

Introduction

Ha Runequest. Son système de règles uniques où les humains peuvent certes devenir puissant mais reste malgré tout des humains et pas des espèces de super héros. Son univers incroyable et magique, construit avec un point de vue sur les différentes composantes du monde variant de culture en culture.

Si vous lisez ces quelques lignes c'est sûrement que comme moi vous avez aimé ou aimé encore l'univers et les règles créées par Greg Stafford et al.

Cependant malgré de nombreux éloges je me dois de critiquer certains aspects de sa création. Notamment les règles de sorcellerie qui partent certes d'un très bon principe mais qui dans la pratique forment des règles peu équilibrées.

Il s'agit en effet à ma connaissance du premier système de magie où le joueur est capable de moduler la puissance de ses sorts et où aucun sort ne possède de niveau contrairement à de nombreux autres jeux de rôles. Cela pose néanmoins en pratique de gros problèmes, car par exemple un sort de vampirisme est à mon humble avis très nettement plus puissant qu'un sort de fusion. Ce dernier est certes très utile et très intéressant mais nettement moins passe partout et aussi moins dévastateur qu'un sort de vampirisme.

Autre problème les sorciers n'ont aucune spécificités particulières, un sorcier ressemblera fort à un autre et généralement tous les sorciers joueurs auront les mêmes types de sorts vus qu'une grande partie des sorts leur prennent le même temps d'apprentissage mais sont moins intéressants pour un joueur.

Ceci fait qu'à mon sens Greg Stafford est passé à côté d'une opportunité de faire de son système de sorcellerie quelque chose d'unique.

J'ai donc créé de nombreuses spécialités s'ajoutant au sorcier de base (appelé ici sorcier de combat) décrit dans le livre de base de Runequest III. Afin que ces spécialités soient crédibles j'ai dû créer de nombreux sorts en m'inspirant de très nombreuses sources mais j'ai aussi retouché les sorts présents dans le livre de bases afin que ces derniers soient plus équilibrés par rapport aux autres magies. Toutefois malgré leur nombre ces sorts restent assez libres et permettent de faire souvent plusieurs choses différentes avec le même sort. J'ai retouché les règles en supprimant ce qui me semblait lourd et en rajoutant d'autres règles qui rajoutaient un peu de liberté. Finalement j'ai décidé (et ce fut dur) de classer les sorts par ordre et de dire que oui tous les sorts n'ont pas la même puissance. Il me semblait en effet logique que certains sorts ne puissent être appris que par une poignée de magiciens extrêmement expérimentés.

Pour finir je voudrais remercier tous mes joueurs qui m'ont fait part de leurs critiques constructives, et plus particulièrement Kael et monsieur castor (ils se reconnaîtront), merci aussi à Axelle pour son magnifique dessin qui constitue ma 1ère et 4ème de couverture. Ce livre a été fait par un amateur de jeux de rôle pour les amateurs de jeux de rôle.

En espérant que vous prendrez autant de plaisir à jouer à mes règles que j'ai pris de plaisir à les créer.

Une loutre anonyme.

Table des matières

Introduction	1
Règles : La sorcellerie	10
Jouer un sorcier	10
Principe de la sorcellerie	10
Avoir le don	10
Créer son personnage sorcier	10
Int libre	11
Arts majeurs	11
Intensité	11
Tableau de portée et durée	11
Durée	12
Portée	12
Lancer un sort	12
Lancer un sort à intensité 0	12
Apprendre un sort	13
Restriction d'ordre aux sorts & talents.	13
Fonctionnement de l'apprentissage	13
Talents	14
Dissiper un sort de sorcellerie	14
Résister à un sort	14
Lancer plusieurs sorts simultanément (combo)	14
Sorts à contrecoup	15
Sorts d'appel	15
Appel illimité	15
Types de sorts par rapport à la durée	16
Instantané	16
Passif	16
Actif	16
Types de sort par rapport à la portée	16
Personnel	16
Toucher	16
À distance	16
Règles spéciales et malus	16
Limitations dus à la pratique de la magie	17
Limitations des compétences	17
Le familier	17
Règles de création de familier	17
Mort d'un familier	18
Restauration d'un familier	18
Règles spéciales d'évolution pour les sorciers.	18
Réussite critiques	18
Échecs absolus	18
Bon sens	19

Sniper	20
Specialisations de sorciers	21
Sorcier des forêts (f)	21
Illusionniste (l)	22
Élémentaliste spécialisé (e)	22
Magicien de combat (C)	24
Nécromancien (n)	24
Sorcier du souffle de vie (g)	24
Ritualiste (r)	25
Alchimiste (a)	25
Le tronc commun des sorciers	25
Les sorciers dans le monde	27
Remarques sur la liste des sorts	27
Alchimie	29
Liste de sorts	30
Les recettes d'alchimie avec sorts nécessaire	31
Les recettes d'alchimie sans sorts nécessaire	35
Magie élémentaire d'ombre (& de froid)	38
Liste de sort	38
Magie élémentaire du feu et de la lumière	41
Liste de sort	41
Magie élémentaire d'eau & de glace	44
Liste de sorts	44
Magie élémentaire du vent	47
Liste de sort	47
Magie élémentaire de terre	50
Liste de sorts	50
Illusionnisme	53
Liste de sort	53
Nécromancie	56
Liste de sorts	57
Ritualisme	59
liste de sorts	60
Magie des forêts	63
Liste de sorts	63
Magie de combat	66
Liste de sorts	67
Magie défensive	67
Magie offensive	68
Magie curative	68
Magie utilitaire	69
Magie de boost	69
Magie des sorciers de combats (& seulement eux)	70
Sorcellerie du souffle de vie	71
Liste de sorts	72
Talents de sorcier	74
Fonctionnement de l'apprentissage	74

Talents d'ordre 5	74
Talents d'ordre 4	74
Talents d'ordre 3	75
Talents d'ordre 2	77
Note importante sur les modifications de cercle, zone, ...	78
Talents d'illusionnistes	79
Talents d'ordre 4	79
Talents d'ordre 3	80
Talents d'ordre 2	81
Talents d'ordre 1	81
Talents d'alchimistes	82
Talents d'ordre 4	82
Talents d'ordre 3	83
Talents d'ordre 2	83
Règles : La magie Rituel	85
Définition de rituel	85
Incanter un rituel	85
Perte de pouvoir	85
Rituel d'invocation	85
Rituel d'enchantement	86
Rituel d'alchimie	86
Les huiles	86
Rituel de cérémonie	86
Les aiguilles	87
Les échecs absolus et réussites critiques pour les invocations	87
Les échecs absolus et réussites critiques pour les autres rituels	87
Le grand livre des rituels.	88
Livre des invocations	89
Invoquer esprit de ...	89
Invoquer esprit morts vivant	94
Invoquer élémentaire	96
Esprit élémentaire	99
Livre des enchantements	103
Lier esprit de pouvoir	103
Lier esprit de magie	103
Lier esprit de guérison	103
Lier esprit de peur	103
Lier esprit de folie et de douleur	104
Lier esprit d'intelligence	104
Livre des rituels de cérémonie	105
Lever cimetière de zombie	105
Lever cimetière de squelette	105
Créer gargouille	105
Créer squelette	105
Créer zombie	106
Prothèse nécromantique	106
Prix de composante	107

Les aiguilles de platine ou de zinc	107
Les métaux (au kilo)	108
Petit bestiaire magique	110
Banshee	110
Pixie	111
Fée	112
Brume de feu	112
Chevalier miroir	113
Démon loup	114
Démon d'acier	115
Esprit de froid	115
Esprit de noyade	116
Luciole	116
Wyrn	116
Démon assassin (écorcheur)	117
Démon mignon de Mitsy	118
Requin du chaos	119
LICHE	119
Le démon	120
Aitvaras (ou phénix)	122
Daeva	123
Notes sur les élémentaires	124
Notes sur les morts vivant	126
Notes sur les démons	126
Sorts de sorcellerie spécialisé	128
I Sorts de combat	128
4° Éjecter	128
4° chasse du Chaos	128
3° bouclier anti Chaos	128
3° inhiber Chaos	128
4° lueur distrayante	128
3° bourdonnement insupportable	129
3° perce contre magie	129
4° contre téléport	129
2° Attirer Attaque	129
2° éclairer esprit	129
2° augmenter précision	130
2° faiblesse létale	130
2° privation magique	130
2° isolement total	130
1° ni dieu, ni maître	131
1° magie morte	131
II sort de ritualiste	131
4° Repérer Enchantement	131
V° enchanter (matériaux)	132
4° Harmonisation	132
4° éternalisation mineur	132

3°éternalisation	132
2°éternalisation majeur	132
3°Neutraliser Enchantement	132
2°Pervertir Enchantement	132
3°cercle d'union rituelle	133
2°détruire démon	133
2°enchantement d'immunité magiques	133
III sort d'élémentalisme	133
4°armure élémentaire {type d'élément}	133
4°->2°appel [énergie élémentaire]	134
4°évoquer [énergie]	135
5° <i>Résister élément (e w v f o)</i>	137
4°->2°Augmentation élémentaire:	138
5°Brillance (version élémentaliste du feu)	139
4°lumière révélatrice	139
4°stopper le feu	139
4°rouge métal	139
3°pentacle de lumière	140
3°combustion spontanée	140
3°détruire mort vivant	141
2°Modifier feu	141
2°chaleur interne	141
1°déflagration blanche	141
5°VOL (version élémentaliste du vent)	142
4°brouillard	142
4°->2°Précipitation	143
3°message du vent	143
2°suffocation (version élémentaliste du vent)	143
2°appel des vents mauvais	144
1°œil du cyclone	144
3°Faire pousser plante (médicinale)	145
3°Terre pure (version terre)	145
3°téléportation forestière	145
2°Empathie végétale	146
2°sacreterre	146
1°Crevasse	146
4°Détruire piste	146
4°monstre d'ombre	146
4° (3°pour I) cacher vie	147
3°Faire pousser mycète	147
2°Ombre intime	148
1°éclipse totale	148
1°éclat glaciale	148
3°purifier eau	149
3°sommeil de cristal	149
3°congélation	149
2°contrôle du sang	150

2°Déshydratation	151
3°Faire proliférer algues	151
3°Altération d'état	151
5°peau de vie (version élementalistes de l'eau) (w)	152
IV sort d'illusionnisme (uniquement disponible aux illusionnistes)	152
Règles de base de l'illusionnisme:	152
Règles des composantes illusoires:	153
Sort d'illusionnisme	157
5°Projection (sens) (version illusionniste)	157
5°télépathie	158
4°piège de cristal	158
3°Chaleur fantôme	159
3° (sentiment) fantôme (I)	159
4°->3°(Sens) fantôme (I)	160
3° décélération temporelle	160
2° accélération temporelle	160
2°divination faussée	160
2° (sens) fantomatique inverse (appelé aussi illusion inverse)	161
2°périmètre utilitaire	162
2°surface illusoire / (parfois aussi appelé rose des ombres ou rose illusoires)	162
V sort de mage des forêts	162
5°->1°Transformation {espèce animale}	163
2°Transformation {espèce végétale}	163
3°Faire pousser plante (médicinale)	163
4°Détruire piste	164
5°télépathie animale	164
2°Empathie végétale	164
3°Appeler nymphe	164
3°retour de forme	165
3°Terre pure (version foret)	165
3°Terre impure	165
VI sort de sorcier souffle de vie	166
5°diminuer la Douleur	166
5°->3°bénir matériel médical	166
4°RESISTER [type d'attaque]	166
4°neutraliser maladies	166
4°neutraliser poison	167
2°neutraliser drogues	167
3°aire de guérison	167
2°rendre la santé	167
1°Dissipation absolue	167
VII sorts de nécromancien	167
5°->3°animer {morts vivants}	168
5° empathie nécromantique	168
4° voir les morts	168
4° prothèse nécromantique	168
4°->3°lever cimetière {zombie ; squelette}	168

2°lever cimetière {goules}	168
2°lever cimetière {fantômes ou spectre}	169
3°flore fanée	169
3°sommeil de mort	169
4°contagion	170
4°infection	170
4°Enchaîner/ libérer Âme	170
3°épidémie	171
3°déformer os	171
3°vieillesse	172
3°Main de la Mort	172
5°->2°création {morts vivants}	172
2° lever armée	172
2° transfert d'âmes	172
2° appel des âmes	173
VIII sorts d'alchimiste	173
5°->1°Création {potion sans sort}	173
4°Résister froid & chaleur	174
4°Purifié {famille de métaux}	174
4°Transmuter (Substance) en (Substance)	174
2°Synthèse d'acide/base	174
IX sorts universel	174
4°Neutralisation de la magie	175
3°Zone d'effet	175
3°Cercle protecteur	175
2°périmètre de puissance	175
Sorts de sorcellerie commune	175
2°->4°Accroissement/Diminution (Bonus de talent)	175
5°Animer (Substance)	175
5°->2°Bannir (Créatures)	176
4°Boomerang	176
5°Brillance	176
3°Cercle d'Accueil	176
5°->2°délivrer (Créatures)	176
4°->3 °Développer (Caractéristiques exceptés INT et POU)	177
5°->3°Diminuer (Caractéristiques exceptés INT et POU)	177
V°Dominer (Espèces)	177
5°->2°dominer nuée de (Créatures)	177
3°Drainer	178
3°enchantement de vie	178
2°enchantement d'armure	179
4°Entrave	179
V° Former (Substance)	179
5°Fusion	180
3°Hâte	180
2°Immortalité	180
V°Métamorphose (Espèces) en (Espèces)	180

4°Neutralisation de la Magie	180
4°Paralyse	181
5°Peau de Vie	181
5°Projection (Sens)	181
2°Régénération	181
3°Renforcer les Dégâts	182
4°Résistance aux Dégâts	182
4°Résistance aux Sorts	182
4°Résistance Spirituelle	183
V°sentir (substance, créature)	183
4°Stupéfaction	183
2°Suffocation	183
3°Téléportation	184
5°Traiter les Blessures	184
2°Vampirisme (caractéristique)	184
4°Venin	185
4°Vison mystique	185
4°Vol	186
Sorts des mauvaises foies meujeustique/ loutres	186
5° S.O.S. / l'appel de cthuloutre	186
4°chances / chance de loutre	187
4°instinct / La loutre ça poutre	187
3°aura de paix / peace and loutre	187
3°Lotto / Lo(u)tt(r)o	187
2° remonter le temps / sable des loutres	188
2° inversion des probabilités / ertuol	188
1° l'œil de la chance / the eye of the otter	189
Magie hybride	191
Définition de magie hybride	191
Magie des abysses	191
Liste de sorts	191
Magie d'ombre et de lumières	193
Liste de sorts	193
Élémentalisme générale	195
Liste de sorts	195
Magie mystère	196
Liste de sorts	197
Remerciements.	200
Droits d'auteur	200

Règles : La sorcellerie

Jouer un sorcier

La sorcellerie est une magie très flexible et potentiellement la magie la plus puissante accessible aux humains. Elle permet un grand contrôle de l'effet du sort mais nécessite beaucoup de temps et d'énergie à ceux qui la pratiquent pour que cette dernière soit véritablement efficace et que le lancement d'un sort ne soit plus aléatoire. Sous le nom de sorcellerie sont regroupé de très nombreuses formes de magie, en passant des magies élémentaires à la nécromancie

Principe de la sorcellerie

La sorcellerie est un mélange de savoir pur et de don purement instinctif. Un mélange de sciences et de talent naturel inexplicable. Le sorcier le plus doué potentiellement n'est rien sans l'étude. De même le plus grand érudit aura beau passer toutes ces journées à étudier il n'arrivera pas à incanter le moindre sort sans cette petite étincelle qui font des sorciers ce qu'ils sont. La plupart des sorciers sont des scientifiques avec toute la rigueur que cela implique, cependant ceci ne peut pas être généralisé. Il existe en effet de nombreux types de magie chacune ayant des influences sur des domaines assez varié. Chaque spécialisations à une utilité dans la société dont les pratiquants font partie, sauf évidemment les magies sombres que sont la nécromancie, l'illusionnisme et la magie élémentaire d'ombre qui sont-elles considérée comme de dangereuses magies nuisible. Ce point de vue est partagé au moins par les cultures civilisées et barbares. Cependant d'autres cultures n'ont pas ce point de vue. Les différents types de magie et leur utilité dans les différentes sociétés sont expliqués dans le chapitre spécialisations.

Avoir le don

Les sorciers ont un don à la naissance, tout le monde ne peut donc pas devenir sorcier. Seul les personnes ayant au moins 14 en INT, 14 en POU et ayant au moins 9 % de bonus à la magie à la création de leur personnage peuvent avoir le don. Ceci est une condition nécessaire mais pas forcément suffisante (voir le monde créer par votre MJ). Selon le background de l'univers certaines personnes n'ont le don que pour un seul type de mage en particulier. Il existe cependant toujours des exceptions à cette règle (consulter votre MJ ;)).

Créer son personnage sorcier

La création de personnages sorciers répond en tous points à la création de personnage normale.

Il existe cependant des spécialisations qui sont des facettes de la magie chaque spécialité sera définie dans le chapitre spécialisations.

Si j'ai fait cet encart c'est pour expliquer que le choix des sorts et de la spécialisation de sorcier détermine l'air de rien l'état d'esprit du futur personnage. Si vous prenez un sorcier du feu extrêmement offensif vous pourrez difficilement prétendre que votre personnage est un pacifiste convaincu. De même si vous ne prenez que des sorts liés à la nature, vous aurez du mal à convaincre vos amis que la nature vous indiffère.

À la création du sorcier, les pourcentages des sorts appris commencent à 1D6 + bonus de magie + les X de création investie dans ces sorts.

Int libre

L'intelligence libre est l'intelligence – le nombre de sorts connus directement par le sorcier. Les points de magie d'un sort ne peuvent jamais dépasser la valeur de l'INT libre du sorcier. Cette loi générale de la sorcellerie fait que de nombreux sorcier stockent leurs sorts dans des bagues d'intelligence ou dans leur familier. À partir du moment où un sorcier a stocké ne fut ce qu'un sort dans une de ces bagues, personne d'autre ne pourra plus utiliser cette bague.

Arts majeurs

Les arts majeurs sont les connaissances magiques de base de tout sorciers. Ses arts peuvent être appris d'un sorcier à l'autre quel que soit la spécialisation des protagonistes. Dans certains cas ils peuvent être utilisés comme compétence de connaissance de la sorcellerie ou de la magie en général. L'intensité peut être utilisé comme connaissance des sorts, par exemple est ce que mon personnage a connaissance de l'existence du sort rose illusoire nécessitera par exemple un test d'intensité à -40%

Intensité

L'intensité est relative à la puissance du sort plus un sort aura une intensité élevée plus l'effet du sort sera puissant. *Par exemple un sort d'évoquer feu invoquera une petite flammèche à intensité 1. Mais un véritable torrent de flamme à intensité 15.*

Tableau de portée et durée

Référez-vous au tableau ci-dessous pour voir la distance et la durée d'un sort en fonction des points de magies investi dans

PM investi	équivalent en durée	équivalent en portée
0	10 minutes	10 mètres
1	20 minutes	20 mètres
2	40 minutes	40 mètres
3	80 minutes	80 mètres
4	2H40	160 mètres
5	5H20	320 mètres
6	10H40	640 mètres
7	21H20	1200 mètres
8	42H40	2500 mètres
9	3 jours	5000 mètres
10	1 semaine	10km
11	2 semaines	20km
12	1 cycle	40km
13	2 cycles	80 km
14	4 cycles	160 km
15	8 cycles	330 km
16	1 an & demi	650 km
17	2 ans & demi	1300 km
18	5 ans	2500 km
19	10 ans	5000 km

20	20 ans	10000km
----	--------	---------

Durée

Presque Tous les sorts à Runequest ont une durée de base limitée à 10 minutes. Cependant cet art majeur permet de moduler la durée d'un sort et de rendre la durée de ce sort plus longue. (Voir tableau ci-dessous). Ceci est fort pratique. Certain sorcier lance des sorts qui durent 1 semaine toutes les semaines.

Portée

La portée de base d'un sort est de 10 mètres. Cependant celle-ci peut être augmentée grâce à l'art majeur du même nom. Pour qu'un sort atteigne sa cible, il faut que le magicien voie son objectif ou arrive au moins à le visualiser, bien connaître l'endroit à atteindre est fort utile quand on ne voit pas ce dernier.

Lancer un sort

Pour lancer il faut d'abord énoncer clairement ce qu'on veut faire. Par exemple je veux lancer un sort contrôle du sang, intensité 7, durée 3 et vu que mon adversaire se trouve à 30 mètres de portée 2 et je veux combiner ce sort à un sort d'animer eau, intensité 1.

Les dépenses de points de magie sont égales à la valeur en intensité+ la durée + la portée du sort, + les points d'intensité d'autres sorts. Dans le cas ci-dessus, le sorcier doit dépenser $7+3+2+1=13$ points de magies.

