II	Détection (plantes)
III	Effacement de traces	III	Maîtrise d'un langage	III	Projectiles
IV	Sphère de silence	IV	Evaluation	IV	Alliance (plantes)
V	Mimétisme	V	Erudition	V	Multiplication (plantes)
VI	Nappe d'ombre	VI	Mémorisation	VI	Apparence végétale
VII	Dissimulation d'objet	VII	Compréhension générale	VII	Contrôle (plantes)
VIII	Discrétion étendue	VIII	Partage de savoir	VIII	Flétrissement
IX	Magie discrète	IX	Oracle	IX	Croissance (plantes)
X	Discrétion totale	X	Omniscience	X	Transformation (plantes)

22/ Action sur les animaux		23/ Action sur les esprits			
I	Identification (animaux)	I	Identification (esprits)		
II	Détection (animaux)	II	Détection mineure(esprits)		
III	Soins (animaux)	III	Langage (esprits)		
IV	Langage (animaux)	IV	Exorcisme mineur (esprits)		
V	Alliance animale	V	Blessure mineure (esprits)		
VI	Transformation (animaux)	VI	Détection majeure (esprits)		
VII	Guérison (animaux)	VII	Exorcisme (esprits)		
VIII	Appel d'animaux	VIII	Soins (esprits)		
IX	Contrôle (animaux)	IX	Blessure majeure (esprits)		
X	Maîtrise totale (animaux)	X	Exorcisme majeur (esprits)		

Détails des sortilèges (Listes-types)

1/ Famille de Guérison

Grade I : Soin des maux mineurs

Effets	Permet de soigner des maux mineurs, des irritations simples mais ne redonne pas de points de vie et n'est d'aucune efficacité contre les maladies et les poisons. Par contre, ce sort est particulièrement adapté pour soigner les gueules de bois, les bleus et hématomes ou pour stopper les céphalées.				
Coût	1 point de magie	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	/	Incantation /	Latence /
Epreuve	/				

Grade II : Neutralisation des maladies mineures

Effets	Guéri une personne atteinte d'une maladie de force inférieure à 6.				
Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation /	Latence 1 Ass
Epreuve	/	Limitation : ce sort est sans effet sur une maladie de force 6 et plus			

Grade III : Guérison

Effets	Permet de soigner des pertes de points de vie. Au prix d'un point de magie dépensé pour un point de vie récupéré. L'effet est réduit de moitié pour les blessures graves. Ce sort ne permet pas de soigner une blessure critique				
Coût	Selon le désir du mage	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation /	Latence 1 Ass
Epreuve	/	Limitation : à une même personne, le mage ne peut redonner plus de points de vie que son niveau			

Grade IV : Coagulation

Effets	Ce sort permet de soigner une hémorragie : 1 PM par BL par T (pour une hémorragie de type BL/T) ou 5 points par BL par Ass (pour une hémorragie de type BL/Ass)				
Coût	Selon l'hémorragie	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	/				

Grade V : Neutralisation des poisons

Effets	Permet de guérir une personne infectée par un poison, actif ou en latence. La guérison est effective si le nombre de points de magie engagé est supérieur ou égal à la force du poison, sinon, les effets du poison sont seulement diminués de moitié.				
Coût	Selon le désir du mage	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté +2	Limitation : en 24 heures, ce sort ne peut être lancé deux fois sur la même personne			

Grade VI : Stase vitale

Effets	Le mage place son patient dans une stase et son état arrête de se détériorer : les hémorragies sont stoppées, les maladies et les poisons cessent leurs effets. Si la cible du sort est morte, son état est bloqué et le corps reste tel quel jusqu'à une éventuelle résurrection.				
Coût	15 points de magie	Durée	Grade jours max.	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -4	Ou Epreuve = Volonté simple si 1T de concentration			

Grade VII : Régénération mineure

Effets	Lutte contre les séquelles simples et les blessures graves ou critique. Ce sort régénère les ligaments, permet de souder des os et de soigner des fractures. Mais il ne peut pas régénérer le moindre organe, pas même une phalange. Ce sort ramène tous les aspects d'une séquelle à une période d'effets de 2D6 jours. De plus, ce sort diminue la gravité des blessures, les ramenant à un état de blessure légère.				
Coût	15 points de magie	Durée	/	Cible 1 personne	Portée Toucher
Concentration	6 T (30 minutes)	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence 2 Ass
Epreuve	Volonté -2	Limitation : ne fonctionne pas si un organe ou un morceau du corps manque			

Grade VIII : Guérison des maladies

Effets	Permet de guérir une personne infectée par une maladie, active ou même en latence. La guérison est effective si le nombre de points			
--------	---	--	--	--

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

de magie engagé est supérieur ou égal à la force de la maladie, dans le cas contraire, les effets sont seulement diminués de moitié. Ce sort ne peut être lancé deux fois sur la même personne (pour la même maladie).

Coût	Selon le désir du mage	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	/						

Grade IX : Régénération majeure

Effets Ce sort régénère les organes ou même les membres entiers, cette régénération recrée un organe neuf, rosé comme la peau d'un bébé qui ne conserve aucun des handicaps de l'organe précédent. Ce sort peut donc être utilisé pour soigner les séquelles et les séquelles graves de type physique (l'utilisation du sort ramène tous les aspects de la séquelle à une période d'effet de 2D6 jours)..

Coût	25 points de magie 10 points de vie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	1 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	Volonté -4						

Grade X : Résurrection

Effets Ce sort est un des plus puissants de tout le répertoire des mages. Il permet de rendre la vie à une personne ou à un animal. La résurrection n'est possible que si le mage peut accéder à plus de la moitié des restes du défunt et si celui-ci est décédé depuis moins d'un an. Les modificateurs du sort dépendent de l'état de conservation du corps et de l'éloignement de la date du décès. Ce sortilège est généralement lancé lors d'un rituel réunissant 3 mages ou plus et réunir des mages de Grade X est si difficile qu'en fait le sort de résurrection n'est pratiquement jamais lancé, il est en effet plus simple de s'adresser à un Haut prêtre d'Antéanor.

Coût	50 points de magie 20 points de vie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	6 He	Gestuelle	Très complexe	Incantation	Orale	Latence	10 Ass
Epreuve	Volonté -8 +10 pts de magie par mois écoulé depuis la mort.						

2/ Famille de Combat à Distance

Grade I : Douleur Mineure

Effets La cible ressent brutalement un mal au crâne et des douleurs au ventre (déconcentration partielle = CC-2). De plus, elle subit de légers dommages : 1 point de vie par Tour (1T= 5 minutes).

Coût	4 points de magie	Durée	10 T	Cible	1 personne	Portée	50 mètres
Concentration	4 Ass (ou 1Ass)	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Vol - RM cible (ou RM+4) Limitation : le mage doit voir sa cible						

Grade II : Eclair de Force

Effets Le mage projette par sa paume un éclair de force qui équivaut à un impact de 3D6+ Ni. Comme il s'agit d'un impact, les protections agissent normalement.

Coût	Coût = PI occasionnés	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	50 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté simple Limitation : le mage doit voir sa cible						

Grade III : Coup de main

Effets Le mage frappe avec son arme, non pas sur un ennemi qu'il affronte au corps à corps, mais dans le vide, juste devant lui. Si son coup porte (le mage doit réussir son attaque) alors l'impact est reporté sur un ennemi que le mage choisi (l'ennemi ne peut pas se défendre car il ne peut voir venir le coup).

Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté - RM cible Limitation : Je sous Attaque à réussir						

Grade IV : Projectiles magiques

Effets Ce sort offensif peut causer des dommages à plusieurs cibles. 1 + Gr/2 petites boules de matière magique partent du focus du mage et se dirigent vers les cibles désignées par le mage. Les trajectoires peuvent être légèrement courbes mais ne peuvent former un angle de 90° et moins. Quand les projectiles touchent un objet solide, ils explosent (PI : 1D6+5 par projectile).

Coût	12 points de magie	Durée	/	Cible	1 cible / projectile	Portée	100 mètres
Concentration	4 Ass (ou 1 Ass)	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	1 Ass si plus de 50m
Epreuve	Volonté - 2 (ou Vol -4) Limitation : le mage doit voir ses cibles						

Grade V : Boule d'Impact

Effets	Le mage projette par sa paume un boule de force dont la puissance équivaut à (Niveau du mage x2) PI. Comme il s'agit d'un impact, les protections agissent normalement. La RM des cibles fonctionne comme une protection supplémentaire.			
Coût	Niveau du mage x2	Durée /	Cible 9m ² / 4 personnes	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -4	Limitation : le mage doit voir ses cibles		

Grade VI : Visée

Effets	Le mage bénéficie d'un bonus pour ses lancés et ses tirs. Ce bonus est de 2 ou 4 points selon les points de magie dépensés par le mage.			
Coût	3 ou 5 points de magie	Durée /	Cible Personnel	Portée /
Concentration	/	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -2			

Grade VII : Douleur Majeure

Effets	La victime souffre brusquement de contractions musculaires. Elle perd 1 pt de vie par Assaut et a un malus de -4 ou -10% à toutes ses caractéristiques (CP y compris force, CC et compétences).			
Coût	4 pts magie + 1 par Ass	Durée Selon dépense PM	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	/	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - RM cible	Limitation : tous les 4 Ass, la victime du sort peut tenter un jet sous Vol-(différence entre sa volonté et celle du mage). Si ce jet est réussi, la personne devient résistante à ce sort pour 1D6 heures.		

Grade VIII : Projectiles incendiaires (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets	Ce sort offensif puissant peut causer de gros dommages à plusieurs cibles. Ni/2 petites boules de matière magique explosive partent du focus du mage et se dirigent vers les cibles désirées. Les trajectoires peuvent être légèrement courbes mais ne peuvent former un angle de 90°. Quand les projectiles touchent un objet solide, ils explosent et causent des dommages aggravés par un effet incendiaire. Ces projectiles peuvent aussi provoquer l'inflammation des matières sensibles au feu. Dommages : 2D6+3 PI puis 1D6+3BL de feu à l'assaut suivant.			
Coût	15 points de magie 5 points de vie	Durée /	Cible 1 cible / projectile	Portée 100 mètres
Concentration	6 Ass (ou 2 Ass)	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -2 (ou Vol -4)	Limitation : pas plus de deux projectiles par cible.		

Grade IX : Toucher automatique (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Permet de réussir son prochain lancé ou tir (visée sur zone vitale ou très petit objet possible)			
Coût	15 points de magie	Durée /	Cible Personnel	Portée Selon arme utilisée
Concentration	2 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -2			

Grade X : Simulacre (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Le mage peut créer une réplique de lui-même qui possède Ni x5 points de « vie ». Cet être apparaît revêtu d'une robe de mage blanche et lumineuse. Il est équipé d'un bâton de lumière. Le mage peut voir, sentir et se diriger comme si cette réplique était un autre lui-même mais le simulacre ne peut lancer de sort ou utiliser d'objets magiques. Le simulacre peut combattre, lancer et tirer avec les caractéristiques du mage (même si elles sont améliorées par magie), qui s'en servira pour aller au combat à sa place.			
Coût	10 points de magie + 2 par assaut	Durée Selon dépense PM	Cible Personnel	Portée 50 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve	Volonté -8	Limitation : le maintien du sort implique une concentration		

3/ Famille de Combat en mêlée

Grade I : Esquive

Effets	Le mage gagne 2+Grade/2 points d'Esquive. Et s'il réussit une bonne esquive, il peut quitter le combat sans se faire attaquer.			
Coût	2 points de magie	Durée Niveau assauts	Cible Personnel	Portée /
Concentration	/	Gestuelle /	Incantation /	Latence /
Epreuve	Volonté +2	Limitation : ce sort cesse de fonctionner si le mage porte une attaque (il faut alors le relancer)		

Grade II : Destruction mineure d'armure

Effets	Quand le mage réussit à frapper son ennemi, l'armure de l'adversaire est plus endommagée que lors d'un impact normal : l'armure perd 2CS de plus.						
Coût	4 points de magie	Durée	1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté +2						

Grade III : Anticipation des attaques

Effets	Le mage devient capable de prévoir les attaques d'un adversaire. Contre lui, le mage bénéficie d'un bonus de 2 points à toutes ses défenses. De plus quand l'adversaire touche le mage et qu'il réussit une bonne attaque, le mage peut modifier la localisation de l'impact de 2 points en sa faveur.						
Coût	5 points de magie	Durée	1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -RM cible/2						

Grade IV : Conseils du sage

Effets	En restant en retrait, c'est à dire, s'il ne combat pas, le mage arrive à discerner les possibilités et les motivations des combattants présents. Il devient capable de conseiller les combattants actifs qui gagnent +20% en Initiative, +2 aux CC, +2 en loc (auquel peuvent s'ajouter les modificateurs personnels). De plus, sur un champs de bataille (plus de 25 combattants), le mage peut prévoir les actions des différents groupes et donner un bonus de +10% (+20% s'il réussit un jet sous Intelligence-2) aux jets du chef de guerre.						
Coût	6 points de magie	Durée	1 combat ou 3 He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -2 Limitation : le mage doit rester concentrer, sinon il devra relancer le sort.						

Grade V : Impacts aggravés

Effets	Les dommages causés avec l'arme du mage (son focus ou son arme personnelle) sont augmentés d'1D.						
Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée	1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -4						

Grade VI : Dégagement de combat

Effets	La personne, bénéficiant du sort, peut fuir toute situation classique de combat. Il ne peut s'enfuir si le combat à lieu dans des conditions particulières ou dans un espace clos. Par contre s'il peut fuir, il devient alors insensible à toute forme d'attaque physique et gagne une protection (RM+6, Pro+6) contre les attaques magiques ou élémentaires.						
Coût	8 points de magie	Durée	Ni Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	/						

Grade VII : Maître stratège

Effets	Le mage devient capable de prévoir les attaques de ses adversaires et il bénéficie d'un bonus de 4 points à ses défenses. De plus, lorsqu'il est atteint par une attaque grave, le mage peut modifier de 5 points en sa faveur la localisation de l'impact. Dans une escarmouche (moins de 25 combattants) où lui-même reste en retrait pour conseiller ses « troupes », les conseils avisés du mage donnent à ses alliés : +30% en Initiative, +2 aux CC, Loc et PI. (auxquels peuvent s'ajouter les modificateurs de localisation personnel). Sur un champ de bataille (plus de 25 combattants), le mage peut prévoir les actions des différents groupes ; il donne un bonus de +20% (+40 %s'il réussit un jet sous Intelligence-2) aux jets du chef de guerre.						
Coût	12 points de magie	Durée	1 combat ou 5 He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4 Limitation : le mage doit rester concentrer, sinon il devra relancer le sort.						

Grade VIII : Destruction des armures

Effets	Quand le mage réussit à frapper son ennemi, l'armure de l'adversaire est plus endommagée que lors d'un impact normal : l'armure perd 10CS de plus. De plus, si l'armure possède un facteur « d'incassabilité », même magique, celui-ci est diminué de 10% (par coup qui touche l'armure).						
Coût	10 points de magie	Durée	1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2						

Grade IX : Maîtrise des armes (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Le mage devient un maître d'arme (100% en combat armé dans la catégorie lame courte pour les mages militaires et arme contondante pour les autres mages) avec tous les bonus qui en découlent. Il peut aussi essayer de passer des bottes instinctives et bénéficie des avantages des écoles d'escrime du Paléon (feintes) et d'Asminia (maîtrise de soi)						
Coût	10 points de magie et 5 points de vie (ou 15pts)	Durée	1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	10 Ass (ou 2 Ass)	Gestuelle	complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -4 (et Int -4)	Essayer de lancer ce sort après seulement 3Ass de concentration, coûte plus d'énergie vitale et implique la réussite d'un jet de Volonté et d'Intelligence.					

Grade X : Blessures mortelles (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Le mage entre dans une transe guerrière proche de la folie berserker. Il gagne +4 à toutes ses caractéristiques physiques et ses attaques (le bonus aux dommages doit être recalculé). Chaque coup qu'il porte endommage gravement les armures (-10CS, -20% aux facteurs d'incassabilité). De plus, chaque blessure occasionnée est augmentée de 4BI ave à chaque fois, une hémorragie de type H10 (1 point de vie par Ass).						
Coût	20 points de magie et 10 points de vie	Durée	1 combat ou Ni He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 T	Gestuelle	complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -8	Limitation : à la fin du temps d'effet, le mage tombe inconscient 1D6Ass.					

4/ Famille de Protection physique

Grade I : Protection magique

Effets	Forme une armure magique, invisible et indestructible au tour du mage. Ce champ de force augmente la protection du mage de 2 points (en global comme en localisé).						
Coût	1 point de magie	Durée	1 combat ou 1T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade II : Résistance au froid

Effets	Permet de ne pas sentir les effets d'un froid classique (dans la limite de -40°C) et d'éviter les problèmes liés au froid (hypothermie, maladies, etc.)						
Coût	1pt ou 3pts ou 7 pts	Durée	1T, 1He ou 1Jo	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Grade III : Protection accrue

Effets	Forme une armure magique, invisible et indestructible. Ce champ de force augmente la protection du mage de 4 points (en global comme en localisé).						
Coût	2 points de magie	Durée	1 combat ou 1T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade IV : Résistance au feu

Effets	Permet au mage de ne pas sentir les effets de la chaleur ou d'un feu (dans la limite de 600°C). et d'éviter les brûlures ou la déshydratation liées. Les dommages occasionnés par le feu sont réduits de moitié.						
Coût	1pt ou 3pts ou 7 pts	Durée	1T, 1He ou 1Jo	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Grade V : Résistance aux éléments

Effets	Le mage devient insensible aux éléments naturels : froid/chaud (limite de -50°C/+60°C), vent (jusqu'à 100 km/h), brouillard, pluie, projection de petites pierres, etc.						
Coût	1pt ou 3pts ou 7 pts	Durée	1T, 1He ou 1Jo	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VI : Résistance aux projectiles

Effets	Le mage gagne une protection supplémentaire de 5 points qui n'est efficace que contre les projectiles. Les projectiles ne peuvent			
--------	---	--	--	--

plus lui faire de blessures critiques (et mortelles).

Coût	3 pts magie (par T)	Durée	1 combat ou 3T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VII : Résistance aux poisons

Effets La personne qui bénéficie de ce sort devient immunisée à la majorité des poisons naturels (sauf mention contraire) et à la plupart des poisons alchimiques. Les effets des poisons qui peuvent encore affecter le mage sont diminués de moitié (temps d'effet divisé par deux).

Coût	10 points de magie	Durée	Grade jours	Cible	1 Personne	Portée	Toucher
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Limitation : ce sort fonctionne en préventif, pas en curatif.

Grade VIII : Protection supérieure

Effets Forme une armure magique, invisible et indestructible. Ce champ de force augmente la protection du mage de 6 points (en global comme en localisé).

Coût	4 points de magie	Durée	1 combat ou 1T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade IX : Immunité aux éléments (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets Le mage devient totalement insensible aux manifestations élémentaires normales, c'est à dire non magiques, et leurs conséquences (un ouragan, une noyade...). Cette protection permet aussi de diviser par 4 les attaques élémentaires magiques ou divines.

Coût	10 points de magie et 3 points de vie	Durée	1T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4						

Grade X : Immunité à la matière

Effets Le mage devient totalement insensible aux blessures occasionnées par un objet matériel, que cet objet soit normal ou magique. Mais il continue à pouvoir agir sur la matière et peut lancer des sorts.

Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niv Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -8						

5/ Famille de Protection globale

Grade I : Respiration en milieu fermé

Effets Permet au mage de respirer dans un milieu où cela lui serait normalement impossible (air empoisonné, sous terre, pris dans une avalanche...). Mais ce sort ne fonctionne pas s'il n'existe absolument pas d'air, comme dans le vide, sous l'eau...

Coût	5 pts de magie / T / Perso	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 Personne	Portée	Toucher
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté +2						

Grade II : Anti-flash

Effets La personne qui bénéficie de ce sort n'est pas indisposée par les flashes, les lumières vives ou par un retour brutal à la lumière (par exemple lors de l'exposition à une lumière vive lors d'un sort de vision nocturne ou à cause du sort fusée éclairante).

Coût	2 pts de magie / T / Perso	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 Personne	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade III : Aura de protection mineure

Effets Toute personne alliée que le mage touche (ou qui fait une chaîne de contact avec le mage) quand il lance le sort gagne 2 points de protection en global et localisé.

Coût	8 pts de magie	Durée	Grade T	Cible	Ni personnes max.	Portée	Toucher ou toucher en chaîne
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2						

Limitation : ce sort affecte au maximum (Niveau mage) personnes

Grade IV : Respiration

Effets	La personne qui bénéficie du sort peut respirer dans un milieu où cela lui serait normalement impossible (air empoisonné, sous terre, pris dans une avalanche, dans le vide plus ou moins prononcé, sous l'eau).						
Coût	6 pts de magie / T / Perso	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 Personne	Portée	Toucher
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Grade V : Aseptisation globale

Effets	Après une longue concentration, le mage peut purifier une zone de ses microbes nocifs, bactéries et virus dangereux. Les maladies qui rôdaient dans cette zone sont supprimées et les animaux qui véhiculent de telles maladies ne peuvent plus y pénétrer.						
Coût	15 pts de magie	Durée	Niveau He	Cible	Autour du mage	Portée	50 mètres
Concentration	2 T	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VI : Barrière de protection

Effets	Le mage crée un champ de force magique qui joue un rôle de barrière physique (4 points de protection). Elle fonctionne aussi contre les éléments (comme le sort Grade V de la liste de protection physique). La barrière peut faire au maximum 10 mètres de long pour 3 mètres de haut. Elle peut donc abriter un groupe mais uniquement si la menace vient dans une seule direction.						
Coût	10 pts de magie	Durée	Grade T	Cible	5 mètres	Portée	Selon dimension de la barrière
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VII : Résistance à la magie

Effets	La personne qui bénéficie du sort gagne 7 points en RM (résistance à la magie).						
Coût	10 pts de magie	Durée	Grade T	Cible	1 Personne	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VIII : Globe de protection

Effets	Le mage crée un champ de force magique protecteur (6 points de protection physique et protection contre les éléments : comme le sort Grade V de la liste de protection physique). Le globe peut faire au maximum 8 mètres de rayon, il donc abriter un large groupe d'environ 25 personnes, montures comprises.						
Coût	15 pts de magie	Durée	Niveau T	Cible	Autour du mage	Portée	Selon dimension du globe
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade IX : Globe majeur de protection

Effets	Autour du mage se crée une sphère de protection de 5 mètres de rayon pouvant protéger jusqu'à 10 personnes avec montures ou 20 sans montures. Celles-ci gagnent les bonus suivant : +4 de protection physique, l'action des éléments non magiques est annulée (températures allant de -60 à +120°C, la pluie et des vents de 150 km/h max.), les éléments magiques ne font plus que la moitié de dommages, +5 en RM.						
Coût	6 pts de magie par heure	Durée	Selon dépense PM	Cible	Autour du mage	Portée	5 mètres autour du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade X : Protection suprême (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Toute personne que le mage touche quand il lance le sort gagne 8 points de protection globale et localisée, 10 points en RM et l'équivalent des talents : résistance aux poisons, résistance aux maladies et résistance aux éléments. De plus, ces personnes ne peuvent être affectées par des séquelles.						
Coût	30 pts de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	Ni personnes max.	Portée	Toucher ou toucher en chaîne
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	Volonté-8						

6/ Famille de Déplacement

Grade I : Modification de la vitesse

Effets	Augmente ou diminue la vitesse de déplacement (ou de réaction). La cible de ce sortilège voit ses CC augmenter ou baisser de 1 point, la rapidité évoluer de + ou - 10% et la vitesse de déplacement et la compétence de course varient de 25%.				
--------	---	--	--	--	--

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Coût	2 pts de magie par cible	Durée	1 combat ou 1 T	Cible	Grade+2 cibles max.	Portée	5 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté - nb cibles						

Grade II : Course

Effets	Le mage gagne un bonus de pourcentage dans l'aptitude Course (selon le coût) et sa vitesse max. augmente de Grade m/s.						
Coût	1 pt de magie pour 10%	Durée	10 Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté - nb cibles Limitation : le mage ne peut gagner plus de 50% de bonus avec ce sort.						

Grade III : Pattes de mouches

Effets	Le mage peut se déplacer à 4 pattes sur n'importe quelle paroi, de n'importe quelle orientation, même sur un plafond lisse vertical. Sa vitesse de mouvement est très réduite : 5m/Ass et les objets mal attachés peuvent tomber.						
Coût	2 pts de magie par Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Grade IV : Lévitacion

Effets	Le mage peut se déplacer à travers les airs mais uniquement dans le plan horizontal (il flotte) ou dans le plan vertical (il lévite).						
Coût	2 pts de magie par Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté Limitation : Le mage ne peut soulever plus de 40 kilogrammes en plus de son propre poids. La vitesse de déplacement est très lente : 2 mètres par Ass.						

Grade V : Récupération d'une chute

Effets	Cette formule permet au mage de diminuer par 4 les dommages subis lors d'une chute.						
Coût	4 pts de magie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VI : Distorsion des vitesses

Effets	Le mage modifie la vitesse d'une personne cible (en plus ou en moins : CC +/- 2, ndc +/- 1, Rap +/-20%, aptitudes de sport +20%).						
Coût	5 pts de magie	Durée	1 combat ou 1T	Cible	1 personne	Portée	50 mètres
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VII : Vol (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets	Le mage peut se déplacer dans les airs et cela dans tous les plans. Sa vitesse de déplacement est de 10 m/s soit 36 km/heure.						
Coût	2pt ou 5pts ou 20 pts	Durée	Par Ass, T ou He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VIII : Marche forcée (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Les personnes bénéficiant de ce sort peuvent multiplier par 3 la distance qu'elles couvrent normalement en une journée. Ce sort peut être lancé aussi bien sur des personnes que des animaux, il est donc utile aux convoyeurs, aux militaires ou aux aventuriers.						
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	1 Jour	Cible	Autour du mage	Portée	50 mètres
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	1T
Epreuve	Volonté-4						

Grade IX : Vitesse éclair (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Permet à la cible du sort de se déplacer à une vitesse largement accrue : multipliée par 5. Elle gagne Rapidité +40%, Esquive +4, mais par contre seulement +2 dans ses autres C.C. et PI+2, car elle ne peut contrôler assez ses gestes à une vitesse si importante. De plus, elle peut esquiver les projectiles sans faire aucun jet.						
Coût	5 points de magie et 3 points de vie / Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 Personne	Portée	50 mètres
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	1T

Epreuve	Volonté-8
---------	-----------

Grade X : Téléportation (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets Permet au mage de se téléporter à une distance allant jusqu'à 100 kilomètres. Si le mage fait un échec critique au test de volonté, il risque de se matérialiser dans un solide (de 3 à 10D6 BL, ou même mort immédiate). Si le jet de volonté se solde par un échec simple, le mage réapparaît à une distance de 10% erronée, ce qui fait tout de même 10 kilomètres pour les plus longues téléportations (dommages de 1 à 3D6 BL).

Coût	15 points de magie et 10 points de vie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	/
------	---	-------	---	-------	-----------	--------	---

Concentration	10 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	1T
---------------	------	-----------	----------	-------------	-------	---------	----

Epreuve	Volonté-8	Limitation : le mage doit connaître l'endroit où il se téléporte, sinon, coût x3					
---------	-----------	--	--	--	--	--	--

7/ Famille d'Action sur la matière

Grade I : Ouverture de Porte

Effets Ouvre une porte fermée à clef, débloque une serrure ou un cadenas. Ce sort ne peut ouvrir les portes bloquées par une barre ou un système de poids de plus d'un kilogramme. Et il ne désamorce pas les éventuels pièges.

Coût	6 points de magie,	Durée	/	Cible	1 serrure ou objet	Portée	5 mètres
------	--------------------	-------	---	-------	--------------------	--------	----------

Concentration	6 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
---------------	-------	-----------	----------	-------------	-------	---------	---

Epreuve	Volonté+2	Limitation : ne peut permettre de bouger plus d'un kilogramme.					
---------	-----------	--	--	--	--	--	--

Grade II : Vibration

Effets L'objet visé se met à vibrer à haute fréquence. S'il est fragile, par exemple en verre, il peut casser. Si l'objet est tenu par une personne ou une créature, celle-ci doit réussir soit un jet sous Adresse-2 pour le garder en main.

Coût	5 points de magie,	Durée	1 Ass	Cible	1 objet	Portée	5 mètres
------	--------------------	-------	-------	-------	---------	--------	----------

Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
---------------	-------	-----------	----------	-------------	-------	---------	---

Epreuve	Volonté+2						
---------	-----------	--	--	--	--	--	--

Grade III : Pression / Blocage

Effets Permet de plaquer un objet sur une surface (jusqu'à 1kg/Niveau du mage). Une fois collé, l'objet peut supporter une masse sans qu'il ne se décroche, la limite de résistance étant celle de l'objet et non celle du sortilège. Ainsi ce sort est particulièrement utile pour fixer une corde et s'y accrocher sans que la corde soit fixée par un crochet, un piton ou un grappin. Appliqué à une porte ou serrure, ce sort permet aussi de bloquer une ouverture.

Coût	6 points de magie,	Durée	3 T	Cible	1 objet	Portée	50 mètres
------	--------------------	-------	-----	-------	---------	--------	-----------

Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
---------------	-------	-----------	----------	-------------	-------	---------	---

Epreuve	Volonté	Limitation : une fois l'objet collé, le mage peut s'éloigner, celui-ci restera en place le temps que durera le sort ou qu'il ne l'annule.					
---------	---------	---	--	--	--	--	--

Grade IV : Bras de Fer

Effets Le mage bande sa volonté comme un muscle et l'utilise pour s'opposer physiquement à un adversaire, à distance ou au corps à corps. En opposant sa Volonté à la Force du personnage ciblé (+ qui bénéficie d'un bonus égal à sa RM), il peut le faire tomber, lui retenir un membre (bras ou jambe) ou le bloquer comme dans un combat de lutte (mais sans pouvoir causer de dommages physiques directs).

Coût	10 points de magie,	Durée	Ni Ass	Cible	1 Personne	Portée	50 mètres
------	---------------------	-------	--------	-------	------------	--------	-----------

Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
---------------	-------	-----------	----------	-------------	-------	---------	---

Epreuve	Voir effet (conflit)						
---------	----------------------	--	--	--	--	--	--

Grade V : Télékinésie mineure

Effets Permet de déplacer par la pensée un objet matériel (inanimé ou en action), la limite étant d'un kilogramme par Grade.

Coût	2 points de magie par Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 objet	Portée	5 mètres
------	---------------------------	-------	------------------	-------	---------	--------	----------

Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
---------------	-------	-----------	----------	-------------	-------	---------	---

Epreuve	Volonté -2	Limitation : la vitesse de déplacement de l'objet est relativement lente : 2m/Ass					
---------	------------	---	--	--	--	--	--

Grade VI : Immobilisation d'objet

Effets Un ou des objets en mouvement voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié, les impacts seront alors divisés par 4 (qu'il s'agisse de projectiles, d'arme de corps à corps ou de rochers qui roulent). On peut aussi utiliser ce sort pour être certain qu'un objet ne bougera pas.

Coût	2 pts, 5 pts, 10 pts de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Grade objets max.	Portée	5 mètres
------	-------------------------------	-------	------------	-------	-------------------	--------	----------

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration /	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -4	Limitation : le coût en points de magie dépend du poids de l'objet (2pts pour un objet de moins d'un kg, 5 pts pour un objet entre 1 et 100kg, 10 points au-delà de 100kg).		

Grade VII : Boutoir

Effets Pousse une cible, la faisant se déplacer voire tomber (si elle ne réussit pas un jet sous Con-4).			
Coût 4 points de magie	Durée /	Cible 1 objet ou personne	Portée 50 mètres
Concentration /	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -2			

Grade VIII : Projection

Effets Projète très rapidement un objet (inanimé ou en action), dans la limite de 500 grammes par grade, vers une cible que le mage a dans son champ de vision. Le mouvement doit être rectiligne et le mage concentré sur la cible à atteindre. S'il rate la cible, le mage doit relancer le sort pour retenter sa chance.			
Coût 8 points de magie	Durée /	Cible 1 objet	Portée 5 mètres
Concentration 2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -2	Limitation : si le jet de Volonté est raté, l'objet à simplement raté sa cible.		

Grade IX : Télékinésie majeure

Effets Permet de déplacer par la pensée un objet matériel (inanimé ou en action), dans la limite de 20 kg (ou 8 CMT) par Niveau du mage.			
Coût 15 points de magie et 5 points de vie	Durée Au maximum 1 T	Cible 1 objet	Portée 50 mètres
Concentration 2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -4	Limitation : si la cible est un être vivant, sa RM s'ajoute au malus du jet de Volonté.		

Grade X : Maîtrise de la matière (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets Le mage peut contrôler un objet fait de matière non magique et le manipuler selon son gré. Il peut le déplacer, le tordre, le soulever, le disloquer... Si l'objet est magique, le mage peut le déplacer par la pensée sans faire de jet supplémentaire. Par contre il ne peut l'endommager ou manipuler sa matière propre avoir recours à des formules d'alchimie..			
Coût 20 points de magie et 10 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible 1 objet	Portée 50 mètres
Concentration 10 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -8			

8/ Famille de Détection

Grade I : Détecter le mal

Effets Permet de savoir si une personne est foncièrement maléfique ou si ses ambitions sont mauvaises.			
Coût 3 points de magie	Durée /	Cible Autour du mage	Portée 5 mètres
Concentration 2 Ass	Gestuelle /	Incantation /	Latence /
Epreuve Volonté - RM cible	Limitation : le mage doit regarder les personnes qu'il veut tester.		

Grade II : Instinct accru

Effets Ce sort permet de détecter un danger imminent, mais pas de le déterminer. De plus, le mage gagne 20% en 6 ^{ème} sens (pour la durée du sort).			
Coût 4 points de magie	Durée Niveau T	Cible Personnel	Portée /
Concentration 2 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /	Latence /
Epreuve Volonté			

Grade III : Vision de l'invisible

Effets Tant que dure le sortilège, le mage est capable de voir normalement les choses qui sont invisibles.			
Coût 6 points de magie / T	Durée Selon dépense PM	Cible Personnel	Portée Vision du mage
Concentration 1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté			

Grade IV : Vision des pièges

Effets Détecte tous les pièges dans un rayon de 10 mètres autour du mage. Les pièges lui apparaissent teintés de bleu ou en violet s'ils sont			
---	--	--	--

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

magiques. Ce sort permet aussi de détecter les illusions (car après tout le but est de tromper et donc de piéger). Les illusions apparaissent entourées d'un halo rouge vif.

Coût	3 points de magie	Durée	5 Ass	Cible	Personnel	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2 Limitation : il existe des rituels de dissimulation magique permettent de rendre les pièges indétectables à ce sort.						

Grade V : Détecter le mensonge

Effets	Permet de savoir si une personne ment ainsi que la nature globale du mensonge (grossier, léger, massif, subtil...).						
Coût	8 points de magie	Durée	1 T	Cible	1 personne	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -RM cible						

Grade VI : Détecter ce qui est caché

Effets	Permet de voir l'invisible ou les personnes ou objets dissimulées (+50% en Observation et en Fouille), permet de trouver les passages dérobés.						
Coût	10 points de magie	Durée	1 T	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4						

Grade VII : Détection des animaux

Effets	Permet de détecter toute forme de vie animale (êtres humanoïdes et féériques compris) même s'ils sont invisibles. Tous les êtres vivants apparaissent alors teintés de rouge.						
Coût	5 points de magie	Durée	1 T	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2 Limitation : quelques rituels de dissimulation magiques permettent rendre des pièges indétectables à ce sort.						

Grade VIII : Détection des dangers

Effets	Permet au mage de détecter tout piège ou objet, personne et même créature dangereuse. Le mage les visualise alors avec une légère teinte jaune						
Coût	8 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2						

Grade IX : Visions (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Après une longue concentration, le mage tombe dans une transe divinatoire qui lui révèle un élément important de son futur proche (1 semaine).						
Coût	20 points de magie et 5 points de vie	Durée	3T (transe)	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	3 Ass
Epreuve	Volonté -4						

Grade X : Détection suprême (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Permet au mage de détecter et de connaître la signification de tout ce qui se trouve dans son champ de vision: magie, passages secrets, pièges, or et bijoux, objets et leurs fonctions, animaux et autres personnes ainsi que leurs intentions... Seules les personnes ou les objets sous couvert d'un sort de discrétion suprême ou peuvent passer inaperçus (conflit entre la Volonté du mage lançant le sort de détection et le lanceur du sort de discrétion).						
Coût	25 points de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	3 Ass
Epreuve	Volonté -8						

9/ Famille de Vision

Grade I : Lumière magique

Effets	Forme une boule de lumière colorée puissante qui éclaire très vivement. Le mage peut faire apparaître cette boule lumineuse loin de lui (10 m) car ensuite, elle flottera doucement pour rester à portée, même si le mage se déplace. La lumière, éclaire une large zone (25 mètres de rayon). La luminosité est telle qu'une personne non préparée, alliée comme ennemie, risque d'être éblouie (CC-4 du-						
--------	--	--	--	--	--	--	--

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

rant 1 Ass, puis CC-2 durant 2 Ass). Portée d'éclairage : 25 mètres

Coût	1 point de magie / T	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 boule lumineuse	Portée	25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté						

Limitation : seuls les prêtres peuvent faire de la lumière blanche, la lumière des mages est colorée.

Grade II : Vision à travers la matière

Effets Permet de voir à travers une petite épaisseur de matière (porte, couvercle d'un coffre, lattes d'un pont ou d'un plancher ou sol peu épais...).