À noter que si le lancement du sort est un échec, le sorcier perdra quand même 1 point de magie.

Dans le cas présenté plus haut j'utilise 5 compétences: le sort contrôle du sang, les 3 arts majeurs et le sort animer eau. Pour déterminer les chances de lancer le sort nous prendrons juste la compétence la plus basse entre les 5 compétences.

Par exemple: j'ai contrôle du sang à 45%, portée à 83%, durée à 87%, intensité à 94% et animer eau à 91%. Mes chances de lancer la combinaison sont de 45 % car le sort contrôle du sang est la plus basse de toutes les compétences utilisées.

pour savoir à quelle RA le sort sera lancé, il suffit d'additionner le RA DEX et le nombre de points de magie investi dans le sort ou la combinaisons de sorts (voir plus bas). À noter que le mot incantation est choisi plus par tradition car il n'y à pas de formules magiques. Par contre faire de la magie fait du bruit et beaucoup de lumière car le magicien doit concentrer la magie afin de lancer un sort, la manière dont un magicien concentre sa magie est définie par le joueur (mais celle-ci est toujours aussi bruyante et visibles, sauf incantation silencieuse).

Lancer un sort à intensité 0

Pour lancer ce genre de sort il faut juste dépenser 1 point de magie. Le lancement de ce sort à 95% de chances de réussite, de plus il ne met que 1 RA à être incanter. Cette intensité reproduira le sort en effet miniature. Ce genre d'intensité ne peut infliger le moindre dégât direct. De plus tous ces sorts deviennent des sorts de toucher sauf si ils étaient personnels. Pour pouvoir lancer un sort à intensité 0 il faut l'accord du MJ et pour certains sort cela ne

pourra être accordé, je pense par exemple aux sorts d'appel. MJ faites preuve de bon sens. Exemple d'effet lancé à intensité 0: vol à intensité 0 permettra de faire léviter des objets de quelques grammes, pour évoquer vent, ce sera la création d'une légère brise rafraîchissante et pour évoquer eau, la création d'une vingtaine de centilitre d'eau.

Apprendre un sort

La facilité d'apprentissage dépend de l'ordre de celui-ci. Les ordres représentent la difficulté d'apprentissage d'un sort. Pour faire simple pour apprendre un sort d'ordre 5 il faudra réussir un test d'INT à X5, pour un sort d'ordre 4 un test d'INT X4, pour un sort d'ordre 3 un test d'INT X3, pour un sort d'ordre 2 un test d'INT X2 et pour un sort d'ordre 1 un test d'INT X1. Si le sort n'est pas appris le sorcier gagne quand même 1D3 croix d'expérience qu'il ne pourra investir que dans les sorts.

De plus lors de la deuxième tentative le sorcier à + X 1. Jusque maximum + X2.

Par exemple: un sorcier tente d'apprendre un sort d'ordre 3. Il échoue lamentablement il peut donc investir 1D3 croix d'expérience dans ces sorts. Et il pourra aussi tenter d'apprendre son sort d'ordre 3 comme un sort d'ordre 4 la prochaine fois qu'il tentera de l'apprendre.

Une fois le sort appris le sorcier à un pourcentage de chance de lancer ce sort égale à 2 fois son bonus de magie +2D6, cette règle est une exception ceci est justifié par le fait que les sorcier peuvent apprendre des dizaines de sorts si ils sont puissant et au début de chaque apprentissage ils n'auront que peu chance de lancer le sort, cette règles permet donc de directement jouer avec le sort qu'ils ont appris. Cette règle est totalement différente de celle pour la création de personnage et ne prend effet qu'en jeu.

Restriction d'ordre aux sorts & talents.

Comme dit plus haut les sorts de sorcellerie sont divisés en 5 ordres chaque ordre correspond à la difficulté du sort et au test d'INT X n° de l'ordre. Pour pouvoir apprendre des sorts d'un ordre particulier il faut répondre à certaine condition, si au début (5°) elles sont extrêmement aisées à remplir, elles deviennent par la suite très difficiles à remplir, une dizaine de personnes dans tout un empire de plus de 12 000 000 de personnes connaisse un sort d'ordre 1 il y a donc plusieurs sort d'ordre 1 n'étant actuellement connue que par 1 personne. Les restrictions sont les suivantes et sont aussi applicable aux talents.

Fonctionnement de l'apprentissage

-pour apprendre un sort d'ordre 5 il faut juste terminer sa formation théorique de novice. (3 périodes qui ont été passé avec succès par l'apprenti sorcier)

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 4 le sorcier doit connaître 2 sorts a 40% et doit avoir une intensité a 40%

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 3 le sorcier doit connaître 6 sorts dont 4 sorts a 60% et doit avoir une intensité et un autre art majeur à 60%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 4

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 2 le sorcier doit

Connaître 12 sorts dont 8 sorts a 80%, doit connaître tous les arts majeur a au moins 80%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 3 & doit avoir créé un familier

- les alchimistes & ritualistes pour apprendre un sort d'ordre 2 quant à eux doivent connaître 15 sorts dont 6 à 80%, doit avoir tous ses arts majeurs à 80%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 3 & doit avoir créé un familier.

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 1 le sorcier doit connaître 20 sorts dont 10 sorts à 100% et doit avoir tous ses arts majeurs à 100%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 2 & il doit au moins avoir créé un sort d'ordre 3 ou une application de la magie qui convainc le M.J.

N.B Dans le fonctionnement de l'apprentissage des compétences comme invoquer, enchantement & cérémonie compte comme un sort & un art majeur. *Ex : si un ritualiste connaît un sort & à sa compétence invoquée à 40% il pourra apprendre des sorts d'ordre 4 (si il a 40% en intensité bien sûr).* L'alchimie aussi compte à la fois comme un sort & comme un art majeur (cependant pour passer au sort d'ordre 4 il est précisé que le mage doit connaître l'intensité à 40%). *Ex : un alchimiste si il connaît alchimie à 60% & à son intensité à 60% il ne doit connaître que 3 sorts à 60 %*

Talents

Les talents s'apprennent comme des sorts mais contrairement aux sorts ce ne sont pas des compétences. Lancer un sort avec un talent n'influencera pas la réussite du lancement. Les talents permettent souvent de rajouter des effets qui ne rendent pas les sorts plus puissants mais augmente la marge de manœuvre du sorcier, dans le sens où le sorcier maîtrisera mieux les effets du sort sans pour autant qu'il soit plus puissants. Toutes les spécialisations de sorciers ne peuvent pas prendre tous les talents et certains talents ne sont accessibles qu'à une seule spécialisation (voir description des spécialisations pour plus de précision).

Dissiper un sort de sorcellerie

Un sort peut être dissipé si une seule des composantes du sort lié à l'intensité est dissipée. Par exemple prenons le sort vol, l'intensité peut servir soit à augmenter le poids, soit à augmenter la vitesse, si une seule de ces 2 composantes est dissipée le sort est aussi dissipé. Un sort ayant une composante égale à 0 ne peut pas être dissipé via cette composante. À noter que dans le jeu il est impossible de bénéficier de cette règle si on ne connaît pas très bien le sort en question. Un test d'intensité peut être demandé au sorcier pour déterminer s'ils connaissent la spécificité du sort en question (les différentes composantes du sort). De plus le dissipateur doit voir la cible de son sort ou avoir deviné où elle se trouve, ou sinon ce sera forcément un échec.

Résister à un sort

Pour résister à un sort il faut la plupart du temps faire un test d'opposition POU du sorcier contre le POU de la victime. Ce qui est expliqué plus haut est considéré comme le cas général, si on ne précise rien sur le moyen de résister à un sort dans sa description considérer que le sort répond à cette règle. Cependant dans certains cas, le seul moyen d'éviter l'effet du sort est de tenter une esquive (ou éventuellement une parade au bouclier, dans ce cas le MJ tranche), pour certains sorts il est juste impossible de résister pour d'autres sorts, il faut opposer l'intensité du sort au point de CON, etc. Cependant la manière de résister à un sort est souvent précisée dans la description du sort.

Lancer plusieurs sorts simultanément (combo)

Il est possible de lancer plusieurs sorts au même RA grâce au talent multi sort. Ceux-ci seront dès lors lancés comme un seul sort ayant une intensité égale à la somme des 2 sorts. Le temps d'incantation sera lui aussi considéré comme le lancement d'un seul sort. La durée et

la portée de ces 2 sorts seront uniformes, cela signifie qu'on ne devra investir les points de durée et de portée qu'une seule fois au lieu de 2 fois (si on lance 2 sorts en même temps, la logique reste la même pour 3 sorts). Cette faculté permet de faire ce que j'appelle des combos, *par exemple former eau permet de donner une forme à l'eau et altération d'état permet de geler l'eau (entre autre), le combo des 2 permet par exemple de créer un mur de glace protégeant des ennemis*. Certains sorts ne sont utiles que si utilisés en combo. Un simple conseil, pour les combos, laissez aller votre imagination, vu que les possibilités sont nombreuses, le MJ devra improviser. À noter pour la dissipation que ceci compte typiquement comme un sort à plusieurs composantes

Sorts à contrecoup

Les sorts à contrecoup sont des sorts particulièrement dangereux, le lanceur sait qu'il sera grandement affaibli à la suite de l'incantation d'un de ces sorts. Et ce souvent pendant plusieurs jours voir plusieurs mois. Ce genre de sort est donc particulièrement éprouvant pour celui le lançant. Le sorcier subira ce qu'on appelle le contrecoup une fois que le sort ne fera plus effet (du à une dissipation ou à la fin du sort). Il existe 3 types de contrecoup : le normal, le faible & le fort. Si le type de contrecoup n'est pas précisé c'est que c'est un contrecoup normal (majorité des cas). À noter que si une caractéristique (POU ou CON) tombe à zéro le sorcier ne survit pas au contrecoup.

-Pour le contrecoup normal le sorcier perdra immédiatement 1 point de POU & 2% dans toutes ses compétences par points de magie investi dans le sort, il les récupèrera au rythme de 1 point de POU par jour & de 1% par 2 heures passé à se reposer.

-Pour le contrecoup fort le mage perdra 2 points de POU & 5% par points de magie investi dans le sort, mais aussi 1 point de CON tous les 2 points de magie il les récupèrera au rythme de 1 point de POU & de CON par 2 jours & de 1% par 4 heures passé à se reposer.

-pour le contrecoup faible le sorcier perdra immédiatement 1 point de POU par 2 points de magie investi dans le sort & 2% dans toutes ses compétences par points de magie, il les récupèrera au rythme de 1 point de POU par 6 heures & de 1% par heure passé à se reposer.

Sorts d'appel

Ces sorts sont des sorts souvent très dévastateur. Ces sorts produisent l'effet spécifié centré autour du lanceur, les effets de ce type de sorts se font ressentir dans un rayon égal à 50 mètres par point de magie investi en portée. Ce sort affecte tout le monde dans la zone y compris le sorcier lui-même. Ce genre de sorts est toujours passif. Un sort de résister élément diminue l'effet normalement (celui-ci devra bien entendu être de l'élément associé aux sorts d'appel, certains sorts d'appel ne sont pas associés à un élément => pas de résistance). Certains sorts comme appeler vent, calme, ombre, lumière, froid & chaleur ne sont pas automatiquement centrés sur le lanceur et peuvent être déplacés grâce à l'art majeur portée. Ce genre de sort est particulièrement éprouvant pour celui le lançant et induit donc toujours un contrecoup (spécifié dans le sort).

Appel illimité

Ces sorts sont similaires en tout point au sort d'appel, la seule différence est que leur portée est illimitée et affecte l'univers de jeu en entier (en fait le plan d'existence). Ces sorts n'ont donc pas de portée.

Types de sorts par rapport à la durée

Il existe 3 grands types de sorts par rapport à la manière dont les sorts sont maintenus

Instantané

Les sorts instantané n'ont pas de durée ils sont aussi rapides que le tir d'une flèche. Ils ne peuvent donc pas être maintenus. Il s'agit typiquement d'un sort d'attaque qui cause des dégâts qui sont fort logiquement permanent mais n'agit qu'une fraction de seconde. À noter qu'il y a des exceptions à cette définition, par exemple le sort évoquer feu peut être utilisé pour lancer une boule de feu, cette dernière arrive si vite à destination que le sort est instantané. Cependant il peut aussi être utilisé comme une torche dans la paume du lanceur le sort est alors considéré comme actif.

Passif

Ce genre de sort a une durée. Ils peuvent donc être maintenus et ce sans aucun effort de la part du lanceur de sort, il peut même lancer d'autres sorts ou faire d'autres actions sans que cela n'affecte nullement le sort en question. À noter que certains sorts peuvent dans certains cas être actif et dans d'autres passifs (les illusions sont un exemple typique).

Actif

Ce genre de sort a une durée. Ils peuvent donc être maintenu cependant cela nécessite un gros effort de la part du lanceur de sort, il ne peut donc pas lancer d'autres sorts ou faire des actions trop complexe sous peine de dissiper le sort automatiquement (pour la définition d'une action trop complexe voir le MJ).

Types de sort par rapport à la portée

Le champ d'action d'un sort dépend du type de sort, il en existe 3 grands types

Personnel

Ces sorts ne peuvent être lancés que sur le lanceur, sur personne d'autre. Cependant un sort du type cercle défensif permet d'élargir l'action de ce genre de sort à toute personne présente dans le rayon du cercle. Ce sort n'a pas de composante portée.

Toucher

Ces sorts ne peuvent être lancés que sur une cible touchée par le lanceur. Cependant un sort du type cercle défensif permet d'élargir l'action de ce genre de sort à toute personne présente dans le rayon du cercle (sauf exception précisée dans le sort). Ce sort n'a pas de composante portée.

À distance

Ces sorts peuvent être lancés à une distance égale à la portée du sort (voir tableau plus haut). À noter que cette définition est une règle générale, il peut exister des exceptions.

Règles spéciales et malus

-incanter sous l'eau entraîne un malus de 40%

- si le lanceur est déconcentré (se prend des dégâts, tente une esquive) il doit faire un jet de concentration (test d'INT X3)
- le lanceur ne peut plus incanter si il se déplace de plus de la moitié de son mouvement normale.
- un lanceur au corps à corps subit un malus de 20% pour lancer ces sorts. De plus les ennemis bénéficient de 20% au toucher (sans que ceci ne soit une attaque d'opportunité).

Limitations dus à la pratique de la magie

Limitations des compétences

De par la pratique de sa magie le sorcier doit rester concentrer sur son art et est limité dans l'exploration d'autres domaines. À partir du moment où le sorcier apprend un sort d'ordre 3, toutes ses compétences de manipulation, discrétion et agilité sont limité à DEX X3. Il existe cependant des cas particuliers qui seront explicités dans la section spécialité (ne vous inquiétez pas les sorciers d'eau ne sont pas limité dans la compétence nager)

Le familier

Le familier est un signe de puissance pour le sorcier qui le crée. En effet ces derniers sont créés pour permettre au sorcier de dépasser ses limites et pour pouvoir lancer des sorts d'ordre 2 ou 1 sans perdre la raison ou sans mourir à petit feu consumé par la magie. En effet la magie à trop haute dose est toxique pour n'importe quel humain, y compris pour les sorciers. Le sorcier créera donc une entité capable de partager la puissance des sorts d'ordre 2 ou 1 avec lui afin de diminuer la toxicité de ces sorts. Un familier est crée avec les sorts du sorcier, par exemple le familier d'un illusionniste sera une illusion. Mais la différence avec les autres sorts/illusions réside dans le fait qu'une partie de l'âme du sorcier et un esprit totémique animal viendront se lier à la puissante magie du sorcier. L'esprit totémique déterminera l'espèce du familier. Cette créature aura donc une intelligence propre et un caractère distinct mais relativement proche du sorcier et de l'espèce animal en question. La relation entre un familier et son créateur peut être comparé à une relation parent-enfant ou frère-frère. La puissance de ces relations est donc souvent incompréhensible pour les personnes extérieures.

Les sorts appris par le familier peuvent être utilisé par le sorcier, de plus le sorcier peut désormais dépasser la limite de 21 points de POU.

Règles de création de familier

La création de familier est généralement un rituel (ou associé a un rituel) que le sorcier doit apprendre comme un sort d'ordre 2 mais qui n'affecte pas son INT libre. Le rituel (de cérémonie) dure 1 semaine ininterrompue (1 périodes). Les composantes sont variables selon la forme voulue et selon la spécialisation du sorcier. La réussite ou non du sort dépend de la qualité des composantes, dont certaines composantes devant nécessairement être cherché par le futur mage lui-même. Les ritualistes seront moins pénalisé ou avantagé par ces composantes que les autres mages. Après avoir réussi cette quête le mage devra réussir un rituel long de 1 semaine.

Le profil du familier est celui de l'animal en question. Avec l'INT du sorcier 2 ou 3 point en moins (sauf dans le cas d'une loutre ça va de soi).

Exception pour 1) les illusionnistes 2) les sorcier des forêts.

Les illusionnistes reçoivent en apprenant le talent familial le don de matérialiser une illusion de manière définitive et de leur donner une personnalité réelle cependant 2 familial ne peuvent coexister en même temps (cause: jalousie)

Les sorciers des forêts créent un lien télépathique fort avec un animal si fort qu'il altérera profondément son esprit au point de partager certaines connaissances avec le sorcier.

Mort d'un familial

Les conséquences de la mort d'un familial sont variables, mais elles sont toutes gravissimes pour le sorcier.

Citons : la folie, la dépression menant au suicide, la mort, apparition d'une maladie mortelle, perte de contrôle des pouvoirs du sorcier pouvant entraîner la mort d'innocents (imaginé un sorcier d'eau lançant sans le faire exprès à cause de la colère un appel de la marée), ou tout simplement la perte totale de tout pouvoir magique.

Restauration d'un familial

Cependant après la mort il est encore possible de faire revenir à la vie le familial (si le sorcier est encore en vie cela va de soi). Ce dernier reviendra à la vie, mais rien ne dit que le sorcier récupérera tous ces pouvoirs. La restauration d'un familial devra être discutée avec le MJ.

Règles spéciales d'évolution pour les sorciers.

Pour rééquilibrer les règles de sorcellerie les sorciers ont des règles à leurs avantages. Leurs sorts comptent toujours comme des compétences mais lors des times offs, toutes leurs croix d'expérience en rapport avec leurs sorts seront comptées comme une seule croix, même chose pour les croix en rapport avec les arts majeurs mais les règles sur les rituels resteront inchangées.

Réussite critiques

Il est impossible de faire une réussite critique si les points de magies du sort sont inférieurs ou égaux à 3 points de magies cela est aussi applicable à la magie spirituelle mais pas à la magie divine

Pour les sorts curatifs : l'intensité du sort est considéré comme infinie, de plus le sort n'a coûté qu'un point de magie

Pour les sort offensifs, utilitaire, et de boost : la durée, l'intensité & même éventuellement la portée du sort sont toutes les trois doublés. Le sort a coûté le même prix en points de magie. Si le sort a une intensité fixe (par ex: peau de vie version non élémentaliste) la durée est quadruplée.

Pour les sorts offensifs: les points de magie de la victime sont automatiquement vaincus le sort n'a pas coûté de points de magie.

Échecs absolus

Il arrive parfois que les sorciers fassent des erreurs de manipulations. Il est impossible de faire un échec absolu si le sort lancé est inférieur ou égal à 3 points de magie. Les effets psychiques sont des troubles dus à une trop forte concentration magiques qui altèrent profondément l'esprit du sorcier agissant ainsi comme une drogue psychotique. Pour les

autres effets il s'agit d'une perte de contrôle de la magie manipulé. Les lanceur de sorts de magie spirituelle lançant des sorts a plus de 3 points sont aussi soumis aux échec absolu mais sont alors aussi soumis aux réussite critiques. Les sorciers ayant 95% ou plus dans le lancement du sort ne peuvent plus faire d'échec critique lors de ce lancement.