Coût	3 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible	Personnel	Portée	20 centimètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté						

Limitation : l'épaisseur ne peut dépasser 20 centimètres.

Grade III : Vue perçante

Effets Permet de voir normalement alors que les conditions ne sont pas favorables : brume épaisse, nuit tombante, pluie drue (annulation des malus de vision). Par temps ou conditions normales, la vision est augmentée de moitié en portée et intensité (+2 en Perception et 20% en Observation).

Coût	5 points de magie / T	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						

Limitation : ne peut révéler l'invisible ou les choses cachées, ni percer la nuit noire ou l'obscurité totale.

Grade IV : Vision dans le noir

Effets Le mage peut voir à travers l'obscurité, même la plus totale. Dans une nuit ou un noir profond mais où il existe un peu de lumière, le mage peut voir comme si la luminosité était tout à fait normale (suppression des malus). Dans le noir total, il peut voir mais avec difficulté (Malus de -2).

Coût	2 pts de magie / T ou 6/He	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						

Grade V : Fusée éclairante

Effets Le mage projette un missile magique vers le ciel et celui-ci explose. Il émet alors une lumière intense qui peut éclairer une large zone (Niveau mage x 10m de rayon). Les personnes non préparées à cette lumière doivent réussir un jet sous Perception-2 pour ne pas être ébloui et subir une désorientation partielle durant 1D6Ass.

Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	100 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						

Limitation : dans un espace restreint se sort équivaut à une véritable explosion lumineuse. Ce flash puissant peut aveugler toute personne non préparée. Un échec à un jet sous Perception -4 implique une désorientation totale (2D6Ass), une réussite implique une désorientation légère (1D6Ass)

Grade VI : Vision thermographique

Effets Permet de voir les infrarouges et les énergies liées à la chaleur. Le mage peut donc repérer les zones de chaleur, détecter les êtres vivants à sang chaud, des empreintes fraîches, des endroits où une personne se tenait quelques secondes auparavant...

Coût	2 pts de magie / T ou 6/He	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	Vision du mage
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						

Limitation : Les reptiles et les animaux à sang « froid », les morts-vivants n'émettent pas d'infrarouges, ils ne pourront être repérés que s'ils se détachent sur un fond plus chaud qu'eux (jet sous Perception-2).

Grade VII : Rappel de souvenirs

Effets Le mage peut scruter sa mémoire comme s'il s'agissait d'un livre ouvert et revivre un épisode de sa vie avec autant de détails qu'au moment où celui-ci s'est produit. Par contre, le mage ne peut pas se remémorer des sorts par cette méthode ni explorer la mémoire d'une autre personne.

Coût	10 points de magie et 2 points de vie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	Volonté-4						

Grade VIII : Vision pénétrante

Effets	Ce sort permet de voir à travers la matière (pierre de taille, mur en brique, roche brute, métal, etc...). Il permet aussi de voir à travers une foule très épaisse et d'y repérer une personne, de voir à travers les pages d'un livre sans avoir à l'ouvrir, etc.			
Coût	12 points de magie et 4 points de vie	Durée /	Cible Personnel	Portée Vision du mage
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 2 Ass
Epreuve	Volonté-4			

Grade IX : Vision totale (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets	Le mage peut voir tout le spectre lumineux et peut sélectionner ceux qu'il désire : UV, IR, Rayons X et lumière normale. Il devient donc capable de voir à travers toutes les matières, mais aussi de détecter la vie, la chaleur ou les radiations, la magie et le fluide pouvant être vus sur longueurs d'ondes bien précises, le mage peut aussi les visualiser (très utile pour repérer les sorts, les esprits et les créatures magiques).			
Coût	8 points de magie et 6 points de vie	Durée 1 heure	Cible Personnel	Portée Vision du mage
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve	Volonté-4			

Grade X : Vision du passé (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès très restreint)

Effets	Ce sort permet au mage de voir les événements qui se sont déroulés dans le lieu où il se trouve. Le mage peut parcourir le temps comme on feuillète les pages d'un livre, accélérer le cours des événements, faire des arrêts sur image, etc.			
Coût	5 points de magie et 10 points de vie + PM sup.	Durée 1 T	Cible Personnel	Portée 25 mètres de rayon
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 5 Ass
Epreuve	Volonté avec un modificateur variant selon l'éloignement dans le temps de l'événement à visualiser.	Limitation : l'éloignement de la période va modifier le coût en points de magie de ce sortilège et le jet de Volonté à réaliser. Événement vieux d'une minute à un jour : +5 points de magie, épreuve de Volonté -2 ; événement vieux d'un jour à une semaine : +10 points de magie et épreuve de Volonté simple-4 ; événement vieux d'une semaine à un an : +20 points de magie et épreuve de Volonté -8, événement vieux de plus d'un an : +50 points de magie et épreuve de Volonté -12.		

10/ Famille d'Influence

Grade I : Anémie des combattants

Effets	Les personnes visées par le sort ont leurs Caractéristiques de Combat baissées de 2 points et perdent 1 ndc (minimum ndc = 1).			
Coût	2 points de magie / cible	Durée Grade Ass	Cible Niveau cibles max.	Portée Vision du Mage
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - nb cibles			

Grade II : Alliance

Effets	La personne visée considère le mage comme un allié, elle ne pense plus à l'attaquer ou à le menacer, sauf si les actions du mage lui démontrent le contraire. La victime suivra les conseils du mage sauf si celui-ci lui demande un acte équivalent à une trahison ou à quelque chose de contraire à leur alliance.			
Coût	10 points de magie et 2 points de vie	Durée Grade Ass	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - RM cible	Limitation : l'usage de ce sort pour bénéficier d'un rabais exagéré sur des marchandises ou services peut conduire à une peine de prison de quelques jours et à une amende dépendant de la gravité de l'escroquerie.		

Grade III : Apaisement

Effets	Grâce à ce sort, le mage peut calmer une personne en colère ou en rage (comme un barbare en état berserk). Ce sort est généralement utilisé par des mages militaires qui travaillent avec les milices pour calmer les combats de rue et les bagarres de bar.			
Coût	5 points de magie et 3 points de vie	Durée /	Cible 1 Personne	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence 2 Ass (pour se calmer)
Epreuve	Volonté - RM cible	Limitation : si la cible est en rage berserk ou sous influence magique malus de -2 au jet.		

Grade IV : Amitié Profonde

Effets	La personne visée par le mage se met à la considérer comme son meilleur ami. Elle ne pense plus à l'attaquer ou à le menacer et fera tout pour l'aider au mieux de ses capacités. La relation entre le mage et la cible sera l'équivalent d'une relation entre deux frères de sang, sauf si les actions du mage lui démontrent le contraire. Une fois ensorcelée, la victime obéira aux conseils du mage sauf si celui-ci lui demande un acte équivalent à un suicide ou si cela nuit à ses convictions profondes.				
Coût	20 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade jours	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres / cible en vue
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté – (RM cible + 4)	Limitation : ce sort est limité par un code de conduite strict. Pas d'usage sur un être humanoïde intelligent, sauf en cas de légitime défense ou si la créature est visiblement maléfique. La peine encourue est d'un mois de prison ou plus. Ce sort est donc plutôt limité aux monstres et animaux, mais il est évident que si un mage asservi une peau verte et qu'il se promène dans un village avec, la vindicte populaire mettra une fin rapide à l'alliance forcée.			

Grade V : Message télépathique

Effets	Le mage émet d'émettre un cour message télépathique (10 mots maximum) vers une personne de son choix.				
Coût	10 points de magie et 2 points de vie	Durée /	Cible 1 Personne	Portée Vision du mage	
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté – 2				

Grade VI : Fureur magique

Effets	La personne cible de ce sort voit ses CP et ses CC augmenter de 2 points. Elle s'énerve facilement et si le mage arrive à la manipuler (jet sous Discussion-20%), elle peut devenir très violente et même se retourner contre ses alliés.				
Coût	8 points de magie et 4 points de vie	Durée	Niveau mage Ass	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté – (RM cible +2)	Limitation : l'usage de ce sort pour déclencher des émeutes est passible d'une semaine de prison			

Grade VII : Immobilisation (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets	Grâce à ce sort, le mage peut contrôler sa cible et la maintenir parfaitement immobile (2 Ass de concentration à maintenir). Après ces 2 Ass, la victime du sort est immobilisée et elle tombe à terre. Toujours consciente mais sans pouvoir esquisser le moindre geste.				
Coût	20 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niveau mage Ass	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence Voir effets
Epreuve	Volonté – (RM cible +4)				

Grade VIII : Sonde Psychique (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage peut explorer l'esprit de sa cible en explorant ses souvenirs superficiels et ses pensées cachées. Il ne peut laisser pas conditionner la victime ou lui modifier ses souvenirs.				
Coût	25 points de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau mage Ass	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence Voir effets
Epreuve	Volonté – (RM cible +4)	Limitation : l'usage de ce sort est normalement limité aux mages travaillant avec les forces de l'ordre et la justice			

Grade IX : Subjugation des foules (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage peut subjuguier une foule,. Chaque personne se comportera alors comme si elle était victime du sort Amitié Profonde.				
Coût	30 points de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau mage T	Cible Grade x5 cibles max	Portée Vision du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence Voir effets
Epreuve	Volonté –8	Limitation : l'usage de ce sort est normalement limité aux mages travaillant avec les forces de l'ordre et la justice. Ou alors aux usages visant à calmer une foule, une émeute, etc.			

Grade X : Présence majestueuse (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage paraît avoir un charisme surnaturel (plus de 20). Toutes les personnes qui l'aperçoivent sont immédiatement sous le charme (à moins de réussir un jet sous sa Volonté -4, auquel cas le subconscient sent que la situation est anormale. Alors seulement			
--------	--	--	--	--

la personne ensorcelée peut tenter de se rebeller : conflit entre sa volonté et celle du mage avec la RM en bonus pour la personne cible.

Coût	50 points de magie et 12 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Toute personne voyant le mage	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	Voir effets

Epreuve	Volonté -8	Limitation : l'usage de ce sort est normalement limité aux mages travaillant avec les forces de l'ordre et la justice. Ou alors aux usages visant à calmer une foule, une émeute, etc.
---------	------------	---

11/ Famille de Domination

Grade I : Mains brûlantes

Effets La victime de ce sort doit lâcher les objets qu'elle tient dans les mains, car elle a l'impression que la paume de ses mains se met à la brûler.

Coût	4 points de magie + 2pts par cible supplémentaire	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	5 mètres
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/

Epreuve	Conflit Volonté / Vol + RM	Limitation : même si elle lâche l'objet qu'elle tient, la victime ne subit pas de dommages et rien ne l'empêche de reprendre l'objet que vient de lâcher. Alors si le mage veut retenter le sort sur elle : malus = RM de la cible +4
---------	----------------------------	---

Grade II : Aphonie

Effets La victime de ce sort ne peut plus parler, elle ne peut donc pas alerter d'autres personnes ou lancer de sort. Mais comme elle continue à respirer, elle peut encore utiliser un cor ou un sifflet d'alerte.

Coût	6 points de magie / cible	Durée	Niveau Ass	Cible	Niveau mage maxi	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve	Volonté - (RM cible+1)
---------	------------------------

Grade III : Peur et fuite

Effets La victime de ce sort, s'éloigne, s'enfuit en hurlant ou est frappée de stupeur. Elle sera terrorisée par le mage durant tout l'effet du sort.

Coût	6 points de magie	Durée	Grade T	Cible	1 personne	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve	Volonté - (RM cible+2)	Limitation : la victime doit être capable de connaître la peur, ce sort ne fonctionne donc pas sur certaines créatures ou personnes. Par contre, l'usage de ce sort peut entraîner une lourde amende (250 or) si la victime porte plainte.
---------	------------------------	--

Grade IV : Sommeil (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets La victime de ce sort s'endort, elle a un DA (degré d'activité) de 1. Mais elle se réveillera instantanément si on l'attaque durant la période d'action du sort (désorientation légère durant 1 Ass).

Coût	8 points de magie	Durée	Niveau T	Cible	1 personne	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve	Volonté - (RM cible+2)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une lourde amende (250 or)
---------	------------------------	--

Grade V : Cécité (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets La victime de ce sort ne voit plus rien, elle se retrouve dans l'obscurité totale. Ses CC sont diminuées de 4 points (et cela même si elle est capable de voir dans la nuit ou de capter les infrarouges), elle ne peut plus viser à distance, etc.

Coût	5 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	1 personne	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve	Volonté - (RM cible+2)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une lourde amende (250 or)
---------	------------------------	--

Grade VI : Evanouissement (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple - accès limité à quelques initiés)

Effets La victime de ce sort s'évanouit (DA=0). En cas d'attaque, elle n'a que 25% de chances de se réveiller et sinon elle reste prostrée sur le sol.

Coût	12 points de magie et 4 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	1 personne	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/

SZARÁ - Livret IV : Listes de Sorts

Epreuve	Volonté – (RM cible+4)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une lourde amende (250 or)
---------	------------------------	--

Grade VII : Perte des sens (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple – accès limité à quelques initiés)

Effets	La victime de ce sort se retrouve amputée de tous ses sens, elle ne voit plus rien, n'entend plus et ne peut se saisir d'objets car elle n'a plus de toucher. Généralement, elle se mettra à crier (où à hurler, car elle n'entend pas ce qu'elle crie) et à agiter les bras en tout sens			
Coût	10 points de magie et 2 points de vie	Durée Niveau T	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté – (RM cible+2)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une amende (et pire...)		

Grade VIII : Désespoir (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple – accès limité à quelques initiés)

Effets	La victime de ce sort se retrouve brutalement désespérée et elle sombre temporairement dans une folie qui dépend de son caractère : catatonie, furie destructrice, tentative de suicide, peur panique de tout ce qui l'entoure...			
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée Niveau T	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass (crise croissante)
Epreuve	Volonté – (RM cible+4)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une amende (et pire...)		

Grade IX : Contrôle mental (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple – accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage prend le contrôle de l'esprit d'une personne et il peut lui ordonner d'agir comme bon lui semble mais sans la pousser à se tuer.			
Coût	20 points de magie et 8 points de vie	Durée Niveau T	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass (crise croissante)
Epreuve	Volonté – (RM cible+4)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une amende (et pire...)		

Grade X : Contrôle total (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple – accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage prend le contrôle d'une personne et il peut la faire agir comme bon lui semble, ce n'est que si le mage la fait agir contre ses convictions les plus profondes ou qu'il la pousse vers la mort que l'esprit de la personne contrôlée peut tenter de se réveiller et de chasser le mage de son esprit (conflit entre la Volonté de la personne contrôlée et celle du mage).			
Coût	40 points de magie et 10 points de vie	Durée Niveau T	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass (crise croissante)
Epreuve	Volonté – (RM cible+8)	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne, hors légitime défense, peut entraîner une amende (et pire...)		

12/ Famille de Eau, Froid

➤ Les blessures subies par le froid ou la glace sont très particulières, les méthodes classiques de soins ne permettent pas de soigner plus de la moitié des points de vie perdus (qu'il s'agisse de sorts, de baumes ou d'herbes médicinales). Pour soigner la moitié restante, il faut utiliser des méthodes spécifiques à la guérison des gelures. De plus, signalons que seule une protection contre les éléments ou une protection magique (sort) permet d'amortir les dommages causés par le froid.

Grade I : Congélation

Effets	Permet de congeler jusqu'à 1 m ³ /Niveau d'eau (c'est-à-dire un cube de 1m de coté) ou d'abaisser jusqu'à -20°C n'importe quel liquide (pour le même volume). La congélation se fait au rythme d'1 m ³ /Ass. L'épaisseur moyenne pour solidifier suffisamment d'eau, afin de marcher dessus ou d'immobiliser quelqu'un est de 10 centimètres.			
Coût	2 points de magie / m ³	Durée Niveau T	Cible Selon dépense PM	Portée 5 mètres
Concentration	/	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve	Volonté +2 ou -2 si eau vive	Limitation : Par le passé des mages maléfique ont utilisé ce sort pour tuer ou blesser des êtres vivants (jet contre Vol- (4+RM cible). Désormais, il ne doit pas être utilisé contre des êtres vivants : peine de prison ou exclusion de l'Ordre (si condamnation par l'Ordre des Mages-Gris), amputation (si condamnation par le culte d'Antéanor), ou mise à mort par décapitation ou bûcher (si condamnation par le culte de Paladhim).		

Grade II : Nage

Effets	La personne cible va obligatoirement réussir son prochain jet de Natation, ensuite il faudra reformuler le sort avant chaque test sous Natation			
Coût	2 points de magie	Durée Niveau Ass	Cible 1 personne	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /s
Epreuve	Volonté +2			

Grade III : Brume/Antibrume

Effets	Ce sortilège crée un brouillard magique qui se forme rapidement (en 5Ass = 30 secondes). Ce brouillard, très dense, handicape très fortement les caractéristiques où la vue intervient : Combat, Chasse, Observation... Le malus total (5/20 ou 25%) augmente de 5% en 5% à chaque Ass où le brouillard se forme. Ce malus affecte tous les êtres qu'il englobe, sauf le mage. Ce sort permet aussi de disperser au même rythme un volume équivalent de brouillard naturel ou magique.			
Coût	6 points de magie / T	Durée Selon dépense PM	Cible Personnel	Portée 100 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve	Volonté	Limitation : le coût en PM est doublé si le mage veut dissiper un brouillard magique.		

Grade IV : Refroidissement

Effets	Permet de refroidir de 60°C n'importe quelle matière. Ce sort est utile pour faire geler de l'eau, refroidir un liquide ou baisser la température ambiante. Si l'objet est porté ou tenu, la personne doit réussir un test sous Constitution pour le garder en main. En cas de contact avec de la matière froide, un personnage subira des dommages variant entre 1d6 et 3d6 / Ass selon la nature de l'objet (réduits de moitié si résistance aux éléments).			
Coût	5 points de magie	Durée Grade Ass	Cible 1 objet	Portée 5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-2	Limitation : il faut 3 Ass pour abaisser suffisamment la température d'une armure métallique, et infliger des dommages (1D6 pour une armure partielle, 2D6 pour une armure métallique complète)		

Grade V : Boule de froid

Effets	Le mage projète par sa paume une boule de froid intense. Ce projectile occasionne des dommages que les armures normales n'amortissent pas, il provoque donc des blessures (BI=1D6+2) et non des PI. Seules compte les protections magiques et les fourrures. La personne touchée doit faire un test de Constitution (avec comme malus le nb de boules qui l'ont frappé) ou perdre temporairement 1 point dans ses C.C (par boule).			
Coût	4 points de magie / boule	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	/	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - (nb boules x2)	Limitation : le mage ne peut lancer plus de Grade/2 boules par Ass		

Grade VI : Pluie/Antipluie

Effets	Provoque une pluie magique, dense, froide, et très handicapante. Les caractéristiques où la vue et le mouvement interviennent : Combat, Chasse, Observation ont un malus de -6 / -30%. Ce sort permet aussi de stopper pour une journée les chutes de pluie ou tout simplement de faire pleuvoir.			
Coût	8 points de magie / T	Durée Selon dépense PM	Cible Autour du mage	Portée 500 mètres
Concentration	/	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - 4	Limitation : le coût en PM est doublé si le mage veut dissiper une pluie magique.		

Grade VII : Maîtrise de l'eau

Effets	Le mage peut plier à sa volonté une grande quantité d'eau liquide ou solide et soit modifier sa vitesse (il peut ralentir ou accélérer le débit d'un torrent, d'une chute d'eau), stopper, voire inverser le sens d'écoulement. Il peut aussi diminuer la température de l'eau et la faire geler.			
Coût	15 points de magie	Durée Niveau Ass	Cible 1 Cible	Portée 100 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté - 2	Limitation : le coût en PM est doublé si le mage veut maîtriser de l'eau magique		

Grade VIII : Trombe d'eau / de froid

Effets	Provoque une averse magique, cette pluie, très dense, handicape très fortement (-50%) toutes les caractéristiques des personnes prises sous l'averse; ces chutes de pluie sont accompagnées de grêle et d'une baisse de la température (environ 10°C). Les habitations sont endommagées, les animaux effrayés et les humains ne pensent plus qu'à se mettre à l'abri. Le mage peut aussi décider de faire s'abattre un blizzard glacé (-50°C) qui aura les mêmes propriétés.			
Coût	25 points de magie et 6 points de vie	Durée Niveau T	Cible Autour du mage	Portée 500 mètres
Concentration	8 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /

Epreuve Volonté -4	Limitation : l'usage de ce sort sur une zone habitée ou agricole peut entraîner une amende et une peine de prison
--------------------	---

Grade IX : Renvoi des esprits de l'eau ou du froid

Effets	Le mage peut tenter de renvoyer dans son plan un élémentaire ou un esprit d'eau, de vapeur, de glace ou de froid pur. Après avoir lancé le sort, le mage doit entrer en lutte psychique avec l'esprit et le renvoyer dans son plan (conflit entre la volonté du mage et celle de l'esprit)			
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée /	Cible 1 esprit	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -4 + conflit	Limitation : Le mage ne peut contrôler l'esprit ou l'obliger à effectuer une action, il ne peut que le révoquer.			

Grade X : Manipulation majeure de l'eau (dans les assemblées de magie, ce sort est en accès limité)

Effets	Permet de manipuler les forces essentielles de l'eau. Seuls les élémentaires (indépendants ou invoqués) ne lui obéissent pas. Ce sort, très puissant, peut stopper un ouragan ou le provoquer, il peut faire se dresser une masse d'eau et la faire se déplacer...			
Coût	25 points de magie et 10 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible Niveau x10 m²	Portée Niveau x100 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -8				

13/ Famille de Feu, Chaud

➤ Les blessures subies par le feu ou la chaleur sont très particulières, les méthodes classiques de soins ne permettent pas de soigner plus de la moitié des points de vie perdus (qu'il s'agisse de sorts, de baumes ou d'herbes médicinales). Pour soigner la moitié restante, il faut utiliser des méthodes spécifiques à la guérison des brûlures. De plus, signalons que seules les protections spéciales contre le feu ou les protections magiques (sort) offrent une protection contre le feu et que seules une protection contre les éléments permet de lutter contre la chaleur.

Grade I : Ebullition

Effets	Le mage peut porter à ébullition Ni litres de liquide (la température dépendant du type de liquide et de la pression atmosphérique)			
Coût	3 points de magie	Durée Grade Ass	Cible Volume donné	Portée 5 mètres
Concentration	/	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve Volonté +2	Limitation : Par le passé des mages maléfique ont utilisé ce sort pour tuer ou blesser des êtres vivants (jet contre Vol- (4+RM cible). Désormais, il ne doit pas être utilisé contre des êtres vivants : peine de prison ou exclusion de l'Ordre (si condamnation par l'Ordre des Mages-Gris), amputation (si condamnation par le culte d'Antéanor), ou mise à mort au bûcher (si condamnation par le culte de Paladhim).			

Grade II : Solide ardent

Effets	Permet d'augmenter la température d'un solide quelconque (+50°C). Comme il ne s'agit pas d'une illusion, si une personne tient cet objet et qu'elle veut le conserver en main, elle doit réussir un test de Constitution et encaisser 1D6 BL/Ass, sinon elle est forcée de lâcher l'objet.			
Coût	4 points de magie	Durée Grade Ass	Cible 1 cible	Portée 25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté+2				

Grade III : Inflammation / extinction

Effets	Provoque l'inflammation de morceaux de bois. Le nombre de points à dépenser peut-être augmenté si le MJ juge que le bois est difficile à enflammer. De plus, si le feu s'éteint de lui-même, le sort est à relancer. Ce sort permet aussi d'éteindre un feu naturel, c'est d'ailleurs un des sorts les plus utilisés par les mages qui appartiennent aux milices des grandes villes.			
Coût	3 points de magie	Durée /	Cible Autour du mage	Portée 5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve Volonté	Limitation : coût x2 si pluie ou conditions inadéquates			

Grade IV : Boule de feu

Effets	Le mage peut projeter par sa paume une boule de feu qui inflige des blessures à toutes les cibles non protégées contre le feu. (1D6 + Ni BI).			
Coût	6 points de magie / boule	Durée /	Cible Grade/2 boules max.	Portée 50 mètres

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration 1 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-2		Limitation : une même cible ne peut être atteinte par plus de 2 boules de feu lancées en même temps.	

Grade V : Solide brûlant

Effets	Permet d'augmenter la température d'un solide quelconque : +150°C. Si l'objet est tenu par une personne, celle-ci doit réussir un jet test de Constitution -4 et encaisser 1D6+4 BL/Ass, sinon elle est forcée de lâcher l'objet. Si le personnage ne peut se débarrasser de l'objet en moins de 2 Ass, il est brûlé au second degré (3D6 BL).			
Coût	8 points de magie	Durée Grade Ass	Cible 1 cible	Portée 25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve Volonté-2				

Grade VI : Mur de feu

Effets	Permet de créer un mur de feu de 3m x3m x30cm. Ce mur est rectiligne et doit reposer sur une surface solide. Toute personne se voyant contrainte à rester dans la zone d'action du mur doit subir des dommages : 3D6 BL/Ass et un malus de 40% à toutes ses actions.			
Coût	12 points de magie et 4 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible Voir dimensions	Portée 25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-4				

Grade VII : Fusion

Effets	Porte à la température de fusion, un objet de n'importe quelle matière (ni magique, ni enchanté). Si l'objet n'est pas capable de fondre (tissus, bois), il s'enflamme			
Coût	8 points de magie	Durée Niveau Ass	Cible 1 objet	Portée 5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-4				

Grade VIII : Renvoi des esprits de feu ou de magma

Effets	Le mage peut tenter de renvoyer dans son plan un élémentaire ou un esprit de feu ou de magma. Après avoir lancé le sort, le mage doit entrer en lutte psychique avec l'esprit et le renvoyer dans son plan (conflit entre la volonté du mage et celle de l'esprit)			
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée /	Cible 1 esprit	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté -4 + conflit		Limitation : Le mage ne peut contrôler l'esprit ou l'obliger à effectuer une action, il ne peut que le révoquer.		

Grade IX : Flammes dévoreuses (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage projette par sa paume une série de langues de feu qui infligent des blessures à toutes les cibles situées dans la zone d'effet du sort (Bl = 3D6 + Grade du mage). Ce sort affecte au maximum Ni personnes mais agit tout autour du mage. Celui-ci doit donc réussir à chaque Assaut un jet sous Vol-4 pour sélectionner les personnes-cibles et ainsi épargner ses éventuels alliés.			
Coût	15 points de magie et 8 points de vie	Durée Grade Ass	Cible Autour du mage	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-8				

Grade X : Manipulation majeure (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Permet de manipuler les forces essentielles du feu, il peut alors déclencher une véritable tornade de feu : ouragan d'éclairs et de nuées incandescentes. Cette tornade inflige 3D6Bl/Ass aux êtres vivants, plantes et habitations, les forêts et les toits des maisons s'embrasent...			
Coût	20 points de magie et 10 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible Niveau x10 m²	Portée Niveau x100 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-8		Limitation : l'usage de ce sort, hors cas extrême, est strictement interdit. La seule utilisation réellement autorisée est l'extinction de grands feux et la maîtrise des créatures magiques liées au feu.		

14/ Famille de la Terre

Grade I : Labourage

Effets	Grâce à ce sort, le mage peut retourner la terre dans une zone de Ni x100 m². Ce sort permet d'effectuer de petits sondage de terrains		
--------	--	--	--

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

(pour chercher un trésor par exemple), mais sert aussi aux apprentis mages à se faire un peu d'argent en travaillant pour des payans. Occasionne 3D6 BL à des esprits ou créatures faites de terre (mais pas à ceux en pierre).

Coût	4 points de magie	Durée	/	Cible	Ni x100 m ²	Portée	250 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade II : Sol rebelle

Effets Le sol semble se rebeller contre les personnages qu'il supporte. De petites secousses les gênent (malus de 2/20 ou 10% aux actions), des petits cailloux roulent ou bougent tout seuls (un jet sous adresse / Ass : si raté = 1DBL).

Coût	6 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible	Ni mètres de rayon	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Grade III : Durcissement

Effets Permet de renforcer une pierre, un sol ou n'importe quelle matière naturelle, ce qui double sa résistance et sa solidité, (au maximum 1m³ par Grade). Une couche de terre ou de pierre protectrice offrira 5 points de protection supplémentaire.

Coût	10 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Ni m ³	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						

Grade IV : Brèche

Effets Fait s'entrouvrir une formation de pierre ou de terre qui s'entrouvre légèrement (sur Grade/3m de diamètre et de profondeur) créant ainsi une ouverture ou un trou. Ce trou peut permettre de passer au travers d'un mur ou d'un sol, de créer un piège ou un refuge.

Coût	15 points de magie	Durée	Grade He	Cible	Grade/2 m ³	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Limitation : le mage doit garder une certaine concentration pour maintenir le sort.

Grade V : Terre en boue

Effets Permet de transformer de la terre compacte en boue liquide ou bien de transformer de la pierre en glaise molle (mais encore cohérente).

Coût	12 points de magie et 3 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Grade m ²	Portée	25 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VI : Mur de pierre

Effets Permet de créer un mur de pierre dure de 5m x5m x1m (au maximum). Ce mur doit reposer sur une surface solide mais il peut être courbe voire circulaire. Toute personne se voyant contrainte à rester dans la zone où le mur se forme subit 2D6BL/Ass avant de se voir repousser d'un côté ou de l'autre.

Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Grade m ²	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Limitation : le mur ne peut croître qu'à partir d'un contact avec de la pierre ou de la terre (sol, mur...)

Grade VII : Antipierre / Puits

Effets Un rayon d'énergie sort de la main du mage et attaque la pierre ou la terre qui se trouve droit devant lui. La matière est alors désintégrée, ne laissant qu'un trou béant où ne volent que quelques poussières. Le rayon peut avoir un large rayon (Grade/2 mètres) mais n'entamer la terre que sur une profondeur faible (2 mètres) ou bien avoir une diamètre restreint (2 mètres) et pénétrer profondément la roche (sur Grades mètres). Ce sort employé sur un esprit, un golem ou un élémentaire de terre ou de pierre inflige de lourds dégâts à la cible (Grade D6 BL).

Coût	10 points de magie et 5 points de vie	Durée	/	Cible	1 cible ou zone	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/

Epreuve Volonté-4

Limitation : l'usage de ce sort contre une créature, un objet ou un lieu dédié à Ordoëg, le dieu de la Terre, est passible d'une lourde amende (500 or) et d'une peine de prison de plusieurs mois.

Grade VIII : Révolte de la terre

Effets La terre, le sol, les murs semblent se rebeller contre les cibles désignées par la mage, le sol tremble, des fissures lézardent leur chemin, le tout accompagné d'éboulements et de projections de pierres... Tous leurs mouvements sont handicapés d'un malus de 4/20

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

ou 20%, les vitesses de déplacement sont diminuées de moitié et les personnes prises dans cette tourmente subissent 2D6PI / Ass (avec endommagement de 2 cases d'armures / Ass).

Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade Ass	Cible	Zone de Ni x2 m	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4	Limitation : l'usage de ce sort contre une créature, un objet ou un lieu dédié à Ordoëg, le dieu de la Terre, est passible d'une lourde amende (500 or) et d'une peine de prison de plusieurs mois.					

Grade IX : Renvoi des esprits de terre et de pierre

Effets	Le mage peut tenter de renvoyer dans son plan un élémentaire ou un esprit de terre ou de pierre. Après avoir lancé le sort, le mage doit entrer en lutte psychique avec l'esprit et le renvoyer dans son plan (conflit entre la volonté du mage et celle de l'esprit).						
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	/	Cible	1 esprit	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4 + conflit	Limitation : Le mage ne peut contrôler l'esprit ou l'obliger à effectuer une action, il ne peut que le révoquer.					

Grade X : Manipulation majeure (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Permet de manipuler les forces essentielles de la terre, il peut alors déclencher un véritable séisme : onde de choc frappant une grande zone et dévastant tout. Les habitations ont 50% de s'effondrer, les troupeaux s'affolent et il sera impossible de marcher ou de combattre... Le mage peut désigner des cibles qui subiront particulièrement les effets du sort : jets de pierre, éboulement, apparition soudaine de pics de pierre acérée (5D6PI).						
Coût	30 points de magie et 15 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Niveau x10 m ²	Portée	Niveau x100 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -8	Limitation : l'usage de ce sort, hors nécessité extrême, est strictement interdit par la loi.					

15/ Famille du Vent, de l'air

Grade I : Brise

Effets	Crée une légère brise (10-25 km/h) qui sort par les paumes ouvertes du mage. Cette brise est suffisante pour gonfler les voiles d'une petite ou d'une moyenne embarcation, elle peut aussi créer un courant d'air suffisant pour évacuer une substance nocive (d'une petite pièce).						
Coût	4 points de magie	Durée	Niveau T	Cible	Personnel	Portée	50 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	/	Limitation : le mage doit guider le vent avec ses mains et donc garder une certaine concentration					

Grade II : Mur d'air

Effets	Permet de créer un mur d'air tourbillonnant de 3m x3m x1m. Ce mur réduit de 2 ou 10% les caractéristiques dépendant du mouvement (dont les Caractéristique de Combat. De plus, ce mur d'air stoppe la progression d'un nuage ou d'un air nocif, ou bien ralentir de moitié un souffle d'air.						
Coût	3 points de magie	Durée	Grade T	Cible	1 cible ou zone	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : le mur est obligatoirement rectiligne					

Grade III : Action mineure sur le vent

Effets	Le mage peut modifier de +/- 50% la vitesse d'un vent. Il peut supprimer un vent d'une vitesse inférieure à 100km/h ou le détourner de +/- 90°.						
Coût	6 points de magie	Durée	Niveau T	Cible	Autour du mage	Portée	10 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : le mur est obligatoirement rectiligne					

Grade IV : Dépressurisation

Effets	Crée un vide modéré dans un volume restreint (de la taille d'une boîte à chaussure). Cela peut permettre de conserver de la nourriture ou bien de purifier une zone contaminée. Ce sort peut aussi causer des dommages aux personnes présentes dans sa zone d'action (2D6BI/Ass) et empêche une personne de parler et donc de prier ou d'incanter.						
Coût	8 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	1 zone	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : Par le passé des mages maléfique ont utilisé ce sort pour tuer ou blesser des êtres vivants					

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

(jet contre Vol- (4+RM cible). Désormais, il ne doit pas être utilisé pour tuer des êtres vivants : peine de prison ou exclusion de l'Ordre (si condamnation par l'Ordre des Mages-Gris), amputation (si condamnation par le culte d'Antéanor), ou mise à mort au bûcher (si condamnation par le culte de Paladhim).

Grade V : Nuée Bénédique

Permet de modifier l'atmosphère autour du mage. Celle-ci prend une composition idéale pour respirer, est dépourvue de germes nocifs et est apaisante. Une personne passant une nuit dans cette zone regagne 5 points de magie (au lieu d'un), ses blessures cicatrisent deux fois plus rapidement et les hémorragies sont stoppées en 2 Ass.

Coût	4 points de magie	Durée	Grade He	Cible	Autour du mage	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VI : Nuée mauvaise

Crée un nuage chargé d'ions négatifs et de particules électriques. Ce nuage est riche en CO₂ et autres gaz nocifs et met les personnes mal à l'aise. De plus, la nuée effraie les animaux et fait perdre 1 point de vie/Ass à tous les êtres vivants qu'il entoure.

Coût	4 points de magie et 2 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Niveau m ³	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2 Limitation : si une personne se plaint d'un quelconque usage de ce sort devant le clergé de Scytale, le dieu de l'air, le mage risque une amende (50 à 100 or) voir pire...						

Grade VII : Tornade

Crée une tornade, c'est-à-dire un vent tourbillonnant montant en colonne. La tornade se déplace alors au bon vouloir du mage, ravageant tout sur son passage que ce soit en extérieur ou dans une salle (de préférence de grande taille). Les dommages que provoquent cette tornade varient en fonction de l'objet touché, mais pour un être humanoïde, ils sont de 2D6+Grade PI/Ass. De plus, une tornade handicape fortement les personnes prises dans le vent et elle provoque la peur (fuite si un jet sous Courage-2 est raté)..

Coût	10 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	2m ² sur 7m de haut	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VIII : Renvoi des esprits d'air et de brouillard

Le mage peut tenter de renvoyer dans son plan un élémentaire ou un esprit d'air ou de brouillard. Après avoir lancé le sort, le mage doit entrer en lutte psychique avec l'esprit et le renvoyer dans son plan (conflit entre la volonté du mage et celle de l'esprit).

Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	/	Cible	1 esprit	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4 + conflit Limitation : Le mage ne peut contrôler l'esprit ou l'obliger à effectuer une action, il ne peut que le révoquer.						

Grade IX : Maîtrise de la pression atmosphérique

Permet de modifier très fortement la pression de l'air en l'augmentant ou en la diminuant mais sans y ajouter de vent. Une surpression ou un vide poussé entraînent une asphyxie rapide (le modificateur aux jets de Constitution étant à la base de 10+RM cible-Grade du mage). De plus, une surpression ou un vide permet de limiter l'extension d'un gaz. Mais aussi de causer de gros dommages à un élémentaire ou à un esprit d'air ou de brouillard (2D6 BL/Ass).

Coût	20 points de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Niveau m ³	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -8 Limitation : l'usage de ce sort contre une créature, un objet ou un lieu dédié à Scytale, le dieu de l'Air, est passible d'une lourde amende (500 or) et d'une peine de prison de plusieurs mois. De même si le sort est utilisé pour blesser ou tuer une personne.						