D100	effets
01	test de CON si échec agonie ou sinon évanouissement + bannissement de la magie durant 2 semaine
02-10	test de CON si réussit évanouissement, si raté évanouissement + bannissement de la magie pendant 1 semaine
11-20	aucune action possible durant le prochain round
21-25	test de CON si raté s'enfuit le plus vite possible se cacher de ces visions fiévreuses qui le domine et ce jusqu'à ce que quelqu'un parvienne a le rassurer (test de psycho) si réussit frousse plus passagère voir 11-20
26-30	test de CON si réussit 11-20 si raté plus de magie pendant le reste de la journée
31-35	perte de 3D3 points de magie
36-40	perte de 4D6 points de magie
41-50	chute : perte de l'esquive et la parade durant ce round
51-60	Brûlures magiques : 1 point de dégâts par points d'intensité Les armures non naturelle & non magique ne protège pas mais les sorts de protections oui.
61-68	mauvaise visibilité : -25% dans l'esquive et le lancement de sort pendant 1D3 rounds (la cause de ce trouble est du a la manipulation magique)
69-71	idem que 61-68 mais -50%
72-76	part dans un délire totale style je me tape un fou rire pendant le combat (la cause de ce trouble est du a la manipulation magique)
77-83	se prend pour un animal au choix du joueur (ou pour autre chose sorti tout droit de l'esprit malsain du joueur cinglé) ce dernier doit quand même essayer de mimer l'animal (!!! Ou la chose !!!)
84-91	Dépend du type de sort : 1) curatif et de boost : effet inversé 2) défensif : le lance sur un ennemi 3) offensif : touche l'allié le plus proche si tu hésites lance un dé. 4) utilitaire : improvisation du MJ
92-95	explosion magique : 1 point de dégâts et 1 mètre de rayon par point d'intensité investi dans le sort. Les armures non naturelle & non magique ne protège pas mais les sorts de protections oui.
96-97	le pouvoir du sorcier est doublé pour 1D3 rounds il est obligé de lancer ces sorts les plus puissants et les plus offensifs sans spécialement réfléchir et en criant des « pas de limites a mon pouvoir ».
98-99	relancez 2 fois sur cette table
100	relancez 3 fois sur cette table

Bon sens

Malgré tous mes efforts, Il arrive fréquemment que les règles ne recouvrent pas toutes les situations, ou qu'elles aillent dans certains cas contre le bon sens le plus élémentaire.

Favorisé ce dernier à une application stricte des règles c'est vous le MJ, c'est vous qui décidez.

Il se peut que vous trouviez certaines règles ou certains sorts peu équilibrés car votre univers est différent du mien, il est aussi possible que certaines erreurs ont échappé à ma vigilance ou alors il est possible que nous n'ayons pas les mêmes sensibilités et ce que je trouve équilibré ne l'est pas de votre point de vue. Dans tous les cas n'hésitez pas à retoucher les règles ou à limiter l'application de celles-ci, cependant je vous déconseille fortement de faire ça en plein milieu d'une séance.

Sniper

Normalement cette règle n'est pas réservée aux seuls magiciens, cependant elle est intéressante pour eux aussi.

Dans le cas d'un magicien incantant un sort qui affecte une localisation déterminée aléatoirement. Il peut prendre un round pour choisir la localisation qu'il veut affecter. Donc par exemple, si il lance son sort à Ra 8 il le lancera à RA 8 mais le round d'après. De plus le sorcier a un malus de 10% pour lancer ce sort.

Specialisations de sorciers

Comme il existe des sciences traitant sur des sujets fort variable dans notre monde j'ai trouvé ça dommage qu'il n'existe qu'une seule et unique sorcellerie à Runequest. Voilà donc les spécialités de sorcier, vous permettant de jouer plusieurs types de sorcier et d'ajouter une couche de rôle Play à votre personnage. Il ne s'agit ici que de la liste présentant brièvement ce que peuvent prendre les sorciers, une description plus approfondies sera présentés lors des pages à venir. Les sorts hors liste sont les sorts n'ayant rien avoir avec la spécialité mais pouvant être quand même pris dans une certaine proportion.

À noter que les compétences apprises au début par un personnage peuvent être légèrement modifié pour coller au background du personnage, dans ce cas il devra renoncer à certaines X de sa classe pour pouvoir apprendre les compétences collant à son rôle play.

Sorcier des forêts (f)

Sorts: voir liste.

Compétence: connaissance des animaux x3, connaissance des plantes x3, se cacher x4, déplacement silencieux x4, orientation x3, pister X2, + x1 en connaissance des animaux ou des plantes. (*N'a pas «lire & écrire sa propre langue x3», compétence de rituel X2 & parler une autre langue x2*).

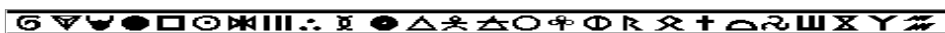
Restriction: doivent apprendre 2/3 de leurs sorts dans la liste ci-dessus. Pour le reste ils peuvent apprendre des sorts des sorts utilitaires ou des sorts de boost. Ils peuvent utiliser les sorts illusoires comme des illusionnistes mais uniquement dans un milieu naturel si ils sont dans un milieu semi artificiel (jardin bien entretenus, petit village a moitié dans la foret) ils peuvent utiliser leurs illusions mais alors uniquement comme des magiciens normaux. Ils ne peuvent pas les utiliser dans des milieux artificiels (ville, château,...)

talent : aura animale, prévoir temps, (familier), communication avec les {nymphes, esprit}, animation conditionné, formation conditionné, concentration, illusion conditionnée (*uniquement utilisable dans un milieu arborée de plus pour les mages des forets il est considéré comme un talent d'ordre 3*), incantation silencieuse (*uniquement utilisable dans un milieu non artificiel*), modifier périmètre.

Règles spéciale : +10% en discrétion en milieu naturel et -10% en milieu urbain la règle ne s'applique pas en milieu semi naturel ou semi artificiel (jardin bien entretenu, petit village a moitié dans la forêt, zone agricole entretenue par l'homme). +10% en connaissance des plantes et des animaux dans sa forêt originelle. Les restrictions habituelles des sorciers s'appliquent sauf en ce qui concerne, les compétences de discrétion.

Le sorcier doit choisir une forêt d'origine, il peut ne pourra se transformer ou dominer les animaux uniquement présent dans ce type de foret. Note importante certaines forêt corresponde a plusieurs type en même temps.

Taïga: résister ténèbres, appeler froid.
 Chaotique: résister aux ténèbres, animer zombie.
 Forêt fongique: résister ténèbres, faire pousser mycète.
 Forêt souterraine : résister ténèbre, cacher vie.
 Marais : résister ténèbres, peau de vie (version élémentaliste) (4°).
 Tempéré: résister terre, sens du vent.
 Méditerranéenne: résister terre, appeler marée.
 Forêt de feuillus: résister terre, appeler terre.
 Forêt de résineux: résister vent, sens du vent.
 Forêt haute altitude: résister vent, appeler vent.
 Tropicale sèche: résistance feu, modifier feu.
 Tropicale humide: résister vapeur, appeler chaleur.
 Mangrove: résister eau, peau de vie (version élémentaliste) (4°).
 Forêt côtière: résister eau, brouillard.



Illusionniste (/)

Sorts: voir liste

Compétence: baratin x4, parler sa propre langue x3, connaissance des humains x5, éloquence x3. (N'a évidemment pas les compétences de rituels X2).

Restriction: l'illusionniste doit choisir au moins 2/3 de ces sorts dans sa liste. L'illusionniste ne peut jamais apprendre des rituels, de sorts de domination de bannissement de sorts de former ou d'animer. Ils ne peuvent apprendre dans les sorts hors liste que des sorts de boost, utilitaire ou offensif. Cependant leurs sorts offensif sont moins efficaces que ceux des autres magiciens ils doivent investir 2 point de magie pour avoir 1 point d'intensité uniquement dans ce type de sorts (offensif). Ils ne peuvent apprendre que la magie de combat strictement supérieur a l'ordre 2

talent: incantation silencieuse, illusion mentale, illusion conditionné, project on illusion, illusion combiné, (création de familier), télépathie I, télépathie II, télépathie III, mystic illusion, staying in shadow, one side mirror, revivification illusoire, projection contrôlé, modifier périmètre, ame impassible.

Règles spéciale : les illusionnistes ont des versions plus puissantes des sorts de projection, la télépathie est améliorée et les sorts des sens fantôme sont passifs. Ils arrivent donc à maintenir plusieurs illusions en jeu et à jeter des sorts en même temps et ce quelque soit le niveau de l'illusionniste. Les sorts de projection sens sont aussi passif sauf si ils les utilisent de manière poussée (voir sorcellerie remanié).

Élémentalistes spécialisé (e)

Sorts: voir liste

Compétence: voir ci dessous

Restriction: l'élémentalistes doit choisir 2/3 de ces sorts dans sa liste. Il ne peut jamais apprendre un sort de l'élément opposé. Les talents élémentaires entraînent une dépendance explicitée dans talents de sorcier

Talent: animation conditionnée, formation conditionnée, communication avec les nymphes, contraindre lois physiques, modifier esprit, talents spécifiques, communication {élément}, transcender les plans, modifier périmètre.

1 élémentalistes de la terre (e) ne peut apprendre dans ses sorts hors liste que les sorts curatifs

talent : communication avec esprit

Compétence: 1^{er} soin x3, connaissance des plantes x4, connaissance des minéraux x4, orientation x3, + x 1 dans une des 4 compétences au choix. (Ils n'ont pas parler langue étrangère des autres mages). (l'élémentaliste peut remplacer jusqu'à X4 dans les compétences plus haut par compétences de rituel).

2 élémentalistes du feu (f) ne peut apprendre dans ses sorts hors liste que les sorts offensifs

talent: modification zone

Compétence: chercher x2, connaissance du monde x5, éloquence x3, écouté x2, + x1 en écouter ou en chercher. (l'élémentaliste peut remplacer jusqu'à X4 dans les compétences plus haut par compétences de rituel).

3 élémentalistes l'eau (w) ne peut apprendre dans ses sorts hors liste que les sorts utilitaires

talent: surface animée

Compétence: nager x 5, connaissance des animaux x3, connaissance des plantes x3, orientation x2. (L'élémentalistes peut remplacer jusqu'à X4 dans les compétences plus haut par compétences de rituel).

Règles spéciale : peut incanter sous l'eau sans avoir à subir aucun malus (qui sont normalement de -40%). Les restrictions habituelles des sorciers s'appliquent sauf en ce qui concerne, les compétences nager & canoter

4 élémentalistes du vent (v) ne peut apprendre dans ses sorts hors liste que les sorts défensif

Talent: prévoir le temps

Compétence: orientation x4, connaissance du monde x4, éloquence x3, écouter x2 (l'élémentalistes peut remplacer jusqu'à X4 dans les compétences plus haut par compétences de rituel).

5 un élémentalistes de l'ombre(o) peut seulement apprendre les sorts de boost & ils peuvent aussi apprendre les illusions de base, ils lancent leurs illusions comme un vrai illusionniste si ils sont dans l'ombre, comme un mage de combat si ils sont dans la pénombre, & ils ne peuvent lance ses sorts si ils sont dans un endroit lumineux (l'élémentaliste doit se trouver dans l'ombre au moment où il incante pour créer son illusion, l'illusion peut aller a la lumière).

talent: incantation silencieuse

Compétence: se cacher x4, déplacement silencieux x4, attaque a la dague x2, connaissance des humains x1 ou connaissance des plantes x1 ou baratin x1, ou attaque au poing X1 + X4 en connaissance des plantes, des humains, en baratin, en attaque au poing à répartir selon l'envie (max X3) (ils n'ont pas parler langue étrangère des autres mages x2). (L'élémentaliste peut remplacer jusqu'à X4 dans les compétences plus haut par compétences de rituel).

Règles spéciale : bonus de + 10 % en connaissance des plantes, si il s'agit de champignons (même moisissure), malus de 10 % si il s'agit de plantes supérieur (pas les algues en gros). Les restrictions habituelles des sorciers s'appliquent sauf en ce qui concerne, les compétences de discrétion & d'attaque à la dague, ou attaque au poing.

Magicien de combat (C)

Liste de sort : tous les sorts universel y compris les rituels (tout les sorts du livre de base, tous les sorts dans la liste sorts de combat

Compétence: compétence(s) de rituels x4 (max X5 dans une compétence), compétence(s) de connaissances x6 (connaissance des humains ou connaissance du monde !! max X4 dans une connaissance), éloquence x3.

Restriction: ils ne peuvent choisir leurs sorts uniquement que dans cette liste. P.S.: ils n'ont pas les sorts animer & former

Talent : modifier esprit, modifier zone, modifier cercle, ambiance de combat, télépathie I, pentacle, concentration, modifier périmètre, invocation hasardeuse.

Nécromancien (n)

Sorts : voir liste

Compétence : compétence de rituel X 6, connaissance du monde X 3, baratin X 2, connaissance des humains X 2

Restriction: le nécromancien doit choisir $\frac{3}{4}$ de ses sorts dans la liste ci-dessus. Pour le reste il peut juste choisir des sorts défensifs et de boost.

talent: modifier esprit, formation conditionnée, ni mort ni vivant, parler aux morts, contraindre lois physiques, animation conditionnée, invocation hasardeuse, transcender les plans, modifier périmètre.

Sorcier du souffle de vie (g)

Sorts : voir liste

Compétence : 1^{ER} soin X 4, connaissance des plantes X 4, compétences de rituel X 3, connaissance des humains X 2

Restriction: doit choisir $\frac{1}{2}$ de ses sorts dans la liste ci dessus pour le reste elles doivent choisir des sorts utilitaires ou défensifs (boomerang est remplacé par adsorption).

Talent: modification cercle, modification aire, communication {esprit}, aura animale, repousser mauvais esprit, transcender plan, pentacle, modification périmètre, concentration.

Ritualiste (r)

Sorts : voir liste

Compétence : cérémonie X 3, invocation X4, enchantement X 4, connaissance du monde x3, évaluer x 3 +X 1 dans évaluer ou connaissance du monde (mais sorts X 6 a la place de X 9 & pas intensité X2).

Restriction : doivent connaître $\frac{3}{4}$ de leurs sorts dans cette liste dont au moins $\frac{1}{4}$ de leurs sorts en magie rituel. Pour le reste ils peuvent apprendre des sorts défensifs & utilitaires.

Talent : pentacle, invocation hasardeuse, créer objet de rituel, modification esprit, modification de cercle, contraindre lois physiques, repousser mauvais esprits, transcender les plans, modifier périmètre.

Alchimiste (a)

Sorts: voir liste

Compétence : alchimie X 5, connaissance des minéraux X 3, connaissance des plantes X 3, évaluer X 4, baratin X 3, peut répartir + X2 dans les compétences précités (mais Max X5) (sorts X 6 a la place de X 9, pas compétence de rituel X2, ni intensité X2).

Restriction : doit choisir la $\frac{1}{2}$ de ses sorts dans leur liste pour le reste il peut choisir tout les sorts de sorcier de combat sauf les sorts offensif, les sorts défensifs & les rituels. (Il existe un rituel d'alchimie permettant la création d'un familier).

talent: effet masqué, cocréation, potion minute, effet retardé, mélange instable, effet conditionné, effet dirigé, modification potion, surface animée, effet secondaire.

Le tronc commun des sorciers

Les compétences d'un sorcier sont: parler langue étrangère x2, lire et écrire x3, intensité x2, un (ou plusieurs) art(s) majeur(s) x4 (max x5 dans un art majeur), compétence de rituel x2 (max x5 dans une compétence), sorts x9(max x5 dans un sort), esquiver x2 + les autres compétences de la spécialité (si elles sont présentes plusieurs fois additionnez les).

Gain de pouvoir : 1 toutes les 3 années entières. Mais devenir sorcier nécessite le sacrifice d'un point de pouvoir.

Gain de sort : 1 sort ou talents est appris par l'apprenti toutes les 5 années entières. Il apprend 1D3 sorts ou talents (a lui de répartir cela comme il veut) dans le début de son

apprentissage. Le magicien connaît au minimum 2 sorts ou sinon il connaîtrait un seul sort a X9

Restriction: les adeptes sorcier sont forcés de maintenir un certain niveau, ils ne peuvent donc plus apprendre les autres compétences d'une manière optimale, ils sont limité à DEX X3 dans toutes les compétences de discrétion, manipulation & agilité. Si le sorcier a une compétence plus élevé que DEX X3, elle reste intacte. S'il a beaucoup de compétences plus élevé le MJ peut décider de lui faire perdre des pourcentages (en fait bloquer ses pourcentages qui seront récupérés si sa DEX augmente) ou simplement de lui refuser l'accès aux sorts d'ordre 3.

Les compétences de classe sont toujours limitées à Max X5 lors de la création.

Sorts universel : zone d'effet, cercle de protection, neutralisation de la magie, périmètre de puissance, vision mystique.

Les sorciers dans le monde

La question que nous allons nous poser ici est assez simple comment la sorcellerie est-elle vue dans le monde ? Ou plutôt comment les différentes sorcelleries sont vues dans le monde ?

S'il est clair que certains sorciers et leurs capacités impressionnantes effraient le commun des mortels, la plupart des sorciers ne sont pas considérés comme des anomalies naturelles. En effet tout le monde pratique la magie à un niveau divers. Cependant il pourrait être logique que la magie effraie le commun des mortels si votre monde interdit la magie ou si elle est naturellement rare. Cependant les magies sombres interdites (interdit est différent de mauvais de toute façon cette dernière notion est extrêmement relative) sont souvent horribles pour n'importe quel humain, sauf l'illusionnisme qui est lui quasi inconnu.

Les sorciers ont un rang certes informel mais fortement ancrés dans la tradition d'à peu près toutes les écoles de magie.

- les béotiens, ceux ne connaissant pas la magie étant incapables de lancer le moindre sort sont appelés novice
- Les néophytes étant capables de lancer des sorts mais encore incapables de se débrouiller seuls et d'être efficaces avec les tâches attendues d'un sorcier de leurs spécialisations. Ces sorciers sont appelés apprenti sorcier.
- Les sorciers « normaux » c'est-à-dire ayant fini leur parcours scolaire mais n'étant pas reconnus par leur pairs comme sorcier puissant sont appelés sorcier.
- Les sorciers renommés localement ou même parfois au niveau des états les moins développés au niveau de la magie sont appelés adepte sorcier (souvent ces sorciers sont nommés comme ça quand ils apprennent des sorts d'ordre 3 cependant ceci est loin d'être une règle générale).
- Certains sorciers sont si puissants que lancer leur sorts les plus puissants nécessite un familier sous peine que la magie devienne toxique pour leur faible corps restant humains. À partir du moment où un sorcier arrive à créer son familier il est appelé mage. Les mages sont rares même parmi les empires les plus importants.
- Les mages arrivant même à apprendre la plus puissante forme de magie de leur spécialité sont appelés archimages. Ils sont évidemment encore plus rares que les mages et sont souvent demandés comme magicien personnel par les rois, les empereurs, les théocrates. Il n'est pas rare que les populations les moins instruites les prennent pour des anges, des demi-dieux ou d'autres créatures sortis de divers contes et légendes, alors que ces derniers restent parfaitement humains et qu'un simple coup de poignard bien placé suffit à s'en débarrasser.
- les grands archimages sont juste des sorciers ayant réussi à créer des sorts d'ordre 1 sans que cela ne signifie qu'ils soient plus puissants que les archimages. Il y en a 1 en moyenne tous les 2 siècles.

Remarques sur la liste des sorts

Vous remarquerez que dans les listes présentées ci-dessous il y a fréquemment à côté des rituels des lettres colorées en bleu par exemple A-10. Voici la signification des lettres.

A = rituel d'alchimie

C=rituel de cérémonie

E= rituel d'enchantement

I= rituel d'invocation.

Le - 10 cité plus haut veut simplement dire qu'il faut faire le test d'alchimie avec un malus de 10%.

Il existe aussi des rituels dit par exemple : «rituel d'invocation d'esprit défensif ». En fait avec un même sort il est possible d'invoquer plusieurs créatures. Ceci est fait pour favoriser la souplesse de certaines spécialisations qui sinon serait trop rigide et donc de fait peu intéressante.

Voici ci-dessous la signification de certains noms de rituels qui peuvent apparaitre assez étranges.

Esprit défensif : esprit de loi et de magie

esprit complexe : esprit de magie, de sorts et d'intelligence

esprit simple : esprit de pouvoir et de guérison

esprit offensif : esprit de maladie, d'émotion et de douleur.

Il y a aussi souvent des annotations du style £ ou \$ leur signification est en bas de liste.

Vous pourrez aussi remarquez que les créatures sont extraites de très nombreux manuels de règles de Rq III. Si vous n'avez pas accès aux profils des monstres soit ne jouer pas avec, soit créer vos propres règles. J'ai aussi ajouté le profil de certains monstre ils figurent dans le petit bestiaire.

Alchimie

Description générale : l'alchimie est une magie qui permet d'enfermer de la magie dans un flacon. Qu'ils s'agissent d'huile de feu, de potion de soin ou de potion de force. Les alchimistes permettent à des débutants de la magie de profiter de ces effets sans devoir apprendre de la magie ils permettent aussi aux sorciers expérimentés de profiter de sorts que normalement il ne pourraient pas apprendre. Cependant tout à un prix... les alchimistes sont en effet souvent appelés les sorciers marchands, pour leur capacité de négocier l'achat des composants nécessaires à la pratique de leur art à la baisse et vendre le produit fini à la hausse. Rare sont les alchimistes isolés ils préfèrent en effet se réunir en guildes afin de faire des achats en gros mais aussi pour pouvoir offrir à leur clients une plus grande diversité dans leur produits.