Grade X : Manipulation majeure (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Permet de manipuler les forces essentielles d'air. Le mage peut alors déclencher un véritable ouragan avec des vents dépassant les 200km/h. Les habitations ont 10% de s'effondrer, les troupeaux 75% de s'affoler, il sera impossible de marcher ou de combattre... Les objets non ou mal fixés seront emportés par le vent et des tornades ravageront les paysages...

Coût	30 points de magie et 15 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Niveau x10 m ²	Portée	Niveau x100 mètres
------	--	-------	------------	-------	---------------------------	--------	--------------------

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration 10 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation /	Latence /
Epreuve Volonté -8		Limitation : l'usage de ce sort, hors nécessité extrême, est strictement interdit par la loi.	

16/ Famille d'Illusion

Grade I : Décalage

Effets	Ce sort produit une légère distorsion de perception. L'image du lanceur n'est visible qu'avec 1/5 de seconde de retard, il n'est donc pas vraiment à l'endroit où on le voit. Pour le toucher en combat (corps à corps ou combat à distance), ses adversaires ont un malus de 2/20 ou 10%.		
Coût	3 points de magie	Durée 1 combat ou 1T	Cible Personnel
Concentration	/	Gestuelle /	Incantation /
Epreuve	/	Limitation : un sort de détection des illusions supprime les bonus liés à ce sort.	

Grade II : Illusion d'image

Effets	Permet de créer des illusions visuelles (uniquement des images) qui peuvent effrayer (jet sous Courage-Grade lanceur), séduire ou distraire (jet sous Vol-Grade lanceur). Un personnage convaincu par l'illusion agira en conséquence ou bien sera en désorientation partielle ou totale.		
Coût	5 points de magie puis 2 points par Ass	Durée Selon dépense PM	Cible Ni/2 mètres max.
Concentration	2 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas de produire un son, une odeur ou un mouvement.	

Grade III : Ignorer les illusions

Effets	La personne qui bénéficie du sort ne voit plus les illusions et elle n'en est donc plus victime. Par contre, l'illusion ne disparaît pas pour autant.		
Coût	2 points de magie / cible	Durée Niveau T	Cible 1 personne
Concentration	2 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /
Epreuve	Volonté -nb cible	Portée Toucher	

Grade IV : Double illusoire

Effets	Crée un double parfait du mage qui effectue les mêmes gestes que lui et qui le suit partout. Si le mage est immobile, il peut faire apparaître son double à 25 mètres de lui, sinon, le double se déplace à seulement 5 mètres de lui. L'image disparaît si on lui inflige autant de dommages que le S.E. du mage (elle ne possède pas d'armure ni de véritables points de vie). Par contre, comme il s'agit d'une illusion, elle n'est pas sensible à la magie (illusion, boule de feu, influence, domination...) hors sort contre les illusions.		
Coût	5 points de magie puis 5 points par Tour	Durée Selon dépense PM	Cible Personnel
Concentration	/	Gestuelle Simple	Incantation /
Epreuve	Volonté -2	Portée 5 mètres (ou 25 mètres)	

Grade V : Usurpation

Effets	Le mage peut modifier son aspect et donner l'impression qu'il est d'une autre race, d'un autre genre ou d'un autre sexe. L'illusion doit porter sur une race humanoïde et rester dans les limites de taille de la race choisie et ne pas dépasser les limites de caractéristiques de la race choisie (en beauté par exemple). Le bénéficiaire du sort ne gagne pas les talents particuliers de la race, du genre ou du sexe dont il prend l'aspect. De plus, comme il s'agit d'une illusion, la personne peut conserver ses habits et son matériel, car son corps réel n'est pas modifié. Si le mage usurpateur tente de séduire, d'intimider ou de convaincre une victime, celle-ci pourra tenter un jet sous 6 ^{ème} sens pour deviner qu'il y a quelque chose qui cloche...		
Coût	6 points de magie	Durée Grade He	Cible Personnel
Concentration	6 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /
Epreuve	Volonté -2	Limitation : la supercherie apparaît si on touche le mage. Un usage de ce sort pour commettre un délit peut entraîner une lourde peine (amende, peine de prison et radiation de l'ordre).	

Grade VI : Illusion Totale

Effets	Permet de créer des illusions parfaites (son, image et même odeur) qui peuvent effrayer (jet sous Courage-Grade lanceur), séduire ou distraire (jet sous Vol-Grade lanceur). Ce qui équivaudra à une désorientation totale des victimes de l'illusion ou à une fuite pure et simple (en cas d'échec critique).		
Coût	10 points de magie puis 2 pts par Ass	Durée Selon dépense PM	Cible Ni/2 mètres max.
Concentration	2 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /
Epreuve	Volonté -4	Portée 50 mètres	

Grade VII : Duplication

Effets Crée un double parfait du mage, qui possède autant de points de vie que lui. Le simulacre est relativement autonome et peut se déplacer ou faire semblant de lancer des sorts. L'image disparaît si on lui inflige en une fois S.E.+Niveau mage points de dommages. L'illusion n'est pas sensible à la magie directe (illusion, boule de feu, influence, domination...).

Coût	10 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4						

Grade VIII : Masque étendu

Effets Le mage invoque une illusion de grande dimension qui peut couvrir la présence d'une troupe, d'un navire ou d'une habitation. La chose camouflée aura l'apparence d'une autre chose (un troupeau animal, une baleine, un tas de rochers, etc.) et il faudra pénétrer dans la zone d'effet du sort pour voir ce qu'il protège.

Coût	15 points de magie et 2 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Autour du mage	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -4 Limitation : un jet sous 6 ^{ème} sens permet de sentir qu'il y a quelques chose d'anormal.						

Grade IX : Double de groupe / groupe de doubles

Effets Crée un double parfait d'un groupe, qui possède autant de points de vie que les personnes dupliquées. Permet aussi de dupliquer Niveau fois une même cible. Le simulacre est relativement autonome et peut se déplacer ou faire semblant de lancer des sorts. L'image disparaît si on lui inflige en une fois S.E. points de dommages du mage (elle possède la même armure physique que la mage, mais sans les sorts de protection). Par contre, l'illusion n'est pas sensible à la magie directe (illusion, boule de feu, influence, domination...).

Coût	20 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Niveau mage max.	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -8						

Grade X : Fantasmagorie (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets Une personne ou un groupe de personnes a l'impression d'être projetés dans un autre monde, totalement contrôlé par le lanceur du sort. Dans le cas où le monde créer inflige des dommages aux victimes du sort (à chaque fois que S.D. points de blessure cumulés sont subis), celles-ci peuvent se libérer du sort en gagnant un conflit de volonté contre le Mage. De plus, comme il ne s'agit que d'une illusion, l'environnement des victimes reste le même et il conserve tout son potentiel dangereux : précipices, monstres, ennemis...

Coût	25 points de magie et 15 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Niveau mage max.	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté -8						

17/ Famille de Transformation

Grade I : Invisibilité

Effets Le lanceur du sort devient invisible et disparaît. Pourtant, il continue à émettre de la chaleur et donc reste visible par le biais de la vision thermographique. Ce sort fonctionne pour d'autres personnes si elles sont en contact direct avec le mage ainsi que pour leur matériel.

Coût	2 points de magie / cible / T	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel +	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/ Limitation : dès que la personne invisible effectue une action offensive, elle redevient visible et le sort doit être relancé						

Grade II : Modification du visage

Effets Permet de transformer son visage afin de changer de sexe, d'aspect ou de race (limité aux races humanoïdes). Le sexe et l'apparence peuvent changer, mais dans les limites classiques de la race choisie. Comme il ne s'agit pas d'une illusion, mais d'une véritable transformation, il est donc conseillé de quitter ses ornements ou protections...

Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 Ass	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	2 Ass

Epreuve Volonté -2

Grade III : Transmutation

Permet de transformer un objet en autre chose mais de même volume. ... L'objet créé aura une apparence semi-transparente mais sera aussi résistant que son homologue naturel. Un simple jet sous Conn. Magie-20% ou sous Perception du fluide permet de comprendre que l'objet n'est pas naturel.

Coût	15 points de magie	Durée	Niveau jours	Cible	1 objet	Portée	5 mètres
Concentration	4 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	5 Ass

Epreuve Volonté -4

Grade IV : Pétrification

Ce sort transforme sa cible en une statue de pierre. La "victime" ne peut plus bouger mais reste consciente. Elle ne peut plus se défendre mais par contre, bénéficie d'une armure naturelle de 10 points.

Coût	10 points de magie	Durée	Niveau T	Cible	1 cible	Portée	5 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass

Epreuve Vol - RM cible+2

Grade V : Transformation partielle

Permet au mage de transformer une partie d'un de ses membres ou un membre entier. Il peut donner à ce membre la forme qu'il désire sans changement du volume total.

Coût	10 points de magie	Durée	Niveau T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass

Epreuve Volonté -2
Limitation : Ce sortilège ne fonctionne que pour un membre. Pour en transformer plusieurs, il faut le relancer

Grade VI : Réduction

Le mage peut réduire temporairement la taille d'un objet inanimé ou de son propre corps (au maximum dans un ordre de 10). Comme il ne s'agit pas d'une illusion, mais d'une véritable transformation, il est conseillé de quitter ses vêtements et autres protections. La personne transformée conserve son intelligence et l'objet conserve ses propriétés.

Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	3 Ass

Epreuve Volonté -4
Limitation : Attention à la fin du sort, car le mage ou objet reprends sa taille normale en 3 Ass

Grade VII : Métamorphose

Le mage peut transformer une personne en un animal de son choix, mais sans changement du volume total. La personne transformée conserve son intelligence, mais ne peut s'exprimer et sentir que par les moyens classiques de l'animal.

Coût	12 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	1 cible	Portée	5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass

Epreuve Vol -4 (ou Vol-RM cible+2)
Limitation : Attention au devenir des objets portés et armures qui peuvent être endommagés lors de la transformation

Grade VIII : Invisibilité d'objet

Permet de faire disparaître complètement un objet, qui est toujours présent mais invisible. Si l'objet est utilisé pour une action offensive, il redevient immédiatement visible.

Coût	8 points de magie et 3 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	1 objet	Portée	Toucher
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass

Epreuve Volonté -8

Grade IX : Modification du volume

Transforme une chose vivante ou inanimée dans un ordre de taille maximum de 5. La forme n'est pas changée, juste la dimension.

Coût	30 points de magie et 15 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	1 cible	Portée	Toucher
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass

Epreuve Volonté -8

Grade X : Maîtrise des formes

Effets Permet de transformer quelque chose en autre chose, selon le bon plaisir et la raison du MJ.				
Coût	50 points de magie et 25 points de vie	Durée Niveau T	Cible 1 cible	Portée Toucher
Concentration	10 T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 2 Ass
Epreuve	Vol -8 (ou Vol-RM cible+6)			

18/ Famille d'Action sur la magie

Grade I : Lancement rapide

Effets Ce méta-sort diminue par 2 le temps de concentration nécessaire au lancement d'un autre sort ou, si le temps de concentration était d'un Assaut seulement, de supprimer ce temps.				
Coût	Grade du sort amélioré	Durée /	Cible Personnel	Portée /
Concentration	/	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence			

Grade II : Instinct de la magie

Effets Permet de détecter toute magie en action. La zone, l'objet ou la personne source ou cible de la magie apparaît alors en rouge aux yeux du mage				
Coût	3 points de magie	Durée Grade Heure	Cible Personnel	Portée Vision du mage
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	/			

Grade III : Dissipation de la magie

Effets Permet de dissiper un sort en action (invisibilité, protection magique, illusion, action sur la matière, etc.)				
Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée /	Cible 1 sort	Portée Vision du mage
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté – différence de niveau entre les mages			Limitation : n'a pas d'effet sur les rituels, les enchantements et la magie divine.

Grade IV : Sort étendu

Effets Ce méta-sort permet de multiplier par deux la portée d'un sort. Et si ce sort à une durée d'effet, celle-ci est augmentée de moitié.				
Coût	Moitié du sort étendu	Durée /	Cible Personnel	Portée /
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence -2			Limitation : n'a pas d'effet sur les rituels, les enchantements et la magie divine.

Grade V : Stockage de sort

Effets Le mage lance un sort sans que celui-ci ait d'effets (mais en dépensant les points de magie correspondant) et le stocke en lui via ce méta-sort. Par la suite et pour la durée du sort de stockage, le mage pourra appeler le sort lancé sans dépenser de point de magie. Le sort se lancera alors de façon automatique et instantanée.				
Coût	Grade sort stocké	Durée Grade Jours	Cible Personnel	Portée /
Concentration	1 T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence -2			Limitation : un mage ne peut stocker qu'un sort à la fois.

Grade VI : Détection de la magie

Effets Permet de détecter toute magie en action, latente ou en attente (y compris les magies élémentaires, divines ou totémiques). La zone, l'objet ou la personne source ou cible de la magie apparaît alors en rouge aux yeux du mage. Un jet sous Conn. Magie (modifiée suivant la nature de la magie ou de l'objet) permet de comprendre à quel type de magie le mage est confronté.				
Coût	5 points de magie	Durée Grade T	Cible Personnel	Portée Vision du mage
Concentration	4 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence -2			

Grade VII : Sort amplifié

Effets Ce méta-sort permet d'augmenter de moitié les effets d'un sort (par exemple le degré de protection ou les dommages d'un sort).				
Coût	Grade du sort amélioré +2	Durée /	Cible /	Portée Vision du mage
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /

Epreuve Intelligence -4

Grade VIII : Bouclier anti-magie

Effets Crée un bouclier immatériel d'anti-magie qui bloque des sorts directement lancés sur le ou les personnes protégées. Ce sort bloque Grade du mage sorts. Il peut ainsi contrer les sorts à effets directs comme douleur ou sommeil ou les sorts eux-mêmes comme bouclier de feu. Par contre, des effets indirects ne sont pas contrés, comme une pierre qui était maintenue en l'air par un sort de télékinésie.

Coût	12 points de magie et 4 points de vie	Durée	1 T ou 1 combat	Cible	/	Portée	10 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve Intelligence -4

Grade IX : Renvoi de sort

Effets Permet de renvoyer un sort vers le mage, la créature, l'esprit ou l'objet qui vient de le lancer.

Coût	Grade du sort contré +2 points de magie	Durée	/	Cible	1 sort	Portée	Vision du mage
Concentration	/	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve Intelligence -8

Limitation : n'a pas d'effet sur la magie divine.

Grade X : Anti-magie

Effets Crée une sphère d'anti-magie, où les sorts et les enchantements n'ont plus d'effets, objets magiques compris.

Coût	20 points de magie et 10 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	Niveau mètres de rayon
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/

Epreuve Intelligence -8

Limitation : n'a pas d'effet sur la magie divine.

19/ Famille de Discretion

Grade I : Camouflage

Effets Permet d'améliorer la discrétion d'une personne en limitant les bruits qu'elle émet : Discretion +20% (+40% si immobile).

Coût	3 points magie / personne	Durée	Niveau T	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/

Epreuve /

Grade II : Ecran sombre

Effets Forme un écran d'obscurité qui camoufle un groupe de personne : Discretion +20%, DA des gardes -1. Permet aussi de masquer une scène à la vue d'autres personnes : Observation -20% (-40% si de nuit).

Coût	5 points magie	Durée	Niveau T	Cible	10 m de rayon	Portée	50 mètres
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/

Epreuve /

Limitation : comme il s'agit d'une nappe d'obscurité, le nuage d'ombre se repéra facilement de jour.

Grade III : Effacement de traces

Effets Permet d'effacer une piste de traces ou d'empreintes, que ce soit de déplacement ou de fouille. Il ne sera donc plus possible de suivre la piste laissée par le mage (Malus de 40% supplémentaire aux éventuels jets de pistage).

Coût	6 points magie	Durée	Niveau T	Cible	Grade x 10 m ²	Portée	50 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/

Epreuve Volonté

Limitation : la disparition pure et simple des traces peut laisser suggérer une origine magique de la discrétion subite du personnage, qui parfois pourra être trahi par d'autres éléments (branches cassées, objet oublié...)

Grade IV : Sphère de silence

Effets Crée une sphère au sein de laquelle tous les sons sont étouffés, la sphère se déplace avec la cible sur laquelle elle a été lancée. Permet d'améliorer la discrétion d'un groupe de 40% (si on considère le son), mais peut aussi être lancé pour empêcher un garde de crier, un mage de lancer un sort, etc.

Coût	8 points magie	Durée	Grade T	Cible	Niveau m de rayon	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/

Epreuve Volonté-2 (ou Vol-RM cible)

Limitation : ne permet pas aux personnes de faire moins de traces ou d'être moins repérable.

Grade V : Mimétisme

Effets Ce sort permet de se confondre avec l'environnement. Le personnage peut se déplacer en restant protégé par le sortilège. Milieu naturel complexe (bois, forêt, montagne) : +40% en Discrétion. Milieu naturel simple (prairie, champ) et milieu transformé par l'homme (rue, habitation) : +20%. En combat ce pouvoir offre le même avantage que Décalage mineur (-2 aux adversaires pour toucher le personnage couvert par le mimétisme).

Coût	3 points magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VI : Nappe d'ombre / Nappe de brouillard

Effets Crée une nappe d'obscurité ou de brouillard de grande taille qui permet de camoufler une troupe. La nappe atténue légèrement les sons et offre une bonne couverture visuelle. De nuit ou dans les conditions adéquates elle offre un bonus de Discrétion de +40% à toutes les personnes qu'elle recouvre.

Coût	10 points magie et 2 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Autour du mage	Portée	Grade x50m de rayon
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VII : Dissimulation d'objet

Effets Permet de camoufler un objet sur une personne ou dans un lieu. La taille de l'objet doit être en adéquation avec la zone où celui-ci sera dissimulé. Les éventuels jets de fouille auront un malus de 40% et sans fouille complète, l'objet passera totalement inaperçut.

Coût	5 points magie	Durée	Grade T	Cible	1 objet	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VIII : Discrétion étendue

Effets Toutes les personnes et objets visés par le sort bénéficient du bénéfice du mimétisme, accentué par une réduction des sons. Discrétion +40%

Coût	15 points magie et 10 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Niveau x2 max.	Portée	/
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-4						

Grade IX : Magie discrète (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets Permet de lancer un sort sans incantation verbale ou gestuelle, il est donc virtuellement impossible de voir que le mage est en train de lancer un sort.

Coût	8 points magie et 2 points de vie	Durée	/	Cible	1 sort	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade X : Discrétion totale (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets Le mage ou la personne qui bénéficie du sort devient invisible et totalement discret. Pour le repérer, il faut utiliser un sort de Détection suprême ou un objet magique spécial. Le terme discrétion totale signifie que la personne ne peut être repérée par la vue, l'odeur, un jet sous une aptitude de sens (Observation, Goût/odorat/Ouïe ou 6ème Sens), par un sort spécial ou tout autre moyen (sauf ceux cités plus haut).

Coût	20 points magie et 10 points de vie	Durée	Niveau T	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	1 T	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	5 Ass
Epreuve	Volonté-8						

20/ Famille de Connaissance

Grade I : Identification

Effets Permet d'identifier les objets manufacturés de tout types, il indique au mage : le nom, le type, la race qui a fabriqué l'objet, son âge avec une plus ou moins grande précision, mais ne donne aucun indice sur sa valeur pécuniaire ou artistique.

Coût	2 points magie	Durée	/	Cible	1 objet	Portée	Toucher
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						

Limitation : ne permet pas de connaître les éventuelles spécificités magiques de l'objet, quelques in-

formations de bases peuvent être obtenues par un jet sous Conn. Magie. Sinon, il faut utiliser un rituel approprié.

Grade II : Connaissance de la nature

Effets	Permet la reconnaissance d'animaux ou de plantes (noms, comportements, des dangers qu'ils représentent, spécifiés), donne un bonus de 40% en Conn. des êtres et Conn. des plantes.						
Coût	5 points magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : connaître les animaux ne donne pas de bonus en survie.					

Grade III : Maîtrise d'un langage

Effets	Permet d'améliorer la compétence d'un personnage dans la connaissance d'un langage parlé ou écrit. Le personnage aura alors, soit un score de 50% dans la langue, soit bonus de 30% (s'il a déjà plus de 30% dans cette langue). Le coût en point de magie est doublé si le personnage ne connaît pas du tout la langue en question (6 points au lieu de 3).						
Coût	3 ou 6 points magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas de travailler un grimoire magique écrit dans une langue non maîtrisée.					

Grade IV : Evaluation

Effets	Permet d'estimer la valeur d'un objet : valeur pécuniaire, artistique ainsi que sa qualité. Le personnage gagne +40% en Evaluation						
Coût	4 points magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas de connaître les éventuelles spécificités magiques de l'objet					

Grade V : Erudition

Effets	Permet d'améliorer les connaissances du personnage afin par exemple de lui faire reconnaître un blason, de connaître une légende ou l'histoire d'un lieu précis. Bonus de 40% dans les aptitudes de Connaissance des usages et de Connaissance de Kalidhia.						
Coût	10 points magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VI : Mémorisation

Effets	Permet de mémoriser parfaitement un plan, une carte, un texte ou un dessin. Si ce sort est utilisé pour mémoriser un lancé de sort, on considère que la mage n'a plus à revoir le sort qu'environ une fois tous les 10 ans.						
Coût	12 points magie et 2 points de vie	Durée	Environ 10 ans	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						

Grade VII : Compréhension générale

Effets	Permet d'améliorer de 40% la compétence d'un personnage dans toutes les aptitudes de connaissance.						
Coût	12 points magie et 2 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						

Grade VIII : Partage de savoir

Effets	Permet de communiquer mentalement avec une personnes consentante. Permet, par exemple de contacter un mage érudit pour lui poser des questions ou de contacter une personne ayant accès à une bibliothèque ou bien une personne qui refferme le dit savoir en question.						
Coût	10 points magie et 4 points de vie	Durée	3 T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4	Limitation : le mage ne peut communiquer qu'avec une personne qu'il connaît déjà.					

Grade IX : Oracle

Effets	Après une longue concentration, le mage tombe dans une transe divinatoire. (sommeil). Un élément important du futur d'une personne qui lui est proche lui sera alors révélé. Ou alors il pourra faire une prophétie concernant le lieu, le contexte historique ou les				
--------	---	--	--	--	--

descendants des personnes qui l'entourent.							
Coût	25 points magie et 12 points de vie	Durée	4 T et plus	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	4 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	4 T (transe)
Epreuve	Volonté-8						

Grade X : Omniscience

Effets Permet d'améliorer de 100% la compétence d'un personnage dans toutes les aptitudes de Connaissance.							
Coût	20 points magie et 8 points de vie	Durée	Niveau He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-8						

21/ Famille d'Action sur les Plantes

Grade I : Identification des plantes

Effets Permet au mage de savoir avec certitude le nom, le type et les propriétés particulières d'une plante donnée.							
Coût	4 points magie	Durée	/	Cible	1 plante	Portée	Toucher
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	/						

Grade II : Détection des plantes

Effets Indique au mage si une plante particulière se trouve dans la zone d'action du sort. Et si tel est le cas le mage saura en gros dans quelle direction il faut chercher.							
Coût	5 points magie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	500 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté+2						

Grade III : Projectiles

Les plantes à portée envoient des projectiles sur une cible que leur désigne mentalement le mage. Les projectiles peuvent avoir une force d'impact variée suivant leur taille et leur type (fruits, graines, branches mortes...) et de la taille de la plante. PI variant entre 1D-2 PI (glands) à 2D+4.							
Coût	6 points magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Autour du mage	Portée	25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : les plantes peuvent refuser d'attaquer une personne, par exemple si celle-ci jouit des faveurs des plantes (alliance ou amitié). Inversement, le sort sera plus efficace si les plantes sentent que la cible est un danger pour elles					

Grade IV : Alliance avec les plantes

Effets Grâce à ce sortilège, le mage peut influencer favorablement le comportement des plantes alentours pour lui et ses alliés.							
Coût	10 points magie et 2 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Autour du mage	Portée	100 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : fonctionne uniquement si le lanceur et ses alliés adoptent un comportement amical ou neutre avec les plantes environnantes.					

Grade V : Multiplication des plantes

Effets Ce sort permet de faire se multiplier des plantes vivantes (dans ce cas, le sort est permanent) ou de la matière végétale (dans ce cas le sort est temporaire).							
Coût	10 points magie	Durée	Grade He ou Permanent	Cible	1 plante	Portée	Toucher
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	Volonté-2	Limitation : le nombre de plantes obtenues dépend de la réussite au jet de Volonté (de x2 à x10)					

Grade VI : Apparence végétale

Effets Permet au lanceur de se transformer temporairement en une plante de son choix. Avec une limite maximale d'une modification par deux du volume de la personne transformée (réduction ou augmentation).							
Coût	8 points magie et 2 points de vie / T	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	/

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration 2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation /	Latence 1 Ass (transformation)
Epreuve Volonté-2		Limitation : comme il s'agit d'une transformation, attention aux objets et habits portés.	

Grade VII : Contrôle des plantes

Effets	Permet de prendre le contrôle d'une plante. Avec une plante normale, le sort se comporte comme celui de <u>Projectile</u> (sans la limitation). Dans le cas d'une plante carnivore ou capable de se mouvoir passe sous le contrôle du bénéficiaire du sort qui peut la diriger selon son plaisir. Le mage peut aussi essayer de faire fleurir la plante puis germer (jet sous Volonté-2) voire l'endommager (Jet sous Volonté-4).			
Coût	12 points magie et 4 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible 1 plante	Portée Vision du mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-2				

Grade VIII : Flétrissement

Effets	Ce sort attaque la matière végétale (vivante ou morte) et la fait flétrir, puis se carboniser sans flammes : 2D6Bl/Ass.			
Coût	10 points magie et 5 points de vie	Durée Niveau Ass	Cible 1 plante	Portée 25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté-4		Limitation : l'usage de ce sort sur des plantes vivantes peut être considéré comme un crime par les elfes et les prêtres d'Antéanor. L'usage de ce sort doit donc se faire de façon raisonnée.		

Grade IX : Croissance des plantes

Effets	Permet de faire se développer une plante vivante et de la faire croître à une très grande vitesse soit en taille, soit en âge (germination de graine).			
Coût	15 points magie et 8 points de vie	Durée Grade T	Cible Autour du mage	Portée 5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve Volonté-4				

Grade X : Transformation des plantes

Effets	Permet de transformer totalement une plante comme si celle-ci mutait de façon rapide. Les propriétés de la plante changent selon le désir du mage qui peut alors créer une véritable espèce. Attention toutefois car une fois la plante modifiée, celle-ci continue à vivre et à se développer, la plante peut alors se transformer petit à petit et revenir soit vers son stade initial soit évoluer en une nouvelle espèce stable qui peut se reproduire.			
Coût	30 points magie et 15 points de vie	Durée /	Cible 1 plante	Portée Toucher
Concentration	6 T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence Variable
Epreuve Volonté-8				

22/ Famille d'Action sur les animaux

➤ Pour tous les sorts de la liste Action sur les animaux, les êtres intelligents et les êtres féeriques ne sont pas considérés comme des animaux. Et donc ces sorts ne fonctionnent pas sur eux.

Grade I : Identification d'un animal

Effets	Permet de savoir avec certitude le nom, le type et les propriétés particulières d'un animal. Ce sort permet aussi d'identifier un animal à partir de l'observation de traces sur le sol ou d'éléments de l'animal: poils, griffes, dents...			
Coût	4 points magie	Durée /	Cible 1 cible (animal ou traces)	Portée 25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve /				

Grade II : Détection des animaux

Effets	Détection tout animal ou colonie d'animaux se trouvant dans son champ visuel.			
Coût	4 points magie	Durée /	Cible Autour du mage	Portée Niveau x25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve Volonté +2				

Grade III : Soins des animaux

Effets	Redonne 2D6 points de vie à un animal et augmenter la vitesse de guérison d'un animal (être non intelligent, non féérique)			
--------	--	--	--	--

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

Coût	6 points magie	Durée	/	Cible	1 cible	Portée	Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	/						

Grade IV : Langage animal

Effets	Permet de comprendre le langage d'une race animale précise. Le mage peut aussi communiquer selon ce langage et donc se faire comprendre d'un animal de cette espèce (ou genre).						
Coût	5 points magie / T	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : parler la langue d'un animal n'en fait pas obligatoirement l'allié du mage pour autant...					

Grade V : Alliance animale

Effets	Grâce à ce sortilège, le mage peut influencer favorablement le comportement d'un animal pour lui et ses alliés.						
Coût	10 points magie	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ce sort fonctionne si le lanceur et ses alliés adoptent un comportement amical avec l'animal influencé par le sort. Ce sort ne permet pas de comprendre le langage de l'animal.					

Grade VI : Transformation des animaux

Effets	Modèle provisoirement la forme et l'apparence d'un animal. Le volume de l'animal ne peut être augmenté ou diminué de plus de moitié.						
Coût	15 points magie	Durée	Niveau T	Cible	1 animal	Portée	5 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2	Limitation : Les modifications doivent être biologiquement acceptables (par exemple : pas de lames d'acier à la place des griffes, mais une augmentation de la taille des griffes).					

Grade VII : Guérison des animaux

Effets	Redonne tous les points de vie et soigne toutes les blessures d'un animal						
Coût	10 points magie	Durée	/	Cible	1 animal	Portée	5 mètres
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2						

Grade VIII : Appel d'animaux

Effets	Après une longue période de concentration où le mage s'est concentré sur un type d'animal, les Niveaux animaux les plus proches du mage rentreront de venir à lui ou du moins de se manifester.						
Coût	15 points magie	Durée	Variable	Cible	Niveaux animaux	Portée	Variable
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -4						

Grade IX : Contrôle des animaux *(dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)*

Effets	Permet de prendre le contrôle d'un animal et de lui faire effectuer des actions, même contre son gré.						
Coût	25 points magie	Durée	Grade T	Cible	Grade animaux	Portée	5 mètres
Concentration	2 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -(RM cible+2)	Limitation : le mage ne peut obliger l'animal à se suicider ou à faire un acte équivalent à un suicide. De plus, si le mage le fait agir contre ses instincts de base (conservation, préservation de l'espèce et instinct maternel), l'animal tentera de se libérer du sort (conflit entre Volonté+RM de l'animal et la Volonté du Mage).					

Grade X : Maîtrise totale *(dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)*

Effets	Permet d'asservir, celui-ci devenant un esclave entièrement dévoué au mage. Le mage peut aussi par petites touches progressive influencer le devenir de l'animal et jouer sur sa taille, sa morphologie et provoquer des mutations rapides de l'animal (qui se produiront au rythme d'un changement par mois).						
Coût	30 points magie et 10 points de vie	Durée	Permanent	Cible	1 animal	Portée	Toucher
Concentration	6 T	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -8						

23/ Famille d'Action sur les esprits

Grade I : Identification d'un esprit

Effets	Permet de savoir avec certitude le type (esprit de la matière, démon, élémentaire, mort-vivant) et l'espèce d'un esprit. Ce sort permet aussi d'avoir quelques informations sur sa puissance et sur certaines de ces capacités			
Coût	5 points magie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	/			

Grade II : Détection mineure des esprits

Effets	Détece de façon approximative les esprits présents dans une zone, avec seulement une information sur leur type. Ne permet pas de détecter les esprits dissimulés dans un corps ou liés dans un objet.			
Coût	6 points magie	Durée Grade T	Cible Autour du mage	Portée 50 mètres
Concentration	5 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté			

Grade III : Langage des esprits

Effets	Permet de parler la langue spécifique d'un esprit qui est à portée			
Coût	4 points magie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	/			

Grade IV : Exorcisme mineur

Effets	Tente de chasser un esprit d'un corps ou d'un objet. L'esprit est alors renvoyé dans son plan d'origine			
Coût	15 points magie et 5 points de vie	Durée /	Cible 1 cible	Portée Toucher
Concentration	5 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Conflit Volonté mage / Volonté esprit +4 Limitation : Ne permet pas de chasser des esprits de puissance 4 et plus.			

Grade V : Blessure mineure (esprits)

Effets	Le mage attaque un esprit en lui jetant un trait d'énergie qui occasionne 2D6Bl.			
Coût	5 points magie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle /	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -2			

Grade VI : Détection majeure (esprits)

Effets	Détece de façon précise les esprits présents dans une zone. Permet simplement d'avoir une information sur leur type. Ne permet pas de détecter les esprits dissimulés dans un corps ou liés dans un objet.			
Coût	10 points magie	Durée Grade T	Cible Autour du mage	Portée 50 mètres
Concentration	3 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-2			

Grade VII : Exorcisme

Effets	Tente de chasser un esprit d'un corps ou d'un objet. L'esprit est alors renvoyé dans son plan d'origine			
Coût	20 points magie et 8 points de vie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 5 mètres
Concentration	5 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Conflit Volonté mage / Volonté esprit +2 Limitation : Ne permet pas de chasser des esprits de puissance 5 et plus.			

Grade VIII : Soins des esprits

Effets	Le mage soigne un esprit magique et lui redonne 4D6 Points de vie.			
Coût	12 points magie et 3 points de vie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté -4			

Grade IX : Blessure majeure (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Le mage attaque un esprit en lui jetant un trait d'énergie qui occasionne 4D6Bl.						
Coût	15 points magie	Durée	/	Cible	1 cible	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté -2						

Grade X : Exorcisme majeur (dans les assemblées, ce sort n'est pas disponible en achat simple- accès limité à quelques initiés)

Effets	Tente de chasser un esprit d'un corps ou d'un objet. L'esprit est alors renvoyé dans son plan d'origine						
Coût	30 points magie et 15 points de vie	Durée	/	Cible	1 cible	Portée	Toucher
Concentration	5 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Conflit Volonté mage / Vo- lonté esprit		Limitation : Ne permet pas de chasser des esprits suprêmes				

Les sorts Hors-Listes

Les mages considèrent généralement les sorts Hors-Listes comme les fleurons de leur bibliothèque. Mais d'autres en parlent à voix basse car ils y voient une dérive de l'Ordre des Mages-Gris vers la magie non contrôlée des princes-sorciers.

Il n'est pas rare qu'un mage traverse le continent tout entier pour trouver le sort qu'il désire et qu'il soit près à payer très cher pour sa possession. A l'opposé certains sorts Hors-listes sont si utiles que les assemblées de magie les donnent sans faire payer. Par exemple, le sort Analyse d'un mal (Famille de connaissance), qui permet de déterminer de quelle maladie souffre une personne.

Certains sort Hors-Listes sont très rares et n'ont jamais été mis dans le domaine public. Dans ce cas, il s'agit d'Hors-listes non validés par l'Ordre des Mages-Gris et donc de sorts illégaux. Un mage utilisant un tel sort à 6 mois pour en déposer une copie à la cour des Mages-Gris qui l'examinera et le validera, parfois avec modification ou alors le déclarera interdit. L'usage d'un sort interdit peut entraîner une lourde amende, voir de la prison, etc.

Si un P.J. mage veut acheter un sort Hors-Liste validé, il doit se rendre dans une assemblée de magie ou auprès d'un mage et voir si le sort est connu (et en vente). C'est pour cela que tous les sorts Hors-Liste affiche une disponibilité. Cette disponibilité modifie la valeur du sort. Et bien-sûr, les sorts non validés ou interdits ne sont pas en vente libre.