L'alchimie dans la société : les alchimistes sont généralement très bien vus par leur riche clientèle qui sont généralement très satisfaits de leurs services. Les alchimistes peuvent être indépendants, associés à une grande famille ou encore réunis en guildes. Ils sont fréquemment associés aux milieux marchands notamment pour acheter leurs composants au rabais, mais aussi parce que presque tous les alchimistes savent conduire les clients au fond de la boutique pour leur vendre « un produit plus cher mais bien meilleur » (selon leur dire). Les alchimistes servent aussi fréquemment l'armée qui apprécie leur capacité à mettre des sorts en bouteille pour leurs champions ou leurs chevaliers (surtout des sorts curatifs et de boost). Pour finir de nombreux alchimistes font œuvre de charité en offrant une partie de leurs produits aux bonnes œuvres. Malgré cela leur produit n'est généralement pas destiné aux gens sans le sou, car leurs prestations sont très fortement rémunérées. Ils sont parfois mal vus par la population à cause des incidents relatifs à la mise au point d'une « nouvelle formule révolutionnaire ». Cependant la majorité du temps c'est plutôt l'indifférence qui prime.

Qui va apprendre l'alchimie? Beaucoup d'alchimistes viennent de familles marchandes, il y a aussi de nombreux nobles qui envoient leur deuxième ou troisième enfant (fils ou fille dépendant des régions) étudier l'alchimie car cela permet à la famille de pouvoir être indépendante de ce côté là. Il existe aussi de nombreux cas de gens de conditions plus modestes ayant trouvé un mentor ou un mécène apprennent cette magie. Quoi qu'il en soit les gens intéressés par cette magie sont rarement intéressés par de grands exploits héroïques mais plus par le fait d'avoir une position sociale intéressante et d'avoir une vie confortable, en effet l'alchimie n'est pas une magie de combat. D'autres sont passionnés par l'alchimie principalement car cette magie permet d'enfermer presque tous les sorts dans un flacon et ce quelque soit le type de magie ou la puissance du sort concerné. Ces derniers estiment donc en quelque sorte que l'alchimie est une magie bien plus puissante qu'elle n'y paraît. D'autres encore estiment que l'alchimie est une sous-branche de la médecine et qu'étudier cette branche c'est faire évoluer la médecine. Quoi qu'il en soit les alchimistes sont rarement intéressés par les exploits personnels et partagent fréquemment leurs secrets entre collègues afin de faire évoluer leur discipline, il existe à cet égard une tradition de brevets protégeant le travail de ces chercheurs émérites.

Liste de sorts

Ordre 5

- sentir plante médicinale (il y a 10 % d'erreur, voir errata)
- créer cataplasme de guérison & boue acide [A](#)
- recettes de magies curatives mineures [A](#)
- recette de magie utilitaire [A](#)
- recette de feeling élémentaire [A](#)
- créer potion rudimentaire [A](#)

Ordre 4

- bénir potion alchimique [A](#)
- résister froid & chaleur
- recettes de défense [A](#)
- recettes de grands talents [A-10](#)
- évoquer feu
- évoquer froid
- créer cure kit de double et potion de guérison [A-10](#)
- créer le baiser de ces dames et la poudre bleue [A-10](#)
- delirium [A](#)
- huile de destruction élémentaire [A](#)
- poisons des mages [A](#)
- poison d'affaiblissement [A](#)
- recette nécromantique du père blofeld [A-10](#)
- recette élémentaire d'ombre [A-20](#)
- recette élémentaire du vent [A-10](#)
- recette de magie universelle [A-10](#)
- recette de morphing [A-10](#)
- créer potion [A-10](#)

Ordre 3

- recettes de grandes défenses [A-10](#)
- recettes des stressés [A-20](#)
- recettes des surhommes [A-20](#) CON, FOR, TAI [A-10](#) DEX, APP
- créer Lamier noir [A-10](#)
- créer Karniak & guenièvre [A-10](#)
- créer fortifiant des bonnes mères [A-20](#)
- créer sang de straasha [A-20](#)
- delirium comix [A-10](#)
- recettes d'armure élémentaire [A-20](#)
- recette d'immunités [A-10](#)
- recette de soins élémentaire [A-10](#)
- engrais spéciaux du père donaldson [A-10](#)
- recette élémentaire d'eau [A-20](#)
- recette élémentaire de feu [A-20](#)
- recette élémentaire de terre [A-20](#)
- recette de métamorphose animale [A-10](#)
- créer potion complexe [A-20](#)
- créer X'cori [A-30](#)

Ordre 2

- créer acide bases [A-10](#)
- créer potion de guérison supérieur
- recettes de magie curative majeur [A-20](#)
- recettes d'isolement [A-30](#)

- créer iris de Glamour et baiser de la licorne A-50
- créer caresse de Rhyanon A-20 (toute couleurs)
- delirium max A-30
- recettes de la belle morte A-30
- créer potion de guérison supérieur A-30

Ordre 1

- créer potion de 72 herbes A-40

Les recettes d'alchimie avec sorts nécessaire

A noter que tous ces effets peuvent être combiné entre eux, qu'ils ne s'agissent des mêmes recettes ou non & cela via des talents spécifique. Une recette permet de faire plusieurs types de potion.

Recettes de défense 4°

- Résistance aux dégâts
- résistance aux sorts
- résistance spirituelle
- boomerang
- lueur distrayante

Recettes de grande défense £ 3°

- perce contre magie
- se préserver du chaos
- bourdonnement insupportable

Recettes d'isolement 2°

- isolement total

Recettes de magie curative mineure 5°

- traiter blessure
- diminuer la douleur
- neutraliser poison
- neutraliser les dégâts
- neutraliser la maladie

Recettes magie curative majeur £ 2°

- régénération
- neutraliser drogue
- rendre la santé

Recettes de magie utilitaire 5°

- brillance
- peau de vie
- vol
- Vision mystique
- voir magie runique

Delirium (compte comme une illusion mentale) 4°

- vision fantôme
- ouïe fantôme
- toucher fantôme

- goût fantôme
- odorat fantôme

Delirium comix (compte comme une illusion mentale) £ 3°

- malaise fantôme
- joie fantôme
- haine fantôme
- amour fantôme
- chaleur fantôme
- tristesse fantôme
- décélération temporelle

Delirium max (compte comme une illusion mentale ou réelle) £ 2°

- vision inverse
- ouïe inverse
- goût inverse
- toucher inverse
- odorat inverse
- divination faussée
- accélération temporelle

Recettes des stressés 3°

- hâte
- téléportation
- contre téléport

Recettes des surhommes 3°

- développer force
- développer dextérité
- développer constitution
- développer taille
- développer apparence

Recettes de grands talents 4°

- augmentation Agilité (sauf Parade & esquive)
- augmentation Manipulation (sauf --Attaque)
- augmentation Communication (sauf Langues),
- augmentation Perception
- augmentation discrétion
- augmentation attaque
- augmentation parade & esquive
- augmentation magie

Recettes de la belle morte 2°

- vieillessement
- drainer l'âme
- vampirisme (toutes sortes)

Recettes d'immunités 3°

- résister eau
- résister feu
- résister ombre
- résister vent
- résister terre
- résister infection

- résister poison
- résister mort
- résister froid & chaleur

Huiles de destruction élémentaire 4°

- évoquer eau
- évoquer froid
- évoquer feu
- évoquer lumière
- évoquer éclair
- évoquer terre
- évoquer ombre
- évoquer vent

Recettes d'armures élémentaires 3°

- armure élémentaire (eau)
- armure élémentaire (feu)
- armure élémentaire (vent)
- armure élémentaire (terre)
- armure élémentaire (ombre)

Poisons des mages 4°

- venin
- paralyse
- stupéfaction
- drainer

Poison d'affaiblissement 4°

- diminuer constitution
- diminuer dextérité
- Diminuer taille
- diminuer force
- diminuer apparence

Recettes de feeling élémentaire 5°

- sentir qualité de l'eau
- sentir eau
- sentir magie élémentaire
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- sentir champignon
- sentir élément de la terre
- sentir roche (préciser quelle roche avant l'incantation)
- sentir plantes (préciser quelle plante avant l'incantation)
- sentir feu
- sentir lumière
- sentir magie sombre

Recettes nécromantique du père blofeld 4°

- animer squelette
- animer zombie
- vieillessement

Recettes des soins élémentaires 3°

- sommeil de cristal
- sacre terre
- maîtrise du sang %

Engrais spéciaux du père Donaldson 3°

- faire pousser plante médicinale
- faire pousser champignon
- faire proliférer algues

Recette élémentaire d'eau 3°

- altération d'état
- faire proliférer algues
- sommeil de cristal
- purifier eau
- contrôle du sang
- déshydratation

Recette élémentaire d'ombre 4°

- cacher vie
- détruire piste
- faire pousser champignon
- sommeil de cristal
- ombre intime

Huiles élémentaires de feu 3°

- modifier feu
- chauffer métal
- lumière révélatrice
- sentir la chaleur
- combustion spontanée
- désintégrer les morts vivants

Recette élémentaire de terre 3°

- terre pure (version terre)
- téléportation forestière
- sacreterre
- empathie végétale

Recette élémentaire du vent 4°

- brouillard
- suffocation
- sens du vent
- vol

Recette de métamorphose animale 3°

- se transformer {animal}

Recette de morphing (compte comme une illusion réelle) 4°

- vision fantôme
- ouïe fantôme
- toucher fantôme
- goût fantôme
- odorat fantôme

Recette de magie universelle 4°

- neutraliser la magie
- zone d'effet
- cercle défensif
- périmètre de puissance
- vision mystique

£ Ces sorts nécessite l'apprentissage d'une autre recette

Recettes défense -> recettes de grande défense

Delirium ->delirium comix -> delirium max <-potion de morphing

Recettes de magie curative mineure--> recettes de magie curative majeure

% comme contrôle mais ne peut être offensif sert à guérir les maladies liés au sang

Les recettes d'alchimie sans sorts nécessaire

Ces recettes permettent de ne faire un type de potion bien précis cependant il n'y a plus besoin de sort. Les mélanges sont possible mais néanmoins délicat (gros malus en perspective consulté le MJ)

Cataplasme de guérison 5°

Permet de regagner 1D6+1 point de vie à raison de un point par minute. Nécessite un jet de premiers soins pour être appliqué. Ce cataplasme est appliqué à une seule localisation même si les points de vie généraux regagné peuvent être supérieurs à ceux de la localisations, cependant ces derniers ne peuvent dépassé le maximum de points de vie.

Boue acide 5°

Permet juste d'aider le médecin et de rendre son travail plus efficace en diminuant de moitié la fréquence des tests de CON nécessaire. De plus le médecin gagne un bonus de 20% à tous ses jets de 1^{er} soins.

Potion de guérison 4°

Permet de guérir 2D6+1 point de vie à raison de 1 point par minute au point de vie généraux, les points de vie localisé ne sont toutefois pas affecté. Cette potion purge aussi 2D6+ point de VIR de la plupart des poison et des drogues.

Kit de double 4°

Permet guérir totalement les points de vie, l'effet étant immédiat. Cependant ceci ne régénère pas les localisations tombées à 0 toutefois les hémorragies se stoppent pendant au moins 2 heures. néanmoins les points de vie regagnés sont perdus 2 heures plus tard (environ) au niveau des points de magie et si ces derniers tombent à 0 le personnage tombera en catatonie pendant plusieurs jours voir semaines.

La poudre magique bleue 4°

Permet d'augmenter la régénération naturelle de x points de vie par jour à x points de vie par heure, l'effet de cette poudre (à sniffé) dure 2D3 jours. Permet même de ramener les points de vie à 0 en positifs, cependant cela dure parfois plusieurs jours.

Le baiser de ces dames 4°

Stoppe n'importe quelle hémorragie pendant 1D6 heures. L'hémorragie reprendra si cette dernière n'a pas été soignée durant le temps imparti.

X'cori 3°

Permet de ne plus ressentir la fatigue, cependant les effets de la fatigue sur la santé du preneur ne sont évidemment pas nulle. Cette potion ne permet juste que d'en ignorer les effets. Cela peut causer la mort du preneur. À noter que la potion en elle-même n'est pas toxique ce sont juste les effets de la fatigue qui le sont.

Karniak 3°

Augmente la constitution et la force de X 1,5, cependant après 1 heures la cible doit réussir un test de POU ou être pris de spasme nerveux pendant une heure et rester dans un état léthargique pendant 48H –CON, si la personne loupe 2 test de CON après 2 prises elle devient dépendante. Si le test est un échec absolu la personne meurt.

Guenièvre 3°

Augmente le pouvoir de X 1,5, cependant après 1 heures la cible doit réussir un test de CON ou être pris de paranoïa extrême pouvant aller au meurtres, de délire psychotique et de dépression sévères. pendant une heure et rester dans un état léthargique pendant 48H –CON, si la personne loupe 2 test de CON après 2 prises elle devient dépendante. Si le test est un échec absolu la personne meurt ou se suicide au choix.

Fortifiant des bonnes mères 3°

Permet de soigner tous les membres à 0 points de vie. La régénération ramène tous les membres à 0 de 0 à 1D3pv. Cela peut mitiger les conséquences d'une blessure majeure si cette potion est utilisé dans la demi-heures. Nécessite un jet réussis de 1^{er} soins à -10%

Le sang de Straasha 3°

Permet de régénérer 4D6 point de magie à raison de 1 point de magie à raison de 1 toutes les 5 minutes.

Lamier noir 3°

Permet d'ignorer totalement la douleur, tous les malus dû à un esprit de douleur ou une blessure qui amène une localisation à 0 sont donc ignorés. Cependant les test de CON pour les hémorragies se font -3.

Baiser de la licorne 2°

Guérit toutes les maladies même celle de mortepeste. De plus cette potion à le même effet qu'une potion de guérison.

Essence d'Iris de Glamour 2°

Tous les poisons sont stoppés immédiatement après la prise de cette essence. Ils sont aussi purgés. Cela concerne aussi les poisons qui ne sont pas soigné par la potion de 72 herbes.

Caresses de Rhyannon 2°

Permet de regagner tous les points de mages perdus, et a aussi l'effet de faire regagner un type de caractéristique bien précise et ce de manière immédiate. Cependant ne marche pas pour récupérer de sorts d'appel ou de rituel.

Caresse bleue : POU

caresse verte : CON

caresse rouge : FOR

caresse jaune : INT

caresse brune : APP

Potion de guérison supérieure 2°

Régénère 3D6+2 points de vie à raison de 1 tous les 5 RA. Purge de plus 2D6+1 point de vir de la plupart des poisons pénétrant dans le corps du patient et ce pendant 1d3 rounds. Cette potion peut ramener les localisations à 0 en positif si la potion fait effet alors qu'une localisation tombe à 0. Cela cicatrise donc les hémorragies et referme les blessures graves.

Magie en bouteille 2°

Certaines personnes se shoot à la magie pure grâce à cette potion. Les risques de dépendances sont extrêmement élevés. La personne prenant ce shot voit son POU faire X1.5 et chaque sort lancé est augmenté de 1D4+2 points d'intensité automatiquement, de plus la magie ne coûte plus rien (pas de pertes de pm). La personne se voit aussi prise de délire de puissance peut devenir mégalomane et parano, les hallucinations ne sont pas rares non plus. Toute personnes tentant de le raisonner/modérer sera vu comme un ennemi, petit à petit la personne deviendra agressive et finira probablement d'un arrêt cardiaque.

Potion des 72 herbes 1°

C'est un peu le saint graal des alchimistes. Permet de régénérer totalement n'importe quelle blessure, de purger presque tous les poisons, la personne prenant cette potion regagne tous ces points de vie tant généraux que localisés ainsi que tous ces points de magie. Mais ce qui est l'effet le plus recherché, cette potion rappelle les âmes si ces dernières n'ont pas franchi les portes de l'enfer (càd si la potion est utilisé 2D6+1 rounds après la mort), permettant donc à ces dernières de revenir à la vie.

Magie élémentaire d'ombre (& de froid)

Description générale : l'élémentalisme de l'ombre est une magie puissante, agressive et mortelle trouvant sa source dans les ténèbres et dans le froid. Cette magie permet de manipuler les ténèbres en les déplaçant ou en projetant une lance d'ombre mortelle. Il est aussi possible pour l'élémentaliste de créer un puissant monstre de ténèbres ou de voir dans la nuit comme si on était en plein jour. Les élémentalistes d'ombres sont aussi les seuls sorciers capables de se battre avec des armes courtes telles que des dagues, cela leur sert bien entendu à égorger leurs victimes, la plupart du temps sans le moindre bruit et sans que ces dernières n'aient pu s'apercevoir de leur présence. Évidemment la magie qu'ils apprennent sert en partie à augmenter cette capacité à frapper silencieusement. Les élémentalistes de l'ombre savent aussi contrôler le froid, notamment pour se mettre dans un état cryogénique entre la vie et la mort. Cette magie est la première des 3 magies sombres. L'illusionnisme et la nécromancie dérivent de cette puissante magie. Les élémentalistes peuvent donc apprendre un peu de nécromancie et arrivent à se débrouiller dans les arts illusoires.

La magie d'ombre dans la société : la magie d'ombre est comme les autres magies sombres totalement interdite dans la plupart des sociétés civilisées et barbares et est passible de au minimum plusieurs dizaines d'années de prison et au maximum la peine de mort. Les gens normaux pensent que cette magie est une magie maléfique. À cause de ça l'élémentalisme de l'ombre est fréquemment associé à l'économie souterraine et à de nombreux trafics comme la drogue, les armes ou le proxénétisme. Il se peut que les personnes ayant appris cette magie gravissent les échelons et deviennent respectables aux yeux de la masse. De nombreux nobles entretiennent un ou plusieurs de ces sorciers pour qu'ils jouent le rôle d'assassin. En effet envoyer un de ces sorciers lors d'une nuit sans lune est fréquemment mortelle pour la cible du contrat. Certains de ces élémentalistes ne travaillent pas pour la noblesse et offrent juste leurs services au plus offrants. Dans la société troll vivant sous la terre cette magie est vue comme la sorcellerie de base et est donc tout à fait légale. À noter que dans certaines régions glaciales reculées, la nuit dure plusieurs mois, cela pousse certaines tribus à avoir des élémentalistes de l'ombre ces derniers sont intégrés à la société et ne sont dès lors plus assimilés au mal, certains sont même devenus, de par leur conduite exemplaires des héros dans leur tribu.

Qui va apprendre la magie d'ombre ? En fait la plupart du temps ce sont des enfants désœuvrés qui apprennent cette magie. En effet cette magie violente permet de survivre aisément dans la rue et les maîtres de l'ombre trouvent soit intéressant d'avoir un apprenti soit sont touchés par la situation de leurs protégés. Les bâtards aussi sont parfois entraînés à cette magie, cela permet à la famille d'avoir quelqu'un de proche connaissant la magie sombre sans pour autant impliquer directement la famille. Chez les trolls les femelles sont les seules à pouvoir apprendre cette magie. Dans les contrées glacées les enfants manquant de force et ayant un potentiel magique respectable mais n'ayant pas la patience de devenir chaman sont poussés vers cette voie.

Liste de sort

Ordre 5

- dominer nuée de rat
- dominer nuée de chauve souris

- dominer nuée de squelette
- dominer chat de l'ombre
- dominer chonchon
- animer ténèbres μ
- animer squelette
- animer froid (crée une sorte de courant d'air glacé)
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- sentir magie sombre
- sentir magie élémentaire
- sentir champignon
- bannir nuée de squelette
- résister ténèbres

Ordre 4

- évoquer ténèbres
- évoquer froid
- former ténèbres
- former glace
- former givre (voir errata)
- bannir spectre, banshee *
- bannir esprit de goule & zombis
- bannir ombre, ondine & salamandre
- résister poison (sort de sorcier guérisseur)
- sentir les poisons (ce sort est précis contrairement aux autres sort de sentir)
- cacher vie
- détruire piste
- invoquer chonchon et esprit de froid l
- armure élémentaire (ombre)
- augmentation du mouvement élémentaire
- augmentation discrétion
- monstre d'ombre \$

Ordre 3

- main de la mort
- appeler froid
- appeler ténèbres
- augmentation du pouvoir élémentaire
- augmentation attaque
- bannir démon assassin, grue
- bannir daeva
- congélation
- faire pousser champignon
- sommeil de cristal
- dominer spectre *
- dominer ombre, ondine de glace
- invoquer ombre, ondine de glace l-20
- invoquer sorcière l-30
- invoquer spectre l-20 *
- lier esprit du froids E-10
- bannir aréade (nymphe des volcans & des déserts)
- bannir daeva
- bannir démon assassin & grue
- déformer os (voir nécromancie)

Ordre 2

- ombre intime

- augmentation de l'armure élémentaire (pour ondine de glace)
- dominer sorcière
- rose des ombres (surface illusoire)
- lier ombre, ondine de glace E-20
- lier sorcière E-30
- lier spectre E-20 *
- invoquer banshee I-30 £
- invoquer démon assassin & grue I-20 +
- invoquer daeva I-30 +
- lier daeva E-30

Ordre 1

- éclat glacial
- dominer wyrm noir
- éclipse total

*ces sorts ne fonctionnent qu'avec les spectres pas les fantômes.