Coût moyen d'un Sort de liste (peut largement varier)

Grade	Coût	Grade	Coût
I	25 or	VI	300 or
II	50 or	VII	400 or
III	100 or	VIII	600 or
IV	150 or	IX	800 or
V	250 or	X	1000 or

Coût moyen d'un Sort Hors-Liste validé par l'ordre

Grade	Coût	Grade	Coût
I	100 or	VI	1000 or
II	200 or	VII	1400 or
III	300 or	VIII	2000 or
IV	500 or	IX	3000 or
V	800 or	X	5000 or

HL1/ Hors-Listes de Guérison

Neutralisation des poisons – Hors-Liste Guérison - Grade II

Effets	Permet de guérir une personne empoisonnée par un poison de force inférieure à 6. Ce sort est sans effet sur un poison de force 6 et plus.		
Coût	3 points de magie	Durée	/
Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/
Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté +2	Limitation : en 24 heures, ce sort ne peut être lancé deux fois sur la même personne	
Statut	Validé	Disponibilité	Banal
Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	3

Soin des brûlures et des gelures – Hors-Liste Guérison - Grade II

Effets	Soigne les dommages dus à des brûlures ou des gelures. Permet de regagner 10 points de vie (liés à ce type de blessure).		
Coût	5 points de magie	Durée	/
Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	6 Ass	Gestuelle	/
Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté +2	Limitation : ne permet pas de régénérer de la peau brûlée au 3 ^{ème} degré, ou un membre touché au point de ne plus fonctionner (pour cela il faut utiliser un sort de régénération)	
Statut	Validé	Disponibilité	Courant
Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	4

Anti-douleur – Hors-Liste Guérison - Grade II

Effets	Permet de supprimer la douleur éprouvée par une personne ainsi que les effets annexes de cette douleur. Permet aussi de sortir une personne d'un évanouissement lié à une blessure (si celle-ci réussit un jet sous Constitution).		
Coût	4 points de magie	Durée	/
Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple
Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté		
Statut	Validé	Disponibilité	Rare
Prix	120 or	Nb pages (livre de sort)	6

Soin des déchirures et des fractures – Hors-Liste Guérison - Grade III

Effets	Permet de soigner une déchirure ou une fracture, même ouverte. Permet de regagner 10 points de vie (liés à ce type de blessure). Toutes les suites de la blessure et éventuelles séquelles seront guéries, mais le membre demeurera douloureux pendant 1D6 semaines.		
Coût	6 points de magie	Durée	/
Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple
Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté		
Statut	Validé	Disponibilité	Courant
Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	6

Soin des noyés – Hors-Liste Guérison - Grade III

Effets	Permet de soigner les dommages dus à une noyade et de stabiliser une victime, qui sera sauvée mais restera inconsciente (durant 1D6 T).		
Coût	1 points de magie / 2 pts vie	Durée	/
Cible	1 personne	Portée	Toucher

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas de ressusciter un noyé					
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	80 or	Nb pages (livre de sort)	4

Anti-comas – Hors-Liste Guérison - Grade IV

Effets Permet de sortir une personne du comas et ensuite de la maintenir consciente (mais désorientée).							
Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	6

Soin de folie – Hors-Liste Guérison - Grade IV

Effets Ce sort permet de soigner (définitivement) une maladie psychique quel que soit son type et son importance.							
Coût	10 points de magie et 5 points de vie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	4 T	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 Ass
Epreuve	Conflit Volonté mage / Volonté cible +2	Limitation : le mage doit avoir au préalable déterminé la maladie dont est victime son patient.					
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	500 or	Nb pages (livre de sort)	12

HL2/ Hors-Listes de Combat à distance

Augmentation de la portée – Hors-Liste Combat à distance - Grade III

Effets Permet au mage d'influencer un tir ou un lancer en doublant les distances considérées pour l'arme utilisée							
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 tir	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	200 or	Nb pages (livre de sort)	5

HL3/ Hors-Listes de Combat en mêlée

Lutte – Hors-Liste Combat en mêlée - Grade II

Effets Permet de gagner 40% en combat à mains nues (spécialisation Lutte).							
Coût	4 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	5

Arme de feu – Hors-Liste Combat en mêlée - Grade IV

Effets Enflamme de flammes magiques bleutées de 1 à 2 centimètres les parties métalliques d'une arme. L'arme ainsi enchantée va infliger +1D de dommages (pour lesquels ne comptent que les protections magiques ou contre le feu magique). De plus, si la cible frappée est sensible aux flammes, l'impact de l'arme gagne encore 1D6 de dommages.							
Coût	4 points de magie / Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : si l'arme n'est pas au minimum de qualité supérieure, les flammes magiques vont l'endommager et celle-ci ne sera plus utilisable à la fin du combat.					
Statut	Validé	Disponibilité	Très Rare	Prix	750 or	Nb pages (livre de sort)	6

Maître-Lutteur – Hors-Liste Combat en mêlée - Grade VIII

Effets Le mage devient un maître en lutte et pugilat. Il voit ces deux compétences monter à 90%.							
Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : le mage ne maîtrise aucune technique, coup spécial, ni arts martiaux.					
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	650 or	Nb pages (livre de sort)	10

HL4/ Hors-Listes de Protection physique

Résistance à la douleur – Hors-Liste Protection physique - Grade III

Effets Augmente la résistance à la douleur du mage (SD+3 et SE+3)							
Coût	2 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté+2	Limitation : fonctionne en préventif et non si le mage à déjà mal.					

SZIPRA - Livret IV : Listes de Sorts

Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	3
--------	--------	---------------	------------	------	--------	--------------------------	---

Résistance physique – Hors-Liste Protection physique - Grade IV

Effets Le personnage gagne temporairement 4 points de constitution (ce qui augmente d'autant son SD et son SE)							
Coût	3 points de magie	Durée	1 T ou 1 combat	Cible	1 cible	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	200 or	Nb pages (livre de sort)	4

Résistance à la douleur d'Addagio de Dal – Hors-Liste Protection physique - Grade IV

Effets Augmente la résistance à la douleur du mage. SD+Grade et SE+Grade							
Coût	6 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté+2			Limitation : fonctionne en préventif et non si le mage à déjà mal.			
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	350 or	Nb pages (livre de sort)	3

Résistance à la faim – Hors-Liste Protection physique - Grade IV

Effets Permet de ne plus ressentir la faim et de ne plus avoir besoin de se nourrir							
Coût	6 points de magie	Durée	Grade/2 jours	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	1 T
Epreuve	Volonté			Limitation : après la fin du sort, le mage devra obligatoirement se nourrir pour compenser en partie le manque de nourriture. Le mage reste sensible à la soif.			
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	450 or	Nb pages (livre de sort)	5

Protection localisée – Hors-Liste Protection physique - Grade VI

Effets Protège de 8 points une et une seule zone du corps du mage. C'est à dire soit la tête, le tronc, un bras ou une jambe.							
Coût	4 points de magie	Durée	1T ou 1 combat	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2			Limitation : ne peut pas se cumuler avec les autres sorts de protection.			
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	450 or	Nb pages (livre de sort)	5

Immunité à la douleur – Hors-Liste Protection physique - Grade VIII

Effets Le mage devient insensible à la douleur, même en cas de blessure critique, séquelle ou lors d'une torture.							
Coût	9 points de magie et 3 points de vie	Durée	Niveau He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						
Statut	Validé	Disponibilité	Très Rare	Prix	2000 or	Nb pages (livre de sort)	10

Résistance physique majeure – Hors-Liste Protection physique - Grade VIII

Effets Le personnage gagne temporairement 8 points de constitution (ce qui augmente d'autant son SD et son SE)							
Coût	12 points de magie et 2 points de vie	Durée	1 T ou 1 combat	Cible	1 cible	Portée	5 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	1750 or	Nb pages (livre de sort)	4

HL5/ Hors-Listes de Protection globale

Résistance à l'alcool – Hors-Liste Protection globale - Grade II

Effets Permet au mage d'augmenter largement sa résistance à l'alcool (x4). Ses jets de Constitution liés à l'alcool ont un bonus de 4 points							
Coût	5 points de magie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté			Limitation : fonctionne en préventif, mais pas si le mage a déjà ingéré de l'alcool.			
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	4

Résistance à la magie – Hors-Liste Protection globale - Grade III

Effets Permet d'augmenter de 3 points la résistance à la magie d'une personne							
Coût	3 points de magie	Durée	Grade T	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	5
--------	--------	---------------	---------	------	--------	--------------------------	---

Immunité à l'alcool – Hors-Liste Protection globale - Grade VI

Effets Le mage ne ressent plus aucun des effets nocifs de l'alcool, quelle que soit la quantité bue							
Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2 Limitation : fonctionne en préventif, mais pas si le mage a déjà ingéré de l'alcool.						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	8

HL6/ Hors-Listes de Déplacement

Suspension – Hors-Liste Déplacement - Grade II

Effets Permet de rester suspendu à une paroi ou à un objet vertical, ce qui évite ainsi de tomber.							
Coût	4 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	75 or	Nb pages (livre de sort)	2

Nage – Hors-Liste Déplacement - Grade IV

Effets Permet de gagner +40% en Natation							
Coût	8 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	5

Oeil d'aigle – Hors-Liste Déplacement - Grade V

Effets Grâce à ce sort, le mage peut attraper au vol un projectile lancé contre lui. Il se déplace alors très rapidement et peut se saisir du projectile (sans se blesser)							
Coût	4 points de magie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2 Limitation : pour pouvoir s'en saisir, le mage doit voir le projectile						
Statut	Validé	Disponibilité	Très rare	Prix	700 or	Nb pages (livre de sort)	8

HL7/ Hors-Listes d'Action sur la matière

Jonglage – Hors-Liste Action sur la matière - Grade II

Effets Permet d'enchanter temporairement trois petits objet qui deviennent brillants puis de jongler avec un simple jet sous Adresse+2							
Coût	2 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté+2						
Statut	Validé	Disponibilité	Très rare	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	4

Déviations d'impact – Hors-Liste Action sur la matière - Grade VI

Effets Permet d'un geste de la main, de dévier un impact qui aurait pu ou du atteindre le mage. Se sort s'utilise à la place d'une parade ou d'une esquive et doit s'annoncer dès que le mage sait qu'il va être atteint par un impact.							
Coût	8 points de magie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	5 mètres
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4 Limitation : le mage ne peut dévier plus de Niveau kg						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	500 or	Nb pages (livre de sort)	7

Retour à l'envoyeur – Hors-Liste Action sur la matière - Grade VI

Effets Permet d'un geste du focus, de repousser un projectile et de le renvoyer à la personne qui vient de le lancer ou le tirer. Le projectile touchera si le tir ou le lancé avait été réussi.							
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 projectile	Portée	250 mètres
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4 Limitation : le projectile infligera une blessure simple et non une blessure sur zone vitale						
Statut	Validé	Disponibilité	Non diffusé	Prix	/	Nb pages (livre de sort)	10
Ce sort a été crée en +14par le mage Anthitamion, du conseil d'Havéna. Il n'est pas vendu mais peut être échangé contre un autre sort rare.							

Croche-pied – Hors-Liste Action sur la matière - Grade VI

Effets	Fait trébucher une personne qui court ou charge. Celle-ci doit faire un jet sous Adresse. Si elle le réussit, elle ne fait que trébucher, si elle le rate elle chute (voir effets dans la table des maladrresses de combat).			
Coût	8 points de magie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Simple	Incantation /	Latence /
Epreuve	Volonté-4	Limitation : ne fonctionne pas avec les être d'un poids supérieur à 250kg ou une taille supérieure à 2m50.		
Statut	Validé	Disponibilité Rare	Prix 1500 or	Nb pages (livre de sort) 5

Entrave – Hors-Liste Action sur la matière - Grade VII

Effets	Maintien une cible fixée au sol en lui bloquant les pied au sol, quelle que soit la nature du sol. La cible n'est pas totalement immobilisée, elle peut bouger mais sans déplacer ses pieds (CC-4, Esquive -8, Vitesse = 0)			
Coût	15 points de magie 3 points de vie	Durée /	Cible 1 cible	Portée 50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-(RM cible+2)			
Statut	Validé	Disponibilité Rare	Prix 2000 or	Nb pages (livre de sort) 8

HL8/ Hors-Listes de Détection

Prévision du temps – Hors-Liste Détection - Grade II

Effets	Permet de connaître avec certitude l'évolution météorologique pour les deux jours à venir.			
Coût	6 points de magie	Durée 2 Ass	Cible Personnel	Portée 100 Km
Concentration	1T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-4			
Statut	Validé	Disponibilité Courant	Prix 100 or	Nb pages (livre de sort) 4

Détection des herbes – Hors-Liste Détection - Grade II

Effets	Permet de savoir si une herbe médicinale précise se trouve dans les environs			
Coût	4 points de magie	Durée /	Cible Personnel	Portée Grade x100 mètres
Concentration	4T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-2			
Statut	Validé	Disponibilité Courant	Prix 100 or	Nb pages (livre de sort) 5

Détection des mensonges – Hors-Liste Détection - Grade III

Effets	Permet de savoir si une personne ment quand elle parle. Dans ce cas, le mage entendra une sorte d'écho pour les parties mensongères alors qu'il continuera d'entendre normalement les autres phrases.			
Coût	8 points de magie	Durée Niveau Ass	Cible Autour du Mage	Portée 5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation /	Latence /
Epreuve	Volonté-4			
Statut	Validé	Disponibilité Courant	Prix 250 or	Nb pages (livre de sort) 7

Perception des sentiments – Hors-Liste Détection - Grade V

Effets	Permet de connaître les sentiments ou les pensées des personnes se situant dans la zone d'action du sort. Cette analyse reste très grossière et le mage ne peut connaître que les pensées conscientes de son interlocuteur, pas ses pensées intimes ni ses souvenirs.			
Coût	8 points de magie	Durée Niveau Ass	Cible Autour du Mage	Portée 5 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-4			
Statut	Validé	Disponibilité Rare	Prix 1250 or	Nb pages (livre de sort) 10

Détection de l'or – Hors-Liste Détection - Grade VI

Effets	Permet de savoir si de l'or se trouve dans les environs proches du mage.			
Coût	6 points de magie	Durée /	Cible Personnel	Portée 50 mètres
Concentration	2T	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-4	Limitation : le mage percevra toute quantité d'or présente dans le secteur et s'il y a trop d'objets ou de masses d'or dispersée autour de lui, il devra réussir un jet sous Int-4 pour arriver à s'y retrouver.		
Statut	Validé	Disponibilité Inhabituel	Prix 900 or	Nb pages (livre de sort) 8

Détection des morts-vivants – Hors-Liste Détection - Grade VII

Effets	Permet de détecter toute forme de non-vie et tous les morts-vivants de la zone d'action du sort.			
Coût	5 points de magie	Durée Grade T	Cible Autour du Mage	Portée 25 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle Complexe	Incantation Orale	Latence /

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Epreuve	Volonté-4	Limitation : se sort ne fonctionne pas pour les âmes piégées ou implantées dans des objets.	
Statut	Validé	Disponibilité	Courant
Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	4

HL9/ Hors-Listes de Vision

Développement des sens – Hors-Liste Vision - Grade II

Effets	Le mage ou la personne cible du sort, voit ses sens multiplier par 2 (en portée et acuité). Le personnage gagne 20% dans les aptitudes sensorielles, sauf 6 ^{ème} Sens, et +2 en Perception.		
Coût	4 points de magie	Durée	Grade T
Concentration	8 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	1 personne	Incantation	Orale
Portée	Toucher		
Latence	/		
Epreuve	Volonté-2		
Statut	Validé	Disponibilité	Courant
Prix	200 or	Nb pages (livre de sort)	4

Instinct du futur – Hors-Liste Vision - Grade III

Effets	Le mage devient très sensible aux événements qui peuvent survenir. Il gagne 20% en 6 ^{ème} sens et ne peut être totalement surpris par une attaque, une action ou un événement. Il pourra aussi avec un jet sous Int-4 avoir une légère prémonition de la tournure que va prendre son avenir proche.		
Coût	6 points de magie	Durée	Grade T
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	Personnel	Incantation	Orale
Portée	/		
Latence	/		
Epreuve	Volonté-2		
Statut	Validé	Disponibilité	Rare
Prix	400 or	Nb pages (livre de sort)	6

Relais visuel – Hors-Liste Vision - Grade IV

Effets	Permet de voir par les yeux d'une autre personne (en même temps qu'elle). La cible doit être consentante		
Coût	8 points de magie	Durée	1T
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	1 Personne	Incantation	Orale
Portée	250 mètres		
Latence	/		
Epreuve	Volonté-2		
Statut	Validé	Disponibilité	Rare
Prix	450 or	Nb pages (livre de sort)	7

Relais visuel amélioré – Hors-Liste Vision - Grade VI

Effets	Permet de voir par les yeux d'une autre personne (en même temps qu'elle). La cible peut être consentante ou pas.		
Coût	15 points de magie et 3 points de vie	Durée	3 heures
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	1 Personne	Incantation	Orale
Portée	25 mètres (au lacement du sort, pas de limite ensuite)		
Latence	/		
Epreuve	Volonté-4		
Statut	Non Validé	Disponibilité	Très Rare
Prix	/ (illégal)		Nb pages (livre de sort)
			12

Vision de caméléon – Hors-Liste Vision - Grade VII

Effets	Le mage voit son champ de vision augmenter (+20% en Observation) et surtout il gagne une vision périphérique qui lui permet de voir sur 360°. Il ne plus être surpris par une attaque visible (et si rien de bouche sa vision).		
Coût	3 points de magie	Durée	Grade T
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	Personnel	Incantation	Orale
Portée	Vision du Mage		
Latence	/		
Epreuve	Volonté-4		
Statut	Validé	Disponibilité	Rare
Prix	1200 or	Nb pages (livre de sort)	6

HL10/ Hors-Listes d'Influence

Inconvénient physique mineur – Hors-Liste Influence - Grade I

Effets	La personne cible de ce sort se voit atteinte d'un inconvénient physique bénin : migraines, perte de cheveux, odeur, mauvaise haleine, hémorroïdes, furoncles... Il ne peut y avoir de perte de points de vie ou de symptômes ressemblant à une maladie, les inconvénients dus à ce sortilège agirons donc plutôt au niveau du confort de la personne cible ainsi que par rapport à sa vie sociale.		
Coût	6 points de magie	Durée	Grade jours
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple
Cible	1 personne	Incantation	Orale
Portée	5 mètres		
Latence	/		
Epreuve	Volonté		
Statut	Validé	Disponibilité	Rare
Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	6

Amitié – Hors-Liste Influence - Grade II

Effets	La personne visée par le sort va se mettre à considérer le mage comme un ami potentiel. Le mage gagne +2 en Charisme et +10% en Sociabilité envers cette personne. Celle-ci aura un à priori positif sur le mage, mais si elle le désire ou désirait, elle peut tout de même l'attaquer ou s'opposer à lui.		
Coût	5 points de magie	Durée	Grade Ass
Concentration	/	Gestuelle	Simple
Cible	1 Personne	Incantation	Orale
Portée	5 mètres		
Latence	/		
Epreuve	Volonté – RM cible	Limitation : l'usage de ce sort pour bénéficier d'un rabais exagéré sur des marchandises ou services peut conduire à une peine de prison de quelques jours et à une amende dépendant de la gravité de l'escroquerie.	