§ (Comme Toucher fantôme cependant le mouvement dépendra des points de magie investi directement pour augmenter son mouvement a raison de 1 mouvement par points de magie investi. Ce sort n'a donc pas besoin de mobilité fantôme)

+ vous aurez noté qu'il n'y a pour ces démons pas de sorts de domination ce qui signifie que si l'enchantement initial est rompu le démon devient indépendant & peut très bien s'en prendre a son (ancien) maître. C'est pour cela que les sorciers invoquant ces démons font généralement des pactes avec ces derniers. Cependant il existe des sorts de bannissement.

μ Les squelettes se dissipent s'il y a trop de lumière.

£ nécessite de connaître invoquer spectre, fantôme

Magie élémentaire du feu et de la lumière

Description générale : L'élémentalisme du feu est une magie pour le moins violente ressemblant à l'élément qui lui donne sa force. En effet cette magie est comme le feu, elle peut être utilisée de manière dévastatrice comme un feu non contrôlé donnant lieu à un incendie ou de manière utile à l'homme, comme un feu chaud dans l'âtre. La magie du feu permet de créer du feu à partir d'énergie magique via de nombreux moyens, mais il peut aussi chauffer du métal, permettre de traverser les flammes les plus brûlantes ou augmenter la température sur de grandes zones. Une autre particularité intéressante des sorciers du feu est leur capacité de pouvoir stopper la propagation des feux. Ils sont aussi capables grâce à leurs sorts de lumière de repousser, bannir ou détruire les morts vivants, dans la même veine ils arrivent à créer un pentacle de pure lumière que peu de morts vivants parviennent à franchir. Pour finir ils peuvent connaître aussi certains sorts capables de révéler la véritable nature des choses aux yeux de tous. De plus ces sorcier sont capable de contrôler les créatures liés au feu

La magie du feu dans la société : cette magie est fréquemment utilisé comme une magie de combat dans la plupart des sociétés humaines. Dans certains cas les élémentalistes du feu sont utilisés par la marine pour enflammer les navires ennemis avec une efficacité souvent décapante. Les élémentaliste du feu travaillent aussi fréquemment dans des fonderies, leur capacité de faire fondre le métal et à manipuler le métal en fusion est ici réellement apprécié, dans ce genre de lieu ils sont encore une fois utiles à l'armée. Comme dit plus haut il est fréquent que les élémentalistes du feu soient appelé pour maîtriser un incendie, leur capacité à stopper le feu et leur maîtrise de cet élément est souvent décisive. Certains élémentaliste du feu ont toutefois des desseins moins ordinaires et choisissent de chasser les magiciens sombres en particulier les nécromanciens et leurs créatures grâce à de nombreux sorts de lumière et de bannissement. Cependant les élémentaliste de l'ombre et les illusionnistes ne sont pas en reste non plus. Particularité intéressante, les élémentalistes du feu ont quasiment tous entendus parler des illusionnistes cependant certains croit qu'il s'agit juste de légendes. Il existe, bien que ce soit extrêmement rares des élémentaliste du feu dans certaines région polaires (souvent infesté par les morts vivants), ces dernier servent souvent comme créateur de feu et pour repousser les morts vivants.

Qui va apprendre la magie du feu? La plupart sont des jeunes hommes impétueux voulant du pouvoir rapidement. Il est fréquent que ce ne soit des fils de militaires n'ayant aucune aptitude au combat physique, mais ayant de bonnes aptitudes pour la magie. Leurs parents demande donc souvent au seigneur local de payer ses études en échange de servir dans la garde du seigneur. D'autres personnes sont attirées par cette magie car ils ont une véritable haine envers les magiciens sombres. Il existe aussi d'anciens magiciens sombres repentis (rarement des illusionnistes) désirant débarrasser ce genre de magie de la surface du monde. Certains ont des motifs nettement moins nobles et sont simplement des pyromanes obsédés par le feu et la destruction. La plupart des sociétés où cette magie est développée sont patriarcale. Les femmes ont donc rarement accès à ce genre de magie.

Liste de sort

Ordre 5

- animer feu
- animer chaleur
- animer lumière
- brillance
- dominer nuée de reptiles du désert
- sentir feu
- sentir lumière
- sentir les morts vivants
- sentir magie élémentaire
- bannir nuée de squelette
- résister feu

Ordre 4

- animer roches & métaux en fusion
- armure élémentaire (feu)
- bannir spectre & fantôme
- bannir esprit de goule & zombis
- bannir ombre, ondine & salamandre
- rouge métal
- dominer nuage (nuée) de sauterelle de feu
- évoquer lumière
- évoquer feu
- former feu (1D4/intensité annule armure métal, dégâts délocalisés)
- former lumière *
- former chaleur #
- invoquer brume de feu, luciole I
- dominer brume de feu
- dominer luciole
- lumière révélatrice
- sentir chaleur (ce sort revient à avoir une vision thermique)
- stopper le feu C
- piège de cristal

Ordre 3

- appeler chaleur
- appeler lumière
- augmentation du pouvoir élémentaire
- bannir aréade, sorcière & naïade
- combustion spontanée
- désintégrer les morts vivants
- dominer salamandre
- apaisé Kitsuné
- dominer grampus
- former roches & métaux en fusion (1D6/intensité, dégâts localisés)
- invoquer salamandre I-20
- invoquer aréade I-30
- lier brume de feu et luciole E-10
- Pentacle de lumière C-20

Ordre 2

- augmenter la stabilité élémentaire
- dominer aitvaras \$
- dominer aréade
- invoquer aitvaras \$ I-40
- lier salamandre E-20
- lier aréade E-30
- modifier feu

-chaleur interne

Ordre 1

-déflagration blanche
-dominer wyrm rouge
-réveiller le volcan C-50

* efficaces que contre créatures des ténèbres & morts vivants, provoque 1D6 points de dégâts par intensité, compte comme une énergie. Rappel comme tous les sorts de former le MJ peut limiter selon la lumière en présence

§ Voir démon

(Si T°>15C° alors opposer CON Vs intensité du sort si réussi coma ou sinon rien)

Magie élémentaire d'eau & de glace

Description générale : l'élémentalisme de l'eau permet fort logiquement de contrôler l'eau sous toutes ses formes, que ce soit de la glace, de la brume, du sang (directement dans le corps de la victime a haut niveau) mais aussi l'eau dans la terre & certains êtres vivants étroitement associé à l'élément eau. Les élémentalistes de l'eau peuvent aussi maîtriser le froid de par leur lien étroit avec la glace. Cette magie nécessite pour être pleinement efficaces d'être à proximité d'une grande quantité d'eau ou de glace, ce même si l'élémentaliste peut sans problème incanter certains sorts sans eaux, les sorts les plus puissants nécessite de l'eau. Cette nécessité peut expliquer que la plupart des élémentalistes de haut niveau deviennent partiellement dépendant à l'eau & s'installe dès lors près de point d'eau quel qu'il soit.

La magie d'eau dans la société : le rôle des sorciers d'eau varie d'une société à l'autre. Dans les sociétés civilisés & barbares ils servent principalement a des taches telle que le contrôle & la purification de la qualité des eaux (potable ou non), aide dans tout ce qui est domaine marin, conservation des aliments via leur sorts du froid, études des milieux marins & création de vitre (les vitres sont créé à partir de glace stabilisé magiquement) mais aussi contrôle des crues & plus marginalement dans la médecine (contrôle du sang ou de maladie comme la goutte). Les élémentalistes de l'eau sont aussi fort utile lors de grands incendies, ils sont dès lors souvent amenés à travailler avec des élémentaliste du feu, pour éteindre ou limiter la propagation du feu. Dans les cultures nomades vivant dans les déserts (arides ou glacé) leur rôle est simplement de trouver & préserver l'eau. Dans les peuples vivant sous l'eau comme les trolls des mers ou les tritons cette magie est simplement vue comme étant une magie de combat (voir sorcellerie de combat). La magie d'eau est en générale très bien vue par toutes les composantes de la société, car c'est une magie extrêmement utile à la fois pour les nobles mais aussi pour les petites gens qui eux en ont besoin pour l'irrigation de leur champs. De plus la majorité des élémentalistes ne réservent pas l'étude de leur magie a une élite sociale, toute les personnes ayant du talent sont les bienvenues, Homme comme femme & ce quel que soit la culture (bien que dans certaines cultures selon qu'elle soit patriarcale ou matriarcale les hommes ou les femmes soient privilégiés).

Qui va apprendre la magie d'eau ? En fait toute personne aimant l'eau sous une ou l'autre de ces formes pourra être attirée par cette magie. Cependant la plupart des pratiquants de cette magie ont grandi près de grandes étendues d'eau que ce soit la mer, un fleuve, un lac ou un désert de glace. On trouve aussi le cas inverse des personnes qui n'ayant jamais vus de l'eau en grandes quantités (typiquement dans les déserts arides) sont fascinés par l'eau & décide dès lors de l'étudier, cela permet au clan de cette personne d'être moins dépendant de source d'eau alternative. Dans ces sociétés les sorciers d'eau font généralement partie de la caste dirigeante, ils sont globalement moins puissants que les autres sorciers d'eau & ils sont excessivement rares dans ses régions. Ces sociétés sont généralement de cultures nomades.

Liste de sorts

Ordre 5

-dominer poisson des rivières

- dominer nuée de crabe (& autres décapodes inférieurs à 20 cm)
- dominer nuée d'amphibien (marche uniquement si inférieur à 20 cm)
- dominer nuée de sangsue (achètes, hirudinées)
- peau de vie
- animer eau, glace
- animer brume & vapeur
- animer froid (crée une sorte de courant d'air glacé)
- animer algues
- sentir qualité de l'eau
- sentir eau
- sentir algues
- sentir magie élémentaire
- résister eau

Ordre 4

- évoquer eau
- évoquer froid
- former brume & vapeur
- former glace, eau
- former givre (voir errata)
- bannir ombre, ondine & salamandre
- dominer banc de poissons marins (=nuée de poisson)
- dominer nuée de mouettes (laridae en générale)
- dominer nuée de céphalopodes (ne marche pas si trop gros voir kraken)
- armure élémentaire (eau)
- invoquer esprit de noyade, de froid I

Ordre 3

- appeler froid
- altération d'état
- augmentation de la force élémentaire
- congélation
- faire proliférer algues
- sommeil de cristal
- dominer ombre, ondine de glace
- dominer naïade
- dominer crocodilien
- dominer ours polaire
- dominer requin (poisson cartilagineux)
- invoquer ombre, ondine I-20
- invoquer naïade I-30
- lier esprit de noyade, de froid E-10
- enchanter glace E
- bannir aréade, naïade & sorcière
- bannir requin du chaos (démons des eaux en générale)
- purifier eau

Ordre 2

- appeler marée
- augmentation de l'armure élémentaire
- augmentation de la stabilité élémentaire
- contrôle du sang
- dominer naïade
- dominer kraken
- déshydratation
- invoquer démons des eaux (requin du chaos, démon mignon de Mitsy) I-30
- lier ombre, ondine E-20

-lier naïade E-30

Ordre 1

-éclat glacial

-dominer wyrm bleu

-dominer monstre marins (cachalot, serpent des mers, kraken géant,...)

Magie élémentaire du vent

Description générale : L'élémentalisme du vent permet de maîtriser l'air et le vent mais aussi de manière plus globale le climat. En effet les élémentalistes du vent sont capables de créer de violentes bourrasques de vents comme de faire pleurer les nuages. Cependant les capacités de contrôle du climat des élémentalistes du vent dépendent en grande partie des conditions météorologiques ambiantes. Cette magie permet aussi comme dit plus haut de manipuler les vents, notamment pour modifier leur trajectoire ou à plus haut niveau pour enlever l'air présents dans une zone. Les élémentalistes du vent sont aussi capables de voler grâce à cette maîtrise des vents. Pour finir une de leur redoutable spécialité consiste à manipuler des éclairs et plus largement l'énergie électrique.

La magie du vent dans la société : cette magie est fort appréciée grâce à ces sorts permettant le contrôle du climat cela peut évidemment avoir une grande influence sur l'agriculture et le bétail. Mais aussi sur le déroulement d'une bataille. Imaginé qu'ils se mettent à y avoir de la neige verglaçante alors qu'un seigneur ennemi avait tout misé sur sa cavalerie. De plus les sorts d'électricité et de création de rafale de vent font que les élémentalistes du vent ne sont pas des ennemis à sous estimer lors de ces batailles. Une autre application lors des batailles est leur capacité à maîtriser et surtout à créer de la brume qui permet de surprendre les ennemis les plus primitifs (ne disposant pas de vision mystique). A noter que cette brume peut aussi servir à augmenter l'impression d'humidité dans les saunas ou à créer une ambiance lors de certains prestigieux spectacles. Les élémentalistes du vent peuvent aussi faire frapper la foudre à un endroit bien précis, ce qui permet de garantir que les endroits importants ne soient pas frappés par la foudre. La capacité d'enlever l'air d'une zone à haut niveau a de très nombreuses applications pratiques notamment dans le domaine du séchage, mais aussi pour créer efficacement une zone de quarantaine, plus bien d'autre encore, notamment en médecine. Finalement leur capacité de vol a de nombreuses applications, en construction, ou en logistique militaire par exemple. Pour déplacer des objets trop lourds pour les hommes, ce sort est aussi utile en exploration. Il y a bien trop d'application concrète pour pouvoir toutes les citer. Chez certains peuples montagnards la magie élémentaire du vent a une importance capitale notamment d'un point de vue militaires mais aussi pour tout ce qui est surveillance de leur territoire ceci grâce à des sorts de vols.

Qui va apprendre la magie du vent? La magie du vent attire les gens de toutes catégories sociales, et de tout milieu. Les personnes attirées par ce genre de magie veulent souvent contrôler le climat pour une raison ou une autre. D'autres sont attirés par le côté ambivalent de cette magie. En effet il s'agit à la fois d'une magie de combat et d'une magie profondément utilitaire, cela leur permet d'être plus flexible et aussi plus libre. Nombre des pratiquants de cette magie estiment que la sorcellerie du vent leur permet d'être plus libre car c'est une des rares spécialisations d'élémentaliste qui ne dépend que peu de son milieu (il y a de l'air partout) et qui offre de nombreuses possibilités militaires ou non militaires.

Liste de sort

Ordre 5

- animer vent (peut éteindre des torches ou disperser des feuilles)
- animer brume
- dominer anatidés (canard, oie, cygne)
- dominer passériforme (rouge gorge, passereau)

- résister vent
- sentir magie élémentaire
- vol

Ordre 4

- appeler calme
- armure élémentaire (vent)
- attirer/chasser nuage
- augmentation du mouvement élémentaire
- bannir gnome & sylphe
- brouillard
- invoquer pixie I
- dominer pixie
- dominer harpie
- dominer nuée de mouettes (laridae)
- dominer rapaces
- évoquer éclair
- évoquer vent
- former brume
- former vent
- précipitation (neige)
- précipitation (pluie)
- précipitation (pluie verglaçante)

Ordre 3

- augmentation de la force élémentaire
- bannir oréade, dryade
- dominer sylphe
- dominer démon, monstre volant (jabberwock, manticores & griffon)*
- former foudre (nécessite temps orageux 1D6 dégâts/ intensité, énergie)
- invoquer oréade I-30
- invoquer sylphe I-20
- lier pixie E
- précipitation (grêlon)
- précipitation (pluie acide)
- sens du vent

Ordre 2

- bannir taureau céleste
- appel des vents mauvais
- dominer oréade
- dominer taureau céleste \$
- invoquer taureau céleste I-30
- lier oréade I-30
- lier sylphe I-20
- invoquer fée I-20 @
- précipitation (orage)
- suffocation

Ordre 1

- dominer wyrm gris
- œil du cyclone

*ces créatures sont appelés démon par les autochtones mais vivent bien sur le plan primaire (dans les montagnes) & ne sont donc pas de véritables démons

\$ Les taureaux céleste sont des démons d'urox apparaissant parfois sur le plan primaire sans qu'on les ais invoqué.

@ nécessite de déjà savoir invoquer des pixie. La fée est une pixie plus puissante capable de réaliser certains vœux (dans certaine limite) de manière jamais très gratuite.

Magie élémentaire de terre

Description générale : l'élémentalisme de la terre est lié à la roche & aux métaux mais pas seulement. Elle est aussi liée à la fertilité du sol & aux plantes qui sans la terre ne peuvent pas vivre.

L'élémentalisme de la terre permet de faire pousser des plantes, de déformer des bois ou d'animer tout ce qui est dû aux arbres tels les feuilles mortes. Ils sont aussi capables de former la pierre ou le métal & d'animer des statues de pierre (comme les célèbres gargouilles). Les élémentalistes de la terre ont aussi un rôle de gardien de la terre et du respect de celle-ci ; ils ont donc la possibilité de délivrer (détruire) des morts vivants liés à la terre tels les zombies ou les vampires. Ils sont aussi capables de bénir le sol pour que celui-ci devienne imperméable au chaos. Comme autres pouvoirs ils ont des bonnes bases en magie de soins et sont capables de se téléporter par les arbres.

La magie de terre dans la société : Au début de son histoire l'élémentalisme de terre se contentait de s'occuper de la terre et des roches mais au vu de l'évolution des sociétés humaines vers la sédentarisation et donc l'agriculture, l'élémentalisme de la terre c'est de plus en plus spécialisé à son tour vers l'agriculture, si bien que cette magie est appelée souvent de manière moqueuse (& erroné) « la magie des bouseux ». Cependant les rôles sociétaux des élémentalistes de la terre ne se cantonnent pas juste à l'agriculture. Ils ont d'autres rôles comme la taille de la pierre, que ce soit artistique ou lié à la construction, la création de charpente & même la création de crypte ou de sous terrain qui sans eux aurait été impossible ou beaucoup plus coûteux. Malgré cela certains élémentalistes savent se défendre en combat bien que ce ne soit pas leur fonction première. D'ailleurs cette capacité peut aussi être utilisée dans le domaine militaire pour creuser des tunnels, pour créer des brèches dans des murailles par exemple. Si ils se mettent à plusieurs (ou seul à haut « niveau ») ils arrivent même à détruire des blocs envoyés par un trébuchet. Nombre d'élémentaliste de la terre se consacrent aussi à la protection des forêts que ce soit en étant embauchés par un seigneur ou en collaborant avec certains peuples de la forêt. Certaines deviennent les rebouteuses du village capable de soigner la population. Cette magie peut être apprise en autodidacte.

Qui va apprendre la magie de terre ? En générale les femmes apprennent et sont plus facilement intéressées par cette magie que les hommes. Vu que cette magie est vue comme étant réservée aux personnes de basses extractions, peu de personnes hautement placées acceptent d'étudier cette magie ou même que leur filles étudient cette magie. C'est encore plus vrai si cette société est machiste. À partir de ce constat la plupart des femmes pratiquant cette magie sont des paysannes ou des filles de petits artisans qui en pratiquant cette magie gagnent souvent plus confortablement leur vie que leurs parents. Cette magie est bien vue dans les sociétés matriarcales dès lors les nobles apprennent généralement cette magie symbole de leur supériorité. D'autres sont aussi attirés par le côté naturel de cette magie, ces dernières vivent parfois en ermite dans leur forêt, d'autre fois elle gère le domaine d'un seigneur ou d'un important propriétaire terrien, contrôlant le gibier, et veillant à ce que le chaos ne s'infilte pas dans le domaine du seigneur, le prévenant le cas échéant. Il existe des hommes sorciers de la terre ce qui est très mal vu dans les sociétés sexistes (des 2 côtés).

Liste de sorts

Ordre 5

- dominer nuée de rongeur
- dominer taupe

- animer silt, argile
- animer sable
- animer roche cohérente (même des cailloux)
- animer plantes a graine
- animer plantes sans graines
- animer feuille morte
- sentir élément de la terre
- sentir roche (préciser quelle roche avant l'incantation)
- sentir plantes (préciser quelle plante avant l'incantation)
- sentir magie élémentaire
- résister terre

Ordre 4

- animer métal
- appeler calme
- armure élémentaire (terre)
- bannir gnome & sylphe
- bannir satyre
- délivrer zombis, squelettes
- dominer ruminant
- évoquer éclair
- évoquer terre
- former roche cohérente
- former silt & argile
- former sable
- former bois des plantes a graine
- former bois des conifères (gymnosperme)

Ordre 3

- terre pure (version terre)
- créer gargouille [C-10](#)
- enchanter béton [E-10](#)
- enchanter bois [E-10](#)
- enchanter métal [E-10](#)
- former métal
- faire pousser plantes
- augmentation de la force élémentaire
- téléportation forestière
- dominer ursidés
- dominer/délivrer gargouille
- dominer gnome
- invoquer gnome [I-20](#)
- invoquer dryade [I-30](#)
- bannir oréade & dryade

Ordre 2

- appeler terre
- augmentation de l'armure élémentaire
- invoquer homme de cendres [I-30](#)
- dominer homme de cendre
- créer jolanti [C-20](#)
- créer Ten [C-10](#) a [C-30](#) (dépendant du type)
- sacreterre
- empathie végétale
- délivrer vampire
- dominer dryade
- lier gnome [E-20](#)

-lier dryade E-30

Ordre 1

-crevasse

-dominer wyrm brun

Illusionnisme

Description générale : L'illusionnisme est de par sa nature une magie basée sur la manipulation et la tromperie. Les sorts d'illusionnisme servent généralement soit à manipuler, induire en erreur ou à obtenir des renseignements sur des personnes de préférence hautement placée. L'obtention de renseignement servant souvent par après à manipuler ou à faire chanter ces personnes de manières plus efficaces. Cette magie est généralement interdite dans les cultures civilisées ou barbares, cela à cause des effets potentiellement dévastateurs que l'illusionnisme peut causer. La peine pour pratique illégale de la magie varie souvent d'une ou plusieurs dizaines d'années de prison à la peine capitale. Cependant malgré que ce soit une magie de manipulation c'est aussi l'une des magies les moins violentes, après tout pourquoi se salir les mains quand d'autres personnes peuvent le faire à votre place.

P.S : à réserver a des joueurs expérimentés & extrêmement rôle play

L'illusionnisme dans la société : les illusionnistes sont généralement intégrés & associé à la sphère politique, économique &/ou financière. Il y a 2 grands types d'illusionnistes, les illusionnistes rangés & les illusionnistes discrets, cependant la plupart des illusionnistes sont un mélange de ces 2 tendances extrêmes. L'illusionniste rangé a en apparence tout d'une personne normale bien intégré à la société, une femme, des enfants, un emploi stable. Cependant il monte généralement très vite la hiérarchie grâce à des révélations qui sont faite sur un concurrent ou grâce à des amis bien placés qu'il a toujours rencontrés semble-t-il un peu par hasard. Les illusionnistes discrets sont généralement tapis dans l'ombre loin d'avoir une vie dite normale près des guildes de voleurs ou d'assassins. Prenants différentes apparences, Manipulant & corrompant (au sens monétaire du terme) souvent via un intermédiaire afin de mettre en œuvre leur plan. Se montrant peu & faisant planer le mystère sur leur identité. Personne ne sait réellement qui ils sont, ces personnages sont souvent des solitaires qui voyage de villes en villes. Une note très importante: la magie illusoire est quasiment inconnue de la populace, peu de gens ont entendu parler de cette magie & encore moins de personne savent réellement ce en quoi elle consiste de manière précise. Ce type de magie est très rare.

Qui va apprendre l'illusionnisme ? Pourquoi s'intéresser a une magie en apparence si peu puissante, peu connue donc difficile d'accès et qui plus est totalement interdite ? La plupart des illusionnistes sont des personnes qui ont a un certain moment été obligés de se cacher ou cacher quelque chose d'inacceptable aux yeux de la société (lycanthropie, homosexualité, folie, ...) pour quelque raison que ce soit & qui ont un niveau d'éducation suffisant pour connaître cette magie de manière précise. Dès lors il n'y a plus qu'un pas, que ne ferait-on pas pour se sentir libéré des contraintes de la société, prendre sa revanche sur cette dernière, changer le monde, vivre confortablement sans jamais se soucier de l'argent ou aimer librement l'élue(e) de son cœur quel que soit les contraintes sociales.

Liste de sort

Ordre 5

- télépathie
- sentir l'illusionnisme
- sentir sort de détection & de sentir \$
- sentir magie rituelle
- projection vue

- projection ouïe
- projection odorat
- projection toucher
- projection goût
- projection sens de l'ordre fantôme
- projection sens du chaos fantôme
- projection sens de la non vie fantôme
- projection sens de la vie fantôme
- projection sens des ténèbres
- projection sens de la terre
- projection sens du toucher

Ordre 4

- vision fantôme
- ouïe fantôme
- toucher fantôme
- goût fantôme
- odorat fantôme
- mobilité fantôme
- sens des ténèbres (sonar) fantôme *
- sens de la terre (détection de la chaleur & du mouvement) fantôme *
- sens du toucher fantôme *
- détection, sentir fantôme *\$
- Vision mystique
- voir magie runique
- développer apparence
- diminuer apparence
- augmentation communication
- diminution communication
- piège de cristal

Ordre 3

- cacher illusion
- malaise fantôme
- joie fantôme
- haine fantôme
- amitié fantôme
- colère fantôme
- amour fantôme
- chaleur fantôme
- tristesse fantôme
- décélération temporelle
- sens de l'ordre fantôme *
- sens du chaos fantôme *
- sens de la non vie fantôme *
- sens de la vie fantôme *

Ordre 2

- surface illusoire
- vision inverse
- ouïe inverse
- goût inverse
- toucher inverse
- odorat inverse
- divination faussée
- accélération temporelle

Ordre 1

Pas de sorts d'ordre 1 (mais talents)

* ces sorts sont ou peuvent être utilisés comme de l'illusionnisme inverse

\$ ce sort marche sur tout les sorts de sentir ou de détection, bien que cacher illusion & vision mystique fonctionne aussi sur la plupart des sorts de détection sauf chaos, ordre, vie & non vie. La différence c'est qu'il bloque mais ne peuvent pas tromper ces sens, avec ces sorts il est possible de les manipuler.

Nécromancie

Écrit par: Cédric Vranken (merci à lui)

Description générale : La nécromancie consiste à maîtriser et utiliser les forces mystérieuses qui régissent la Vie et la Mort, afin de gommer leurs limites et espérer contrôler les forces du Destin. De fait, la nécromancie a de diverses applications comme les tristement célèbres réveils et contrôles des cadavres, la capacité de couper le lien ténu entre le corps et l'esprit, des malédictions, la créations de maladies semant la mort autour d'eux mais également d'autres moins connues comme la formation et déformation osseuses, la création de prothèses cadavériques offrant quelques possibilités médicales surnaturelles ainsi que la perception des flux vitaux des mortels et surtout l'immortalité qui attire bon nombre de personnes dans le giron de cette magie. Cette magie est principalement utilisée par des gens venant de milieux éduqués car sa maîtrise demande non seulement un entraînement magique comparable aux autres disciplines, mais également de nombreuses recherches, la puissance du sorcier se basant en partie sur la compréhension des forces complexes qu'il utilise. De plus, sa mauvaise réputation et son côté horrifique éveillent les plus vives peurs et haines, restreignant un peu plus ses adeptes, qui devront assumer leur marginalité au sein de leur société. A noter que bon nombre de sorts de nécromancie sont des sorts considérés comme chaotiques dans la plupart des sociétés humaines.

La nécromancie dans la société : A cause de la nature de leur pouvoir, ainsi que les effets qui en découlent, les nécromanciens doivent agir dans le secret le plus tabou, sous peine de subir une véritable chasse aux sorcières, traqués par les autorités locales, la populace ainsi que certains cultes influents. C'est pourquoi de nombreux nécromants trouvent un mécène peu regardant envers la loi et la méthode utilisée afin d'utiliser au mieux leur potentiel. Ceux-ci peuvent être nécromanciens eux-mêmes, bien qu'une personne suffisamment fortunée ou politiquement puissante puisse convenir. Peu de nécromanciens peuvent survivre au grand jour, et cela ne leur a été possible uniquement grâce à la magie qu'ils ont développée. De plus la nécromancie demande de gros moyen financier, principalement utilisé pour l'achat de composantes ou l'entretien d'un apprentis qui a pas mal de chances de finir utilisé comme composante.

Qui va apprendre la nécromancie? Des fous (nécrophile, corrompus,...), ceux qui veulent le pouvoir, ceux qui veulent des esclaves, certains philosophes/curieux, ceux qui ont atteint la limite de la médecine traditionnelle et qui espère avec raison la plupart du temps passer les barrières de ce que les autres appelle la morale pour permettre d'acquérir la connaissance profonde de la Vie et de la Mort ou même juste pour embrasser le chaos. Cependant tout les necros ne sont pas si noir, certain veulent juste revoir une personne disparue, avoir un moyen de défendre leur village en appelant leurs ancêtres à la rescousse ou même empêcher la mort certaine d'un proche. Autant de raison, certaines plus folles que d'autres, qui peuvent pousser les gens à renier une part d'eux même et à leur donner un nouveau point de vue, bien plus cynique de la vie et de la société. Au final, que leurs raisons soient nobles ou malfaisantes, les nécromants deviennent des gens dangereux et sont généralement craints avec raison (petite précision dangereux ne signifie pas forcément mauvais).

Liste de sorts

Ordre 5

- animer squelette
- animer os, reste humains
- bannir nuée de squelette
- créer squelette C
- Empathie nécromantique C
- diminuer apparence
- dominer nuée de squelette
- fusion nécromantique
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- sentir la magie sombre

Ordre 4

- animer zombie
- bannir spectre, fantôme (ou délivrer)
- bannir esprit de goule & nuée de zombis & de goule
- bannir Lamia
- créer zombie C
- contagion
- infection
- diminuer constitution
- dominer Lamia
- dominer nuée de zombie, nuée de goule, esprit de goule
- enchaîner âme E-10
- former os
- lever cimetière de squelette C-10 \$
- prothèse nécromantique C
- résister ténèbres
- résister mort
- résister maladie (en sort hors liste)
- voir les morts

Ordre 3

- armure élémentaire de froid
- bannir démon de thanatar
- bannir exécuter (démon d'humakt)
- bannir banshee (ou délivrer)
- cercle d'union rituel C-20
- créer basilique/coquatrix C-20
- créer momie C-30
- créer Lamia C-10
- vieillessement
- déformer os
- diminuer force
- drainer
- dominer spectre, fantôme
- dominer basilique/coquatrix
- dominer momie
- dominer sorcière
- évoquer froid
- épidémie
- flore fanée
- invoquer démon de thanatar I-30

- invoquer sorcière I-30
- invoquer esprit de goule I-10
- invoquer spectre, fantôme I-20
- lever cimetière de zombie C-20 \$
- lier spectre, fantôme E-20
- main de la mort
- neutraliser enchantement E-20
- Pentacle de lumière C-20
- sommeil de mort

Ordre 2

- appeler froid
- créer vampire C-50
- créer liche C-40
- enchaîner banshee E-30 €
- dominer démon de thanatar
- dominer banshee \$
- invoquer banshee I-30 £
- immortalité C-30
- lever cimetière de goule I-30 \$
- lever armé C-40
- privation magique
- vampirisme intelligence
- vampirisme taille
- vampirisme force
- vampirisme constitution
- vampirisme pouvoir
- vampirisme dextérité
- vampirisme apparence

Ordre 1

- dominer vampire, momie, liche
- morte peste R-40 ¥

\$ Pour apprendre lever cimetière de squelette & de zombie il faut au préalable connaître respectivement créer squelette ou animer squelette & créer zombie ou animer zombie ; on ne peut en toute logique pas lever une armée de zombie si on ne sait pas en relever un seul. Pour lever cimetière de goule il faut au préalable connaître invoquer esprit de goule (il est aussi conseillé d'apprendre à dominer ou bannir les goules avant de « jouer » avec ce sort)

- € nécessite de connaître enchaîner âme
- \$ nécessite de connaître dominer spectre, fantôme
- £ nécessite de connaître invoquer spectre, fantôme
- ¥ nécessite de connaître soit contagion soit épidémie

Ritualisme

Description générale : la magie rituelle existe dans toutes les spécialisations, cependant une seule est capable de se dévouer à ce point à la magie rituel. Le ritualisme peut être une magie extrêmement dangereuse ou une magie somme toute très civile et sans aucun danger. Ils sont en effet capables d'enchanter de nombreux matériaux. Cependant ce type de magie présente aussi une face plus sombre en effet il est tout à fait possible de faire venir des créatures d'autres plans celle-ci pouvant être amicale ou pas en vers l'humanité. Les ritualistes sont aussi capables de dominer ces créatures et de les lier à un endroit bien précis mais aussi renvoyer ces créatures dans leur plan d'origine.

Mais leur capacité ne s'arrêtent pas là en effet ces derniers sont aussi capables de créer des sortes de créature comme les basiliques ou les coquatrixes. Certains sont même arrivés à percer le secret de l'immortalité.

Le ritualisme dans la société : la plupart des ritualistes sont assez bien vus dans la société, ils rendent en effet de fières services à la population par exemple la possibilité d'enchanter certains matériaux comme le béton, la glace et ainsi de permettre de créer des bâtisse qu'il aurait été impossible de construire autrement. Leur capacité d'éternaliser un sort permet aussi aux sociétés modernes d'avoir une vie assez proche des sociétés moderne, par exemple éternaliser lumière permet de se passer de torche pour avoir de la lumière. Cela permet aussi de sécuriser un lieu sans aucun problème, ça et l'invocation et le lien de nombreuse créature qui permettent soit de détecter les intrus soit, soit même de défendre automatiquement sans placer de garde un endroit. Les ritualistes sont aussi fort demandés pour de nombreuses applications militaires, invoquer de grosses créatures bien sûr, mais aussi pour leurs enchantement de vie ou d'armure. Les ritualiste sont souvent demandé aussi pour bannir une créature extraplanaires indésirables ou tout du moins pour essayer de comprendre sa présence ou tout simplement pour la chasser. Dans la plupart des états un permis délivré par le noble local ou par le représentant de l'ordre est requis pour faire un rituel sauf les rituels alchimiques.

Qui va apprendre le ritualisme ? Le ritualisme est souvent appris par des personnes extrêmement riches. En effet le prix du rituel le moins conséquent dépasse souvent ce qu'un paysan gagne en une seule journée, parfois quelques-uns dépassent ce que certains nobles gagnent en des années. Les ritualistes sont souvent à la recherche de solutions pratiques pour rendre la vie moins hardue. Cependant certains sont aussi fascinés par la vie dans d'autres plans, pensant que cette magie est la seule leur permettant de comprendre le monde qui les entoure de manière globale. Ils vont donc faire leur maximum afin d'apprendre cette forme de vie invoquant parfois à outrance ce qui peut évidemment poser des problèmes pour la sécurité des gens vivant aux alentours. D'autres ont des motivations plus simple comme devenir puissants. Cette magie est aussi une voie d'accès vers l'immortalité tout en ne pratiquant pas officiellement de la magie sombre.

liste de sorts

Ordre 5

- bannir nuée de squelette
- bannir esprit simple
- bannir esprit offensif
- sentir morts vivants
- sentir créature inter planaire (créature n'étant pas originaire du plan I)
- sentir magie élémentaire
- sentir magie sombre
- sentir ritualisme
- créer squelette C
- dominer nuée de squelette
- dominer esprit simple (esprit de POU & guérison)
- dominer chonchon
- créer aiguille C (voir créer squelette)
- bénir potion alchimique C

Ordre 4

- bannir spectre, fantôme
- bannir esprit de goule & zombis
- bannir Lamia & succube
- bannir esprit complexe
- bannir esprit défensif
- bannir krashtkid & charnijber (démons de la faim)
- éternalisation mineur E-10
- chasser le chaos
- créer Lamia C-10
- créer zombie C
- invoquer chonchon, esprit de noyade, esprit de froid I
- invoquer esprit simple I
- invoquer luciole, brume de feu, esprit de loi I
- invoquer Pixie I
- invoquer esprit défensif I-10
- invoquer esprit offensif (esprit de maladie, émotion & douleur) I
- invoquer esprit complexe (esprit de magie, d'intelligence et de sort) I-10
- lier esprit simple E
- lier esprit offensif E
- dominer nuée de zombie, nuée de goule, esprit de goule
- dominer spectre, fantôme
- enchaîner âme E-10
- harmonisation E
- repérer enchantement E

Ordre 3

- bannir démon de thanatar
- bannir hellion
- bannir exécuter (démon de la mort)
- bannir nymphe
- bannir élémentaire
- calmer chaos
- cercle d'accueil C-20
- cercle d'union rituel C-20

- créer gargouille C-10
- créer basilique C-20
- créer coquatrix C-20
- contre téléport
- drainer
- dominer Lamia & succube
- dominer démons de la faim
- dominer basilique
- dominer coquatrix
- dominer gargouille
- dominer élémentaire
- dominer nymphe
- dominer démon d'acier & démon loup
- éternalisation E-20
- enchanter de métaux E-10 (aussi appelé sacralisation d'arme)
- enchanter béton E-10
- enchanter du bois E-10
- enchancement de vie E-20
- invoquer démon de la faim I-20
- invoquer succube I-20
- invoquer démon barbulé & démon loup I-20
- invoquer salamandre I-20
- invoquer sylphe I-20
- invoquer gnome I-20
- invoquer ombre I-20
- invoquer ondine I-20
- invoquer naïade I-30
- invoquer sorcière I-30
- invoquer aréade I-30
- invoquer oréade I-30
- invoquer dryade I-30
- invoquer hellion I-40
- invoquer esprit de goule I-20
- invoquer spectre, fantôme I-20
- invoquer blob I -1D6X10 μ
- lier esprit complexe E-10
- lier pixie E-10
- lier esprit défensif E esprit de loi E-10 esprit de magie
- lier spectre, fantôme E-20
- garde contre le chaos
- neutraliser enchantement E-20

Ordre 2

- dominer démon de thanatar
- bannir infernal, chevalier miroir & hurleur
- bannir démon élémentaire
- enchancement d'armure E-30
- enchancement d'immunité magique E-20
- éternalisation majeur E-30
- immortalité C-30
- invoquer démon de thanatar I-30
- invoquer fée I-20
- invoquer Le démon I-40
- invoquer démon assassin & grue \$ I-20
- invoquer daeva I-20
- invoquer requin du chaos (démons des eaux en générale) \$ I-30
- invoquer aitvaras \$ I-40

- invoquer homme de cendres § I-30
- invoquer taureau céleste § I-30
- invoquer infernal & chevalier miroir I-30
- invoquer hurleur I-40
- lier succube E-20
- lier salamandre E-20
- lier sylphe E-20
- lier gnome E-20
- lier ombre E-20
- lier ondine E-20
- pervertir enchantement E-30
- dominer hellion
- dominer taureau céleste
- dominer aitvaras
- dominer homme de cendre
- dominer requin du chaos (démons des eaux en générale)
- dominer démon assassin & grue
- dominer chevaliers miroir & infernal

Ordre 1

- dissipation absolue C-40
- invoquer troupeau du chaos I-50
- invoquer skanth & skath I-40
- invoquer la chose I-2D6X10

§ Ce sont des démons élémentaire

μ Ce sont des créatures comme la chose décrits dans le livre de Dorastor

Magie des forêts

Description générale : ce qui est appelé naïvement la magie des forêts par les bétotiens est un ensemble de magie qui ont comme point commun de compter énormément sur la furtivité de ceux qui la pratique et de permettre à ses adeptes de se transformer en animaux. En plus de cela ces sorciers ont d'autres capacités comme la télépathie animale, un contrôle sur les plantes et les animaux de leurs forêts d'origine et des sorts leurs permettant d'avoir des renseignements sur leur ennemis. La philosophie de cet ensemble de magie pourrait être « voir sans être vu ». Malgré leurs grandes ressemblances ces magies divergent énormément en fonction des forêts d'origine du sorcier, il peut même y avoir des variations à l'intérieur d'une même forêt, à cause des différences tribales. Certains chamans affirment qu'il existe autant de magie des forêts que de clan. Par exemple: Les sorciers venant d'une taïga, seront différents de ceux venant d'une forêt tropicale. En effet les premiers pourront se transformer en tigre mais pas en anaconda, la réciproque est vraie aussi. De plus tous les sorciers des forêts connaissent un peu de magie élémentaire dépendant de leur forêt d'origine. Les sorciers des forêts chaotiques peuvent aussi pervertir la terre et se transformer en démon, alors que les autres magies des forêts ne peuvent que purifier la terre. Cette magie peut être apprise en autodidacte.

La magie des forêts dans la société : les sorciers des forêts vivent exclusivement dans des tribus d'origine primitive. Dans ces sociétés, ils servent à repérer le gibier ou les guerriers ennemis. Ils sont aussi appréciés pour leurs capacités à éloigner les créatures pouvant causer du tort à leur tribu grâce à leurs sorts de contrôle. Cette magie n'a pas vraiment l'air guerrière à première vue. Détrompez-vous. Certains sorciers arrivent à se transformer en de puissants adversaires grâce à leurs sorts de transformation animale, de plus ils peuvent apprendre un sort offensif (venin). Ceci est bien évidemment utilisé dans les guerres de clan ou dans les guerres contre un ennemi extérieur. Les sorciers des forêts sont assez bien vus par leurs pairs grâce aux nombreux services qu'ils rendent à leur tribu, cependant ils ne sont pas associés cette image de sagesse dont bénéficient les chamans. Qui eux sont vus comme les hommes médecine. Ils ont donc une fonction bien distincte de ces derniers et ne sont généralement pas associés à la spiritualité de la tribu. Quoiqu'il ne soit pas rare que certains deviennent chefs de clan.