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	5
--------	--------	---------------	---------	------	--------	--------------------------	---

Abrutissement – Hors-Liste Influence - Grade III

Effets La personne visée par le sort perd Grade points en Intelligence							
Coût	6 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible	1 Personne	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté – RM cible+2	Limitation : l'usage de ce sort sur une personne non consentante ou non maléfique peu entraîner une peine de prison légère ainsi qu'une amende de 150 or					
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	500 or	Nb pages (livre de sort)	6

Séduction – Hors-Liste Influence - Grade IV

Effets Le mage devient plus attirant et bénéficie d'un bonus de +2 en beauté ainsi que +20% en Sociabilité. En outre, il peut tenter de séduire une autre personne comme s'il possédait la compétence spéciale « Séduction » avec une compétence de 40%.							
Coût	8 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible	1 Personne	Portée	5 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté – RM cible	Limitation : l'usage de ce sort pour bénéficier d'un rabais exagéré sur des marchandises ou services peut conduire à une peine de prison de quelques jours et à une amende dépendant de la gravité de l'escroquerie.					
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	7

HL11/ Hors-Listes de Domination

Trou de mémoire – Hors-Liste Domination - Grade IV

Effets Le personnage visé oublie temporairement l'information ou l'idée qu'il avait en tête. Il est ensuite légèrement désorienté durant 1 Ass. Dans le cas d'un mage en train de se concentrer pour lancer un sort, celui-ci stoppe sa concentration et en perd le bénéfice.							
Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible	1 Personne	Portée	25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté – RM cible+2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	450 or	Nb pages (livre de sort)	3

Douleur – Hors-Liste Domination - Grade V

Effets Le personnage visé ressent une très vive douleur qui l'empêche de faire des mouvements fluides : CC-4, compétences physiques –20%.							
Coût	8 points de magie	Durée	Niveau Ass	Cible	1 Personne	Portée	25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté – RM cible+2						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	600 or	Nb pages (livre de sort)	4

Lenteur – Hors-Liste Domination - Grade VI

Effets Les cibles de ce sort se déplacent et attaquent moins vite. Elles perdent 20% en rapidité, 2 à leurs indices de combat et 1 ndc. Elles subissent aussi un malus sportif de 20% et ne peuvent plus sauter ou se mouvoir normalement.							
Coût	12 points de magie et 3 points de vie	Durée	Grade Ass	Cible	Grade cibles max.	Portée	25 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté –4						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	800 or	Nb pages (livre de sort)	4

Annésie – Hors-Liste Domination - Grade VII

Effets Le personnage visé oublie temporairement ses connaissances, son identité et ses principaux souvenirs.							
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade T	Cible	1 Personne	Portée	25 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté – RM cible+4						
Statut	Validé	Disponibilité	Très rare	Prix	2500 or	Nb pages (livre de sort)	6

Temps-mort - Hors-Liste Domination - Grade VII

Effets Toutes les actions entreprises ou initiées par les personnages présents dans la zone d'effet sont stoppées (attaques, mouvements, incantations).							
Coût	20 points de magie et 5 points de vie	Durée	/	Cible	Niv. cibles max	Portée	50 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté –(2+nb cibles)	Limitation : si de personne ont un score de Volonté supérieur celui du mage = conflit de Volonté					
Statut	Non Validé	Disponibilité	Très Rare	Prix	/(illégal)	Nb pages (livre de sort)	20

HL12/ Hors-Listes d'Eau / Froid

Purification de l'eau – Hors-Liste Eau/Froid - Grade II

Effets	Permet de purger une petite quantité d'eau des germes infectieux naturels et des poisons afin de la rendre potable.						
Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible	Autour du mage	Portée	5 mètres
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	2 Ass
Epreuve	/	Limitation : ne peut rien contre une malédiction ou un effet magique.					
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	3

Résistance au froid – Hors-Liste Eau/Froid - Grade III

Effets	Permet de ne pas sentir les effets du froid dans la limite de -80°C et d'éviter les problèmes liés au froid (hypothermie, maladies, etc.)						
Coût	5 points de magie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	/						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	3

Soin des noyés – Hors-Liste Eau/Froid - Grade III

Effets	Permet de soigner une personne victime de noyade en lui chassant l'eau de ses poumons. La victime reprendra conscience et sera désorientée (2D6 Ass)						
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas de redonner de points de vie à la victime					
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	80 or	Nb pages (livre de sort)	4

Vision sub-aquatique – Hors-Liste Eau/Froid - Grade V

Effets	Permet de voir sous l'eau sans problème, même si l'eau est très chargée en particule ou si elle est colorée						
Coût	2 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	500 or	Nb pages (livre de sort)	7

Pain de glace – Hors-Liste Eau/Froid - Grade VI

Effets	Le mage, par sa paume ouverte, projète un bloc de glace coupante qui peut infliger d'importants dommages (2D+6 PI)						
Coût	6 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	25 mètres
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4	Limitation : le mage ne peut projeter plus d'un pain de glace par Ass. Contre une cible protégée contre le froid magique, les dommages seront réduits de moitié					
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	1500 or	Nb pages (livre de sort)	10

HL13/ Hors-Listes de Feu, Chaud

Soin des brûlures – Hors-Liste Feu/Chaud - Grade III

Effets	Permet de soigner une personne victime de brûlures, quelque soit le degré de la blessure. Redonne 5 points de vie à la personne soignée						
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	/	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté	Limitation : ne permet pas guérir des séquelles.					
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	120 or	Nb pages (livre de sort)	5

Résistance aux flammes – Hors-Liste Feu/Chaud - Grade IV

Effets	Permet de ne pas sentir les effets de flammes naturelles et d'éviter toute brûlure ou combustion et inflammation d'objets portés.						
Coût	8 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	/	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	5

Muraille de feu – Hors-Liste Feu/Chaud - Grade VIII

Effets	Permet de créer une muraille de feu de Niveau x10m de long pour Niveau mètres de haut et Niveau/3 mètres de large. Ce mur est rectiligne et doit reposer sur une surface solide. Toute personne se voyant contrainte à rester dans la zone d'action du mur doit subir des dommages : 3D6 BL/Ass et un malus de 40% à toutes ses actions. Tout objet inflammable se trouvant dans la zone d'effet du sort prendra feu (au bout d'1D6 Ass).						
Coût	30 points de magie et 15 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible	Voir dimensions	Portée	25 mètres

SZIRRA - Livret IV : Listes de Sorts

Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-8						
Statut	Validé	Disponibilité	Très Rare	Prix	3000 or	Nb pages (livre de sort)	12

HL14/ Hors-Listes de Terre

Muraille de terre – Hors-Liste Terre - Grade IV

Effets	Permet de créer une muraille de terre de Niveau x2 m de long sur Niveau/4 mètres de haut et 4m de large. Ce mur est rectiligne et doit reposer sur une surface solide. Le mur en grandissant repousse les personnes vivantes hors de sa zone de croissance. Le mur possède une résistance modérée mais il est suffisamment compact pour retenir de l'eau ou amortir une charge, voir pour bloquer temporairement un passage.						
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Grade T	Cible	Voir dimensions	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4 Limitation : le mur cesse de croître s'il rencontre un obstacle important ou un être vivant (animal ou végétal) qui ne se déplace pas.						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	8

HL15/ Hors-Listes d'Air

Echo fantôme – Hors-Liste Air - Grade II

Effets	Permet de créer un écho sans avoir crié ou prononcé de son. L'écho se produit à la portée d'effet puis se répercute quelques secondes avant de disparaître.						
Coût	4 points de magie	Durée	/	Cible	1 Son	Portée	50 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	1 Ass
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	5

HL15/ Hors-Listes d'Air / Vent

Manipulation des vents mineurs – Hors-Liste Air/Vent - Grade I

Effets	Le mage peut modifier la direction d'un vent existant ou moduler légèrement sa puissance. Il ne peut réduire à néant un vent, ni agir sur un vent magique.						
Coût	3 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	/ Limitation : ne peut agir sur les vents de plus de 50km/h						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	2

HL16/ Hors-Listes d'Illusion

Usurpation de genre – Hors-Liste Illusion - Grade II

Effets	Le personnage qui bénéficie du sort voit son apparence changer pour ressembler à celle d'un genre ou d'un métier précis (chasseur, paladin, magicien).						
Coût	8 points de magie	Durée	Grade T	Cible	1 Personne	Portée	5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté Limitation : tout délit commis grâce à ce sort entraîne une lourde amende (300 or minimum) et une peine de prison (2 mois).						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	500 or	Nb pages (livre de sort)	9

Illusion sonore – Hors-Liste Illusion - Grade III

Effets	Le mage peut créer une illusion sonore et donc générer un bruit.						
Coût	3 points de magie / Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 bruit	Portée	25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	4

Illusion tactile – Hors-Liste Illusion - Grade III

Effets	Le mage peut créer une impression de toucher ou abuser les sens tactiles d'une personne.						
Coût	3 points de magie / Ass	Durée	Selon dépense PM	Cible	1 bruit	Portée	25 mètres
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	4

Monde intérieur – Hors-Liste Illusion - Grade VIII

Effets	La personne cible est projetée dans un monde illusoire qui, pour elle, à tout du réel. Ce monde peut être rempli par ses peurs et angoisses personnelles ou au contraire par ses rêves les plus fous. L'effet sera d'autant plus important que le subconscient de la personne cible est troublé ou que celle-ci possède des désirs exacerbés. A la fin de l'effet du sort, la personne cible reprend contact avec la réalité mais avec un traumatisme qui dépendra de l'ampleur de ces névroses ou folies personnelles ou alors elle sera ravi de son expérience et fortement désireuse de recommencer.				
Coût	15 points de magie et 5 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible 1 Personne	Portée 5 mètres
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Volonté-4 (ou RM+2)				
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix 1800 or	Nb pages (livre de sort) 14

HL17/ Hors-Listes de Transformation

Bidimensionnalité – Hors-Liste Transformation - Grade IV

Effets	Le mage et tout le matériel qu'il transporte perdent la troisième dimension : le volume, il se retrouve alors aussi mince qu'une feuille de papier et peut se glisser en bien des endroits autrement inaccessibles...				
Coût	10 points de magie et 4 points de vie	Durée	Niveau Ass	Cible Personnel	Portée /
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation Orale	Latence 1 Ass
Epreuve	Volonté-4				
Statut	Validé	Disponibilité	Très Rare	Prix 1500 or	Nb pages (livre de sort) 9

HL18/ Hors-Listes d'Action sur la magie

Estimation de la puissance – Hors-Liste Action sur la magie - Grade III

Effets	Permet de connaître la puissance approximative d'un sort, d'un enchantement, d'un objet magique ou d'une personne. Le mage apprendra si la cible de son estimation est de puissance inférieure, faible, modérée, supérieure voire suprême. Pour un esprit le MJ donnera la puissance de la créature, pour un mage, il donnera le grade ou la puissance (apprenti, novice, mage, initié, maître-mage).				
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible 1 cible	Portée Vision du Mage
Concentration	2 Ass	Gestuelle	/	Incantation /	Latence /
Epreuve	Intelligence+2				
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix 150 or	Nb pages (livre de sort) 8

Augmentation du nombre de cible – Hors-Liste Action sur la magie - Grade IV

Effets	Permet d'augmenter le nombre de cible qui peuvent bénéficier ou subir un sort.				
Coût	Grade du sort lancé x2 par personne supplémentaire	Durée	/	Cible 1 sort	Portée /
Concentration	/	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence				
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix 450 or	Nb pages (livre de sort) 6

Sort pénétrant – Hors-Liste Action sur la magie - Grade V

Effets	Permet de diminuer de moitié la résistance à la magie de la cible (uniquement pour le sortilège amélioré).				
Coût	Grade du sort lancé /2	Durée	/	Cible 1 sort	Portée /
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence-4				
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix 750 or	Nb pages (livre de sort) 8

Révélation de la magie – Hors-Liste Action sur la magie - Grade V

Effets	Toute personne, objet, sort en action se met à briller d'une lueur rouge. Si la magie en question est mauvaise, la lumière sera plutôt violacée. Elle pourra même être totalement bleue pour une magie nettement maléfique.				
Coût	8 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible Autour du mage	Portée 5 mètres.
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	Intelligence 2				
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix 150 or	Nb pages (livre de sort) 8

Enchantement simplifié – Hors-Liste Action sur la magie - Grade VI

Effets	Permet de gagner un bonus +2 aux éventuels jets lors d'un sort. Pour un rituel, la dépense de points de magie et de vie est à multiplier par 2.				
Coût	4 points de magie et 8 points de vie	Durée	/	Cible 1 sort	Portée /
Concentration	3 T	Gestuelle	Complexe	Incantation Orale	Latence /
Epreuve	/				
Limitation : la principale limitation de ce sort est sa grande consommation d'énergie vitale.					

SZAR - Livret IV : Listes de Sorts

Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	8
--------	--------	---------------	------------	------	--------	--------------------------	---

Dépersonnalisation – Hors-Liste Action sur la magie - Grade VI

Effets Permet d'appliquer à une autre personne un sort qui normalement est uniquement personnel.							
Coût	Grade du sort lancé	Durée	/	Cible	1 sort	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Intelligence-4						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	300 or	Nb pages (livre de sort)	12

Ricochet – Hors-Liste Action sur la magie - Grade VIII

Effets L'effet du sort rebondit sur une autre cible puis sur une autre. Le nombre de cible touchée dépend de la réussite au jet sous Intelligence (+ 1 cible par 4 points de réussite au jet sous Intelligence). A chaque rebond, le sort perd 20% de sa puissance.							
Coût	Grade du sort lancé par personne supplémentaire	Durée	/	Cible	1 sort	Portée	/
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Intelligence Limitation : ce métasort ne fonctionne pas sur les sorts de zone.						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	2500 or	Nb pages (livre de sort)	14

HL19/ Hors-Listes de Discrétion

Ecran de brouillard – Hors-Liste Discrétion - Grade II

Effets Provoque l'apparition d'une zone de brouillard qui peut servir à dissimuler les mouvements d'une petite troupe. Les personnes couvertes par le brouillard gagnent 20% en furtivité (+40% si le brouillard est considéré comme naturel). DA d'activité des gardes -1.							
Coût	12 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Autour du mage	Portée	250 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	10 Ass
Epreuve	/						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	3

Passage sans traces – Hors-Liste Discrétion - Grade III

Effets Permet de marcher ou de se déplacer sans laisser de trace au sol.							
Coût	10 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or	Nb pages (livre de sort)	5

Sans odeur – Hors-Liste Discrétion - Grade III

Effets Dans la zone d'effet du sort, les odeurs sont supprimées. Les personnes ou objet présents dans la zone d'effet du sort ne peuvent donc plus être détectée à cause de leur odeur.							
Coût	5 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Autour du mage	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	250 or	Nb pages (livre de sort)	6

Semi-invisibilité – Hors-Liste Discrétion - Grade IV

Effets Le personnage cible devient transparent et à moitié invisible. Il gagne 20% en Discrétion. L'aspect spectral de personnage peut effrayer les personnes simples ou crédules.							
Coût	6 points de magie	Durée	Grade/2 T	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	250 or	Nb pages (livre de sort)	6

HL20/ Hors-Listes de Connaissance

Analyse d'un mal – Hors-Liste Connaissance - Grade I

Effets Détermine la nature d'une maladie ou d'un poison qui affecte une personne. Le sort indiquera au mage : le nom et la façon dont se soigne le mal.							
Coût	2 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté Limitation : ne donne pas de renseignements sur une maladie non déclarée ou encore en incubation, ni sur un poison qui n'agit pas encore.						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	4

Orientation – Hors-Liste Connaissance - Grade II

Effets	Le mage peut savoir où il se situe dans un secteur s'il connaît la zone. Ou bien il peut sentir quel est le meilleur moyen pour aller vers un endroit donné dont il connaît l'emplacement. Permet de gagner 20% en Orientation.						
Coût	4 points de magie	Durée	Grade He	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	6 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	100 or	Nb pages (livre de sort)	6

Analyse des poisons – Hors-Liste Connaissance - Grade II

Effets	Donne le nom, le type d'un poison ainsi que ses principales caractéristiques. Le poison peut être en action dans une personne, un animal, ou alors sur un dard, une arme ou enfin dans une fiole, un flacon.						
Coût	5 points de magie	Durée	/	Cible	1 personne	Portée	Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Courant	Prix	50 or	Nb pages (livre de sort)	5

Estimation – Hors-Liste Connaissance - Grade III

Effets	Permet de connaître la valeur commerciale d'un objet, d'un animal, d'une œuvre, d'une matière, etc.						
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 cible	Portée	5 mètres
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : ce prix donne la valeur théorique d'une chose, ce qui peut être très différent de sa valeur réelle qui va dépendre des conditions du marché ou de sa légalité, etc.					
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	200 or	Nb pages (livre de sort)	6

Piégeage – Hors-Liste Connaissance - Grade IV

Effets	Permet d'imaginer un piège pour un animal spécifique ou pour des conditions de chasses particulières. Permet de gagner +40% en Chasse et en Artisanat, mais uniquement pour la fabrication et l'installation du piège.						
Coût	8 points de magie	Durée	/	Cible	Personnel	Portée	/
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	600 or	Nb pages (livre de sort)	8

HL21/ Hors-Listes d'Action sur les Plantes

Herbe optimale – Hors-Liste Action sur les Plantes - Grade III

Effets	Permet d'améliorer de 25% l'effet d'une herbe médicinale et de réussir automatiquement sa transformation en produit utilisable.						
Coût	4 points de magie	Durée	/	Cible	1 herbe cible	Portée	Toucher
Concentration	4 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2						
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	250 or	Nb pages (livre de sort)	2

Epines – Hors-Liste Action sur les Plantes - Grade IV

Effets	Toutes les plantes des environs se voient pousser des épines fines et acérées. Le contact avec celles-ci peut occasionner 1D6+4 BL / Ass.						
Coût	8 points de magie	Durée	Grade Ass	Cible	Autour du mage	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-2	Limitation : les plantes ne peuvent projeter ces épines (à moins d'utiliser le sort projectile)					
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	650 or	Nb pages (livre de sort)	6

Augmentation de la puissance d'une herbe – Hors-Liste Action sur les Plantes - Grade VI

Effets	Permet de doubler l'effet d'une herbe médicinale.						
Coût	6 points de magie	Durée	/	Cible	1 herbe cible	Portée	Toucher
Concentration	10 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	Orale	Latence	/
Epreuve	Volonté-4						
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	1250 or	Nb pages (livre de sort)	8

HL22/ Hors-Listes d'Action sur les Animaux

Répulsion des animaux – Hors-Liste Action sur les Animaux - Grade I

Effets	Les animaux tenteront d'éviter tout contact avec la personne bénéficiant du sort.						
Coût	8 points de magie	Durée	Grade T	Cible	1 Personne	Portée	5 mètres
Concentration	2 Ass	Gestuelle	Simple	Incantation	/	Latence	/

SZARZA - Livret IV : Listes de Sorts

Epreuve	Volonté				
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	150 or
				Nb pages (livre de sort)	3

Alliance équestre – Hors-Liste Action sur les Animaux - Grade II

Effets	Les chevaux vont considérer le mage comme un allié. Celui-ci gagne 20% en Equitation et ne se fera pas désarçonner ou attaquer par un cheval.				
Coût	4 points de magie	Durée	Grade T	Cible	Personnel
Concentration	1 Ass	Gestuelle	/	Incantation	Orale
				Latence	/
Epreuve	Volonté				
Statut	Validé	Disponibilité	Inhabituel	Prix	250 or
				Nb pages (livre de sort)	5

HL23/ Hors-Listes d’Action sur les esprits

Onde de choc anti-non-vie – Hors-Liste Action sur les esprits - Grade VIII

Effets	Le mage projette un cône d’onde de choc qui désintègre la matière animée par la non-vie (morts-vivants). Ceux-ci vont devoir encaisser 3D+3 BL et subir l’équivalent d’une séquelle grave (perte d’un ou de plusieurs os, d’un membre, etc.).				
Coût	8 points de magie et 2 points de vie	Durée	/	Cible	Niv Max cibles
Concentration	1 Ass	Gestuelle	Complexe	Incantation	Orale
				Latence	/
Epreuve	Intelligence				
Statut	Validé	Disponibilité	Rare	Prix	2500 or
				Nb pages (livre de sort)	10

Autres sorts :

Effets					
Coût		Durée		Cible	Portée
Concentration		Gestuelle		Incantation	Latence
Epreuve					
Statut		Disponibilité		Prix	Nb pages (livre de sort)

Effets					
Coût		Durée		Cible	Portée
Concentration		Gestuelle		Incantation	Latence
Epreuve					
Statut		Disponibilité		Prix	Nb pages (livre de sort)

Effets					
Coût		Durée		Cible	Portée
Concentration		Gestuelle		Incantation	Latence
Epreuve					
Statut		Disponibilité		Prix	Nb pages (livre de sort)

Effets					
Coût		Durée		Cible	Portée
Concentration		Gestuelle		Incantation	Latence
Epreuve					
Statut		Disponibilité		Prix	Nb pages (livre de sort)

Effets					
Coût		Durée		Cible	Portée
Concentration		Gestuelle		Incantation	Latence
Epreuve					
Statut		Disponibilité		Prix	Nb pages (livre de sort)