Qui va apprendre la magie des forêts ? La magie des forêts est apprise par des personnes faisant partie d'un peuple primitif. Les membres de ces clans pratiquant cette magie se sentent souvent encore plus proche de la nature que leurs pairs. Ils sont passionnés par la faune et la flore et veulent comprendre comment le fonctionnement de cette chose remarquable qu'est la forêt. Une autre condition est évidemment d'avoir suffisamment de connivence avec la magie. La soif de connaissance de ces enfants les amène à apprendre la magie. D'autres vont vers cette magie car ils ne peuvent pas être chasseur (pour tel ou tel raisons) et peuvent dès lors eux aussi goûter à l'aventure et ne pas être systématiquement affecté à la découpe de la viande.

Liste de sorts

Petite note : les sorts que peuvent apprendre les sorciers des forêts varient fortement avec leurs forêts d'origine. Les sorciers des forêts n'ont pas besoin de maître pour apprendre leur art, ce sont des autodidactes, de plus leur rituel n'a jamais besoin de composante. En réalité ce qui a été regroupé ici est une dizaine de magie regroupée en une seule (les béotiens diront qu'il s'agit d'une seule magie). S'ils choisissent par exemple forêt de conifère comme forêts d'origine ils ne pourront pas dominer ou se transformer en animal n'étant pas typiquement présents dans cette forêt. Le principal avantage & amusement de cette magie étant de se transformer en animal, cette sorcellerie demande donc de l'investissement de la part du joueur & du MJ car ils devront se renseigner sur les types d'animaux existant dans ce genre de forêts & être parfois très créatif. Il y a deux listes : une normale ne reprenant que les sorts qui sont communs à toutes les magies des forêts puis une autre reprenant des exemples de sort de dominer & de « se transformer » pour éviter les excès & donner la mesure de ces sorts.

Liste des sorts communs à tous les sorts des sorciers des forêts.

Ordre 5

- projection vue
- projection ouïe
- projection odorat
- projection toucher
- projection goût
- animer plantes à graine
- animer plantes sans graines
- animer feuille morte
- sentir plantes (préciser quelle plante avant l'incantation)
- sentir animaux (préciser quel type d'animal avant l'incantation)
- résister {élément}
- télépathie animale

Ordre 4

- former bois des plantes à graine
- former bois des conifères (gymnosperme)
- invoquer esprit simple I
- lier esprit simple E
- détruire trace (version forêts)
- développer force
- développer dextérité
- augmentation perception
- augmentation Agilité (sauf Parade & esquive)
- venin

Ordre 3

- appeler d'une nymphe I-20 (aucune composante nécessaire)
- augmentation discrétion
- faire pousser plantes
- téléportation forestière
- développer constitution
- augmentation attaque
- augmentation parade & esquive
- renforcer les dégâts
- retour de forme
- terre pure (version forêts) ou terre impure
- hâte

Ordre 2

- empathie végétale
- dominer dryade

-se transformer en plantes

Liste des sorts variants selon les forets d'origine.

Ordres variables

-dominer créatures de la forêt d'origine (se référer au sort élémentaire pour se donner une idée)
-sorts élémentaires spéciaux

Explication: La liste qui suit sert à donner une idée de la puissance des sorts se transformer pour ne pas exagérer la puissance de ces sorts & faciliter la prise de décision (ce nouveau sort a quel ordre appartient t'il?). Il ne faut pas seulement considérer la puissance brute de l'animal mais aussi le caractère pratique de cette transformation (exemple un aigle sait voler un mulot sait se faufiler, une loutre sait nager courir & grimper sur les arbres), voir aussi si l'animal est pseudo intelligents & si il sait incanter des sorts car si tel est le cas le sorcier saura incanter ses sorts sous cette forme ce qu'il ne sait pas faire en temps normal. Noter aussi les compétences naturelles de la créature, si un animal sait être discret, s'il a une ouïe extrêmement fine ou s'il a un mouvement élevé. Toutes ces caractéristiques doivent être prise en compte & parfois il sera plus dur de se transformer en un animal moins puissant mais plus utile qu'un autre, a noté que le sorcier prend les points de vie de la créature si il meurt sous cette forme il meurt tout court. Cette liste n'est pas exhaustive vus qu'il existe plusieurs millions d'espèces animal rien que dans notre monde non magique impossible de toutes les inclure dans cette liste

Ordre 5

Lapin, mulot, tanche, blaireau, fourmi ou mouche (ou très petit insecte volant ou marchant sur les murs)

Ordre 4

Aigle, loup, mouette, sanglier, loutre, satyre, elfes, troll sombre

Ordre 3

Ours (tout type), griffon, crocodile, reine fourmis ou abeille (sait donc donner des ordres à ses sujets), slarges, troll des cavernes, (loutre%)

Ordre 2

Jabberwock, tigre de Sibérie, licornes

Ordre 1

Wyrm (couleurs dépendant de la foret d'origine mais généralement vert), géant gris, démon majeur (sorcier des forets chaotiques)

% si vous considérez que les loutres savent faire de la magie alors il s'agit d'un sort d'ordre 3 c'est ce que je considère personnellement (I love loutre ^^)

Magie de combat

Description générale : la magie de combat est une magie extrêmement polyvalente et puissante. Elle est axée sur 5 axes principaux. Chacun de ces axes est une facette différente de cette magie. Il y a l'axe offensif, défensif, curatif, de boost et finalement l'axe utilitaire. L'axe offensif permet de d'attaquer ou de neutraliser l'ennemi. L'axe défensif permet d'éviter les attaques ou d'en amoindrir les effets. L'axe curatif permet à défaut d'éviter les attaques de les soigner et de remettre sur pieds des personnes affaiblies. L'axe de boost permet de se rendre plus efficaces ou plus performant, dans une tâche ou capacité donnée, soit soi-même soit d'autres personnes. L'axe utilitaire enfin est un axe utilisé à des fins qui rendent des services d'ordres pratiques au sorcier ou qui lui permettent d'obtenir aisément des renseignements. Bien que la magie de combat soit souvent moins impressionnante que l'élémentalisme ou la nécromancie, elle ne dépend d'aucun facteur extérieur (présence d'eau, de cadavre, ...) et est souvent bien plus efficace que ces dernières contre un nombre relativement restreints d'ennemi ou d'un point de vue tactiques en permettant à des troupes d'être plus efficaces (grâce à la combinaison des 5 axes). Les sorts utilisés par cette magie sont souvent utiles en combats et peuvent être appris de manières limitées par les pratiquants des autres magies. À l'exception évidemment des sorts spécifiques aux sorciers de combats qui peuvent être appris seulement par les sorciers de combats.

La magie de combat dans la société : les fonctions occupées par les sorciers de combat sont assez diverses. Même si on les retrouve fréquemment dans l'armée ou leur polyvalence hors norme est louée, on les retrouve aussi dans des domaines aussi variés que la sécurité et la protection de personnes importantes, la médecine, le spectacle (avec leurs illusions limitées), pour interroger des suspects (grâce à leur capacité de lire les esprits) ou encore pour faire des rituels simples. L'apprentissage de cette magie est souvent vu comme un ascenseur social, car fréquemment le cursus pour apprendre cette magie est payé par le notable local en échange de la loyauté du futur sorcier. Ils sont donc fréquemment très élitistes et seuls les plus compétents parviendront à rester leurs élèves. De plus généralement cette formation s'accompagne d'une formation théorique sur l'art de la guerre et de la stratégie. Et ce afin de permettre à leurs apprentis d'utiliser leurs sorts de manière optimale selon la situation du moment.

Qui va apprendre la magie de combat ? Cette magie est fréquemment apprise par des gens pragmatiques qui voient en cette magie un moyen rapide d'être puissant sans dépendre de quoi que ce soit. Ceci est utile pour des puissants (riches marchands, nobles) à la recherche d'un moyen d'auto-défense leur permettant de rester à bonne distance du combat et qui leur permet aussi de faire dans la finesse ou de voir les possibilités qu'offre la magie. Les enfants de militaires n'ayant pas la carrure pour suivre leurs aïeux suivent eux aussi cette voie. D'autres sont dotés d'un grand talent mais sont sans le sou, ils apprennent donc cette magie souvent dans des académies militaires de magie en échange de servir pendant un certain temps leur mécène, qui bénéficiera lui d'un homme de main loyal, entraîné au combat, polyvalent et pouvant lui prodiguer des conseils dans le domaine de la magie.

Liste de sorts

La sorcellerie de combat est divisé en 5 familles qui sont parfois accessibles a d'autre type de classe. Les sorts réservés uniquement aux magiciens de combats sont donnés à la fin de ce dossier. les sorts universel ont été placés ici aussi car accessibles a tous les types de sorciers.

Magie universelle

- neutraliser la magie (ordre4)
- vision mystique (ordre4)
- zone d'effet (ordre 3)
- cercle défensif (ordre 3)
- périmètre de puissance (ordre 2)

Magie défensive

- 1) tout sort défensive peut être en activité ou pas. si le sort en question n'est pas en activité il n'agira pas mais le sorcier qui lance par exemple leur distrayante n'aura pas l'air débile dans une ville avec tout plein de petite lumière qui lui tourne autour. Activé un sort défensif prend 1 RA.
- 2) Tous les sorts de résister même ceux n'étant pas dans cette liste sont des sorts défensifs. Il faut préciser que les sorts de résister élément eux ne sont pas visibles même en activité, cependant ce sont des sorts défensif.
- 3) Les personnes étant protégée par un sort défensifs mais ne connaissant pas eux même ce sort ne peuvent désactivés le sort qu'en le dissipant par contre la personne ayant lancé ce sort peut le désactiver selon les règles énoncés plus haut.
- 4) Un sort défensif actif n'étant pas en activité ne demande pas de concentration en clair tant que le sort actif n'est pas activé le sorcier peut lancer d'autre sort quitte a activé le sort actif par après.

Ordre 5

- Aucun sort d'ordre 5

Ordre 4

- Résistance aux dégâts
- résistance aux sorts
- résistance spirituelle
- boomerang
- Invoquer esprit défensif I esprit de loi I-10 esprit de magie
- leur distrayante
- piège de cristal

Ordre 3

- dominer esprit défensif
- bourdonnement insupportable
- lier esprit défensif E esprit de loi E-10 esprit de magie
- perce contre magie
- se préserver du chaos
- bouclier anti chaos

Ordre 2

- enchantement d'armure E-30
- enchantement d'immunité magique E-30
- isolement total
- attirer attaque

Magie offensive

Ordre 5

- diminuer apparence

Ordre 4

- venin
- diminuer constitution
- diminuer dextérité
- paralyse
- stupéfaction
- éjecter
- diminution Agilité (sauf Parade & esquive)
- diminution Manipulation (sauf Attaque)
- diminution Communication (sauf Langues),
- diminution Perception
- invoquer esprit offensif (esprit de maladie, émotion & douleur) **I**
- dominer esprit offensif
- lier esprit offensif **E**
- chasse du chaos

Ordre 3

- drainer
- diminuer attaque
- diminuer discrétion
- Diminuer taille
- diminuer force
- diminuer parade & esquive

Ordre 2

- diminuer magie
- suffocation
- attirer attaque

Magie curative

Ordre 5

- traiter blessure
- dominer esprit simple (esprit de POU & guérison)
- diminuer la douleur

Ordre 4

- neutraliser poison
- invoquer esprit simple **I**
- lier esprit simple **E**
- neutraliser les dégâts
- bannir esprit offensif
- bouclier anti chaos

Ordre 3

- enchantement de vie **E-20**
- neutraliser la maladie

Ordre 2

- régénération

Magie utilitaire

Ordre 5

- brillance
- fusion {matériaux}
- télépathie
- peau de vie (version non élémentaliste)
- projection vue
- projection ouïe
- projection odorat
- projection toucher
- projection goût

Ordre 4

- vol
- entrave

- dominer esprit complexe (esprit d'intelligence, de sort & de magie)
- invoquer esprit complexe [I-10](#)
- voir magie runique
- contre téléport
- repérer enchantement [E](#)

Ordre 3

- hâte
- téléportation
- cercle d'accueil [C-20](#)
- lier esprit complexe [E-10](#)
- inhiber chaos

Ordre 2

- privation magique

Magie de boost

Ordre 5

- aucun sort d'ordre 5

Ordre 4

- développer force
- développer dextérité
- augmentation Agilité (sauf Parade & esquive)
- augmentation Manipulation (sauf Attaque)
- augmentation Communication (sauf Langues),
- augmentation Perception

Ordre 3

- hâte
- enchantement de vie [E-20](#)

- développer constitution
- développer taille
- augmentation discrétion
- augmentation attaque
- augmentation parade & esquive
- renforcer les dégâts

Ordre 2

- augmentation magie
- éclairer esprit

Magie des sorciers de combats (& seulement eux)

Ordre variable

- métamorphose espèce en espèce

Ordre 5

- sentir {bronze, fer, or, ...}
- sentir {sang, type de magie}
- bannir esprit simple

Ordre 4

- bannir esprit complexe
- bannir esprit défensif
- bannir esprit offensif
- former magie

Ordre 3

- vieillessement

Ordre 2

- vampirisme intelligence
- vampirisme taille
- vampirisme force
- vampirisme constitution
- vampirisme pouvoir
- vampirisme dextérité
- vampirisme apparence
- augmenter précision
- faiblesse létale
- détruire démon

Ordre 1

- ni dieu, ni maître
- magie morte

Sorcellerie du souffle de vie

Description générale : la magie du souffle de vie est souvent considérée par les béotiens comme n'étant finalement qu'une branche de la médecine ceci est toutefois un peu réducteur, car ces sorciers sont aussi capables de maîtriser la magie défensive et la magie de soutien propre aux sorciers de combat. En réalité ce sont plutôt des sorciers de paix, en témoigne le sort zone de paix qu'ils sont quasiment les seuls à posséder. Ils possèdent aussi de très nombreux sorts afin de vaincre les morts vivants et de les délivrer de leur malédiction n'atteignant toutefois pas l'efficacité des sorciers du feu. Ils peuvent aussi apprendre certains sorts curatifs des magies élémentaires. Cependant rien ne les empêche d'avoir un rôle plus civil, et de tout simplement effectuer les tâches dévolues au ritualiste.

Le souffle de vie dans la société : inutile de le préciser ces sorciers sont très populaires dans toutes les couches de la société. Ces magiciens ne sont présents que dans les sociétés civilisées à plus forte raison quand ces dernières n'ont plus eu de guerre majeure depuis longtemps, ils sont souvent demandés pour les urgences médicales, en effet grâce à leurs sorts élémentaires ils sont souvent très bien adaptés aux situations de crises, notamment grâce à leur maîtrise du sang et leurs capacités à cryogéniser les patients.

Il n'est pas rare que certains de ces sorciers aient choisi cette voie car bien qu'ils trouvaient la magie du feu efficace contre les morts vivants il l'a trouvait aussi trop destructrice et fort peu sélective. Il n'est donc pas rare que c'est sorcier se retrouve dans une équipe de chasseur de morts vivants de certains pays pour détruire la menace morts vivantes. Quoique dans ce domaine les sorciers du feu soient plus nombreux.

D'autres sorciers sont aussi engagés comme médecin du roi ou comme médecin dans l'armée. Ce qui est d'un certain point de vue un paradoxe.

Qui va apprendre le souffle de vie ? Souvent les pacifistes sont tentés par cette magie qui leur permet d'être utiles à la société sans jamais devoir faire montre de violence. Il existe aussi des pacifistes étant convaincus qu'un de leur devoir moral est de traquer les morts vivants. D'autres sont juste à la recherche d'une place respectable dans la société en effet vu que cette magie est extrêmement bien vue par tout le monde c'est forcément une magie qui attire les ambitieux car elle est de plus assez abordable, tant financièrement que au niveau de l'accessibilité des études tant dans les régions urbaines que péri urbaine.

d'autres sorciers et c'est plus rare veulent être polyvalent comme les sorciers de combat tout en trouvant que les magies offensives ne sont pas d'une grande utilité et que de toute façon la sorcellerie du souffle de vie permet déjà de se défendre de manière suffisamment efficace sans jamais attenter à la vie d'autrui.

Liste de sorts

Ordre 5

- traiter blessure (voir errata)
- sentir plante médicinale (il y a 10 % d'erreur, voir errata)
- sentir licorne
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- dominer esprit simple (esprit de POU & guérison)
- diminuer la douleur
- bannir {esprit offensif}
- bénir aiguille C
- bénir potion alchimique C

Ordre 4

- neutraliser poison
- neutraliser la maladie
- neutraliser les dégâts
- invoquer luciole I
- invoquer esprit simple I
- invoquer esprit défensif I-10
- invoquer esprit complexe I-10 £
- lier esprit simple et luciole E
- évoquer lumière
- dominer esprit complexe
- dominer esprit offensif
- dominer esprit simple
- délivrer {esprit de goule, zombis & squelette}
- délivrer {fantôme, spectre}
- résister infection
- résister poison
- résister mort
- résister froid & chaleur
- stupéfaction

Ordre 3

- enchantement de vie E-20
- métamorphose {humanoïde} en lapin ou en poulet (il s'agit de 2 sorts différents)
- aire de guérison
- aura de paix (peace and loutre)
- développer constitution
- neutraliser enchantement E-20
- sommeil de cristal
- faire pousser plante médicinale
- désintégrer les morts vivants
- dominer esprit défensif
- lier esprit complexe E-10
- lier esprit défensif E-10
- maîtrise du sang %

Ordre 2

- régénération
- sable des loutres
- neutraliser drogue
- rendre la santé

- délivre {banshee}
- sacre terre
- invoquer aitvaras I-40
- dominer aitvaras
- invoquer Le démon # I-40

Ordre 1

- dissipation absolue C-40
- magie morte

P.S : délivrer est une version plus puissante du sort bannir car l'esprit retourne dans le royaume d'humakt accueilli comme un mort normal ou sinon c'est un sort de bannissement

voir démon, les composantes rituelles peuvent varier du tout au tout pour invoquer le démon (certaines sont très chères d'autre nécessitent de grand sacrifice)

% comme contrôle mais ne peut être offensif sert surtout à guérir les maladies liés au sang

£ ne peut invoquer que des esprit de magie basé sur le soin

Talents de sorcier

Fonctionnement de l'apprentissage

Les talents & les sorts sont classés par ordre.

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 4 le sorcier doit connaître 2 sorts à 40% et doit avoir une intensité à 40%

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 3 le sorcier doit connaître 6 sorts dont au moins 4 à 60% et doit avoir une intensité et un autre art majeur à 60%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 4

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 2 le sorcier doit Connaître 12 sorts dont au moins 8 sorts à 80% et doit avoir une intensité et 2 autres arts majeurs à 80%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 3

-Pour apprendre un talent (ou un sort) d'ordre 1 le sorcier doit connaître 25 sorts dont au moins 10 à 100% et doit avoir tous ses arts majeurs à 100%. Il doit au moins connaître un sort d'ordre 2 & il doit au moins avoir créé un sort d'ordre 3 ou une application de la magie qui convainc le M.J.

Talents d'ordre 5

Multi-sorts: permet au sorcier de lancer plusieurs sort en même temps en suivant les règles normales de multi-sorts. Cet art majeur n'en est donc plus un mais devient bien un talent. Ceci ouvre aussi la voie aux combos de sorts

Talents d'ordre 4

Concentration : le sorcier fait tous ses tests de concentration sous INT X5 et plus INT X3. De plus il peut mener un combat spirituel en même temps qu'il combat sans que cela ne le dérange.

Formation conditionnée : le magicien lancera le sort former et pourra désormais donner des conditions pour que ce dernier s'active (quand des personnes inconnues entre tu lance le sort former os sur les personnes qui entre) tant que les conditions ne seront pas remplies le sort ne s'activera pas.

Il faut être clair lors de la formulation du sort. Si la durée du sort est expirée le sort ne s'activera plus.

Animation conditionnée: le magicien lancera le sort animer (ou vol) et pourra désormais donner des conditions pour que ce dernier s'active (quand des personnes inconnues entre tu lance le sort animer squelette) tant que les conditions ne seront pas remplies le sort ne s'activera pas. Il faut être clair lors de la formulation du sort. Si la durée du sort est expirée le sort ne s'activera plus.

Pentacle : permet au magicien de contenir les créatures qu'il a invoquer dans un pentacle si un jet de cérémonie est réussi. S'il est raté le magicien devra recommencer. Si il s'agit d'un échec absolu le mage ne se rendra compte de rien et son pentacle sera perméable cependant il peut être vérifié par un autre mage. Vérifier où faire un pentacle prend le même temps à savoir à peu près un ¼ d'heure par 5 points du POU de la créature que l'on veut invoquer si le POU de la créature dépasse celui du pentacle le pentacle est perméable. A moins qu'on ne le brise un pentacle est éternel. Chaque 5 points de POU nécessite le sacrifice temporaire de 2 point de POU le mage récupérera son POU à raison de 1 point/jour. Le POU ainsi perdu peut être regagné grâce à une caresse bleue de rhyannon

Communication avec esprit: permet de communiquer (et pas de sentir la présence ou la concentration comme le ferait un chaman) avec les esprits inférieur (esprit de...) le mage doit se concentrer rien d'autre et il ne peut de toute façon entendre au maximum qu'un esprit à la fois.

Talents d'ordre 3

L'apprentissage d'un ces talents feront gagner des tocs et des petites habitudes du type de magie qu'il apprend. Et cela que le joueur le veuille ou non. Le sorcier commence à devenir dépendant à la magie.

Communication avec élément : permet à un élémentaliste de « communiquer » avec toute créatures qu'il a dominée grâce à un sort du même nom. La communication s'arrête à une connaissance exacerbé de ce que l'animal veut dire ou ce à quoi l'animal pense. Parler à un poisson ne vous dira que les sentiments de ce poisson mais aussi les causes de ces sentiments; par exemple : « il y a un kraken géant près d'où je me trouve & donc je stresse un peu » mais vous ne communiquerez pas philo avec ce poisson cependant vous pourrez lui indiquer ou vous croyez que ce trouve le kraken. Il ne s'agit pas d'une discussion mais plus d'une sorte de transmission de pensée en moins puissant & en plus animal. L'élémentaliste peut aussi demander des choses précises à l'animal par exemple : a un rapace ; « regarde si il y a plusieurs humains qui avance dans la forêt » ; le rapace répondra dans la mesure de ses moyens, il répondra par exemple « il y en a beaucoup qui vont vers la grande montagne » mais pas « 310 hommes & femmes se dirigent au NE vers les monts kilt ».

Communiquer avec un troll marche de la même manière sauf que celui-ci sait peut être mieux caché ce qu'il pense grâce à son intelligence plus développés. Reste cependant que pour discuter philo ou politique avec un troll il faudra parler une langue qu'il comprend. Les créatures de l'élément se sentiront plutôt à l'aise avec l'élémentaliste (les humains sont faiblement affectés par ce talent). L'élémentaliste acquiert définitivement une dépendance légère à son milieu et se sentira mal dans un milieu opposé au sien. Ce talent ne permet pas de communiquer avec un esprit même si il est de l'élément du sorcier.

Modification cercle : doit être utilisé avec cercle de protection. Le lanceur doit conserver l'aire totale de son sort mais peut en modifier la forme, la nouvelle forme doit conserver un plan de symétrie et ne peut admettre de trou. La nouvelle forme doit aussi pouvoir être

nommé par le joueur (ellipse, parabole, carré, demi lune, ... mais surtout pas de « un truc comme ça tu vois).

Modification zone : doit être utilisé avec zone d'effet. Le lanceur doit conserver l'aire totale de son sort mais peut en modifier la forme, la nouvelle forme doit conserver un plan de symétrie et ne peut admettre de trou. La nouvelle forme doit aussi pouvoir être nommé par le joueur (ellipse, parabole, carré, demi lune, ... mais surtout pas de « un truc comme ça tu vois)

Modification aire : doit être utilisé avec aire de guérison. Le lanceur doit conserver l'aire totale de son sort mais peut en modifier la forme, la nouvelle forme doit conserver un plan de symétrie et ne peut admettre de trou. La nouvelle forme doit aussi pouvoir être nommé par le joueur (ellipse, parabole, carré, demi lune, ... mais surtout pas de « un truc comme ça tu vois)

Commander les morts : permet de parler aux morts vivants en communiquant dans leurs langages. Donc de donner des ordres aux morts vivants inférieurs (ceux à INT fixe) sans dépenser de point de magie. Permet aussi de donner aux morts vivants sous domination des ordres plus complexe qu'auparavant des ordres avec des conditions par exemple.

Créer objet rituel : permet de créer des objets tels des aiguilles de platine ou de la poudre d'os. En fait cela permet de préparer les composants d'un rituel à l'aide de matériaux brute. Cela sera +- improviser par le MJ. Le mage devra réussir un test sous sa compétence cérémonie pour transformer les matériaux bruts.

Contraindre lois physiques : permet de faire voler un élémentaire de l'eau en ignorant la gravité grâce a animer eau, permet de faire flotter un squelette grâce a un sort d'animation alors que celui-ci devrais normalement couler, etc.,... cela permet en gros de faire fi des lois de la gravité pour tout ce qui est créature invoquée. Elle se déplace cependant a leurs vitesse normale mais un élémentaire de l'eau n'est plus obligé de ramper mais pourra « voler » si son « maître » réussi un test de concentration sous INT X5. Pour les morts vivants & les démons ils ne pourront pas voler mais pourront marcher sur l'eau ou sur des murs. Un élémentaire ne peut jamais aller dans son élément opposé, vous ne verrez donc jamais de gnome volé ou de salamandre nager, cette remarque vaut aussi pour les démons élémentaire.

Invocation hasardeuse : permet de faire un échec absolu en invocation de manière absolument volontaire

Repousser mauvais esprit : le magicien doit opposer ses PM à ceux de l'esprit qu'il veut repousser, s'il les vainc l'esprit s'en va et ne revient plus

Surface animée : permet de lancer un sort animer sur une surface (ex : irrigation de champ avec de l'eau) chaque point de sort investi dans la surface sera mis au carré ce qui fera la surface subissant l'animation (!!! ce n'est pas un art majeur mais bien un talents de sorcier !!!). Chaque mètre de surface pourra véhiculer l'intensité du sort par seconde appliquer sur elle. Une surface animée n'a pas de durée mais peut être dissipé normalement

Transcender les plans : le sorcier ayant ce talent n'est plus obligé d'invoquer à partir de la région frontière il peut aussi décider d'invoquer à partir du plan externe (temps nécessaire X 2) & de la sphère interne (temps nécessaire X 4). (Les profils moyens des esprits de ces différents plans sont assez différents).

Aura animale : tous les animaux auront une attitude amicale envers le sorcier et l'aideront si ils le peuvent (ils n'iront pas jusqu'à mettre leurs vies en danger tout de même). Les humains seront affectés mais dans une moindre mesure (si jet de POU raté alors la personne trouvera le type sympa et voudra même bien lui rendre un petit service si cela ne va pas à l'encontre de ses intérêts). Son aura amicale à une portée de 3 mètres. Dans ce rayon tout le monde remarque le sorcier.

Prévoir temps : si un jet de connaissance du monde est réussi le sorcier pourra prévoir +- le temps qu'il fera le lendemain pour chaque jour supplémentaire au-delà du lendemain appliqué une pénalité de -20%/jour.

Talents d'ordre 2

Les magiciens ayant appris un de ces talents sentent désormais clairement les vents de magie en tout cas dans leur milieu (combat : villes & champ de batailles. Ritualiste : sent quand on fait de la magie rituelle. Élémentaliste et mage des forêts : sentent les variations majeures dans leur milieu. Sorcier guérisseur : sent les batailles et donc les futurs blessés).

Modification esprit : le manuel pour créer des objets magiques. Dans un **premier temps** le mage (invoque &) domine un esprit (suffisamment longtemps pour pouvoir le modifier). Dans un **deuxième temps** il dit en quoi il voudrait le modifier (le plus souvent et ce dans le but de créer un objet magique il modifiera un esprit de sort (esprit passive/active) en esprit de sort (sorcellerie active)) il devra pour se faire réussir un test sous sa cérémonie & sacrifier autant de points de pouvoir que la différence (en valeur absolue) du nombre de caractéristique différentes entre les 2 esprits. Dans l'exemple précédent la différence sera égale à 0 car les 2 esprits ont une intelligence et du pouvoir. Prenons maintenant un esprit de sort & une dryade on prendra la dryade terrestre vu que c'est elle qui a le plus de caractéristique, la dryade et l'esprit de sort ont le POU et l'INT en commun cependant il y a encore 4 caractéristique (autre que l'apparence n'entrant pas en compte) différentes il faudra donc sacrifier 4 points de POU pour modifier une dryade en esprit de sort ou l'inverse. La durée de la modification est égale aux nombres de POU perdus au carré +2 X le nombre de caractéristique moyenne des 2 esprits $\{(POU^2 + 2) \times 2n/2\}$ c'est une moyenne à vous de déterminer si le joueur a de la chance ou non. Le mage ne peut modifier uniquement des esprits qu'il peut invoquer & lier ou éventuellement bannir (uniquement si la créature est celle que l'on veut transformer en autre chose). Dans un **troisième temps** le magicien n'a plus qu'à apprendre les nouveaux sorts qu'il voudrait que son esprit (et donc l'objet) acquiert. Cette dernière étape est facultative pour les autres esprits et les sorts peuvent être appris par quelqu'un d'autre n'ayant pas participé au rituel. Si il veut il peut le lier et perdre d'autres points de POU.

Exception pour les élémentaires : si on veut changer un esprit en élémentaire pour déterminer la TAI de l'élémentaire on prend le POU de l'esprit et on le compare à la

moyenne du POU de toute les TAI d'élémentaires et on prend le plus proche n'excédant pas le pouvoir moyen de ce dernier. Ex : on veut transformer un esprit de POU 13 en gnomes, les gnomes de 4m³ ont un POU moyen de 14 et les gnomes de 3m³ ont un POU moyen de 10,5 on transformera donc mon esprit en gnomes de 3m³.

Notes sur les échecs absolus, les réussites spéciales & les réussites critique : une réussite critique divisera le temps par 10 & les composantes seront toutes réutilisable, une réussite spéciale divisera le temps par 4 & un échec absolu entraîneras une explosion de 5D6 points de dégâts sur 8D3 mètres. La plupart du temps le magicien sera soufflé mais les dégâts du souffle sont déjà compris dans ceux de l'explosion

Modification périmètre : doit être utilisé avec périmètre utilitaire. Le lanceur doit conserver l'aire totale de son sort mais peut en modifier la forme, la nouvelle forme doit conserver un plan de symétrie et ne peut admettre de trou. La nouvelle forme doit aussi pouvoir être nommé par le joueur (ellipse, parabole, carré, demi lune, ... mais surtout pas de « un truc comme ça tu vois »)

Ambiance de combat : pour chaque 4 points de magie dépensée dans un rayon de 20 mètres autour de lui le magicien regagne 1 point de magie. Si 2 mages ont la compétence dans ce rayon le gain sera divisée par 2. (Faire des approximations dans le cas de grosse bataille)

Ni morts ni vivants : véritable consécration pour un nécromancien. Ce talent lui permet désormais de suivre les règles spéciales (mais pas les boostage de caractéristique) des zombies sauf celles de l'intelligence divisée par 2 et du mouvement -1. Il ne sera reconnu ni par un sort de détection de la vie ni par un sort de détection des morts vivants. Leur APP ne sera pas modifié sauf si il dépasse la durée de vie humaine grâce à un sort d'immortalité (cela ne les rend donc pas immortel). Cet avantage est combinable avec ceux offert par le fait de s'être transformé en morts vivants.

Communication avec une nymphe : Permet de communiquer avec une nymphe comme ont communiquerait avec un humain.

Combiner éléments : permet de combiner deux sorts d'élémentalisme pour les rendre plus puissant. Ex : une vague bouillante, un vent glacial, évoquer eau froide. Le Mj improvisera sur place.

Note importante sur les modifications de cercle, zone, ...

Dans le cas de modifier périmètres, modifier cercles, aire et zone d'effet il peut être difficile de calculer l'aire d'un cercle ou le volume d'une sphère en plein milieu d'une séance et surtout vous avez clairement d'autres choses à faire. C'est pour ça que j'ai mis ci-dessous un petit tableau vous permettant d'avoir un ordre de grandeur des surfaces ou volume affectés si un joueur demande de modifier la zone affecté, la deuxième colonne sert pour modifier zone d'effet, cercle protecteur et aire de guérison, la 3ème pour voir les surfaces affecté par surface illusoires et modification illusoire, et le 3ème pour voir les volumes affecté par ces même sort. À noter que la 2ème et 3ème colonnes ce sont des surfaces affecté la 4ème ce sont des volumes. Ce tableau à l'air assez précis mais je vous conseille de l'utiliser plutôt

dans le style « à la grosse louche ».

Colonne1	surface 1	surface 2	volume
1	1	3	4,2
2	3	13	33,6
3	7	28	113,4
4	13	50	268,8
5	20	79	525
6	28	113	907,2
7	38	154	1440,6
8	50	201	2150,4
9	64	254	3061,8
10	79	314	4200
11	95	380	5590,2
12	113	452	7257,6
13	133	531	9227,4
14	154	616	11524,8
15	177	707	14175
16	201	804	17203,2
17	227	908	20634,6
18	254	1018	24494,4
19	284	1134	28807,8
20	314	1257	33600

Talents d'illusionnistes

Talents d'ordre 4

Après avoir appris un de ces talents l'illusionniste sait que la magie illusoire est la voie sur laquelle il progressera il commencera progressivement à se désintéresser à la magie de bataille & surtout à la magie rituel bien trop peu subtile & pas assez immédiate pour lui. Si il a appris un rituel durant son apprentissage il pourra toujours l'utiliser mais ne l'utilisera qu'en dernier recours car cela l'ennuie profondément.

Télépathie I : permet de passer le palier I télépathique (voir sort)

Illusion conditionné : comme animation conditionné sauf qu'il s'agit d'illusion.

Project on illusion : permet d'incorporer un projeter sens directement dans une illusion.

Incantation silencieuse : permet d'incanter un sort sans que personne ne puisse le remarquer, sans bruit, sans lumière, sans gestuelle. Le sorcier peut effectuer des actions pas trop complexes pendant l'incantation (parler, faire semblant d'écouter, mimer quelque

chose, faire son show). Les incantations peuvent être repérés par un sort de vision magique sauf si l'illusionniste est protégé par un sort de cacher illusion plus puissant que le sort de vision. Après la réussite du sort on pourra déterminer qui a lancé le sort s'il s'agit d'un sort curatif, offensif & défensif. Si un magicien incantant en silence est distrait (attaque, esquive) il rate automatiquement son test de concentration, Sauf si il a concentration il a alors droit a faire un test sous INT X3.

Projection contrôlé (dirigé) : permet d'assigner une tâche à un sens projeté par ex : suis ce bonhomme, prévient moi quand ce type de bruit est produit. Ce sort doit être combiné avec vision mystique pour être efficaces en effet la projection ne peut que reconnaître une 'empreinte magique' la zone de « perception » de la projection est un cercle de 50 mètres de rayon. Si la projection ne peut pas percevoir sa cible elle reste inactive. Ce talent est très utile pour les projections multiples.

Âme impassible : l'illusionniste peut mener un combat spirituelle en même temps qu'il combat sans être dérangé (il peut combattre spirituellement et ce en même temps qu'il combat des ennemis bien « terrestre ») la résolution des combats spirituelle ont lieu au RA 1. Il n'a pas à faire de test de concentration si il est attaqué par un esprit (même les élémentaires mais pas les démons)

Talents d'ordre 3

L'apprentissage d'un talent illusoire d'ordre 3 a 50% de chance de provoquer chez l'illusionniste un sentiment de liberté totale envers les contraintes de la société (en clair no rules, anarchy, les gens qui respectent les règles n'ont simplement pas les moyens de les éviter, à la George Brassens)

Illusion mental : permet grâce à un sort de télépathie intensité 5 de projeter les illusions directement dans la tête de la victime donc seul elle sera affecté par les illusions (il faut vaincre ses points de magie et avoir télépathie I). Il n'y aura pas de dépense de points de magie pour la taille de l'illusion puisque c'est cela existe uniquement dans la tête de la personne (l'illusionniste pourra donc faire des illusions aussi grandes qu'il le souhaite). Chaque modification de l'illusion nécessite temps (en RA) de concentration égale aux pm normalement investi pour la TAI de l'illusion. En contrepartie si les illusions sont des créations magique réelle, il n'en est pas de même pour les illusions mental si la victime se doute de quelque chose elle peut tenter un test d'INT X1 à X5 dépendant du réalisme de l'illusion & de la raison de son doute (des raisons time in time out ne seront pas acceptées) si la victime se rend compte de la supercherie l'illusion est dissipée, ces types d'illusions suivent les autres règles d'illusionnisme.

Illusion combinée : permet de combiné des illusions agissant sur des sens différents sans employer la compétence multi sort.

One side mirror : permet de choisir quel angle de vue sera affecté par une illusion ayant été créé en précisant qu'on utilisait ce talent. Permet aussi de coordonner les mouvements d'une illusion par rapport à une autre.

Revivification illusoire : permet de prolonger une illusion ou de rematérialiser une illusion (en train d'être dissipé) en cours en ne dépensant que les points de magie qui lui était consacré pour le temps ou pour l'intensité selon les cas. L'investissement doit être inférieur ou égale aux points de magie initialement investis mais jamais supérieur à ces derniers.

Talents d'ordre 2

L'illusionniste (ou (& son familier) aura 50% de chances par talents appris d'acquérir une modification (illusoire) physique ou magique conditionnelle qui a 15% de chances d'être avantageuse. Généralement Le sentiment de liberté s'estompe et l'illusionniste peut renouer avec le sens des responsabilités délaissées plutôt dans sa vie parfois même avec sa véritable identité.

Télépathie II : permet de passer le palier II télépathique (voir sort)

Création de familier : permet de créer un familier (cela dure 2 semaine entière sans rien faire d'autre) le familier sera une création illusoire qui vivra réellement et existera a tout point de vue il pourra & aura des traits de caractères propres, il ne sera pas éternellement en accord avec son maître mais lui restera fidèle a la mort (l'inverse est vrai aussi). Même une zone de magie morte ne peut le dissiper. Ce talent permet donc de donner une conscience a une illusion cependant 2 illusions crée par le même illusionniste s'entreteueront.

Staying in shadow : permet de faire disparaître une partie de la réalité (grâce aux illusions inverse) & en contrepartie de ranimer cette réalité (grâce a des sorts de vision fantôme) de manière a ce que la transition reste réaliste & uniquement détectable par des moyens magiques. Par ex : mon illusionniste souhaite faire semblant de ranimer des cadavres en zombie, si il ne possède pas ce talent soit les zombies disparaîtront d'un coup puis réapparaîtront soit il y aura un changement sur les zombis perceptible pendant quelque secondes. Or s'il possède ce talent il pourra créer une transition crédible. Note : les zombis n'auront pas les règles des zombis mais les ennemis ne s'en rendront pas forcément compte grâce à leurs points d'armures.

Modification périmètre : voir ci-dessus

Talents d'ordre 1

L'illusionniste ne peut choisir qu'un seul de ces talents (ou il doit réussir le test d'INT en maximum 3 coup et ce pour les 2 talents) l'illusionniste sent les courant magique après l'apprentissage d'un de ces talents. De plus L'illusionniste (ou (& son familier) aura 90% de

chances par talents appris d'acquérir une modification (illusoire) physique ou magique conditionnelle qui a 15% de chances d'être avantageuse.

Télépathie III : permet de passer le palier III télépathique (voir sort)

Illusion mystic : permet de prendre l'apparence, la voix, l'odeur de quelqu'un et ce juste en le regardant et en dépensant des points de magie pour lancer des sorts d'illusion (sens fantôme + DIM/DEV apparence). Cependant il faut juste dépenser des points pour l'intensité et pas pour la taille (un peu comme mystic dans les X-men). Même les personnes proches ne pourront pas faire de différence entre le véritable ami et l'illusion.

Talents d'alchimistes

Les alchimistes peuvent créer des potions grâce à des recettes de potion (dont l'ordre est généralement égal à l'ordre du sort d'effet). Ils doivent en 1^{er} lieu réaliser un long (plusieurs heures) et souvent coûteux rituel d'alchimie. Ils doivent ensuite lancer le sort d'effet qui permettra de charger la potion de la magie voulue par le créateur de la potion, le sort doit être lancé au maximum 10 minutes après l'accomplissement du rituel alchimique. Il est à noter que certaine recette ne nécessite pas de sort d'effet mais servent juste à extraire ou à synthétiser certaine substance. La résistance aux effets d'une potion agressive se fait en opposant les points de magie (& non d'intensité) investi dans la potion à ceux de la victime. Les talents ci dessous sont très souvent combinables entre eux.

Talents d'ordre 4

Effet retardé : permet d'introduire & de régler un temps d'activation des effets d'une composition qui après ce délai pourront soit être activé soit inhibé. Ex : le mélange explosif explosera dans environ 3 minutes (activation de l'effet), la potion de soin doit être bue avant 3 minutes ou elle deviendra inactive (inhibition de l'effet). L'alchimiste doit faire un test d'INT si il le rate la potion retardera ou avancera beaucoup plus ou beaucoup moins que ce qu'il pensait (le mélange peut donc tout a fait lui péter a la gueule). Ce talent peut être combiné avec effet secondaire dans ce cas la l'inhibition ou l'activation peut être remplacés par l'effet secondaire. Ex : la potion de soin doit être bue avant 3 minutes ou elle deviendra un poison virulent.

Potion minute : permet a l'alchimiste de considérablement raccourcir le temps de création d'une potion le temps passe de plusieurs heures a quelque minutes (la qualité du matériel nécessaire peut baisser considérablement, toutefois les composantes doivent rester dans les même quantités et de la même qualité). Cependant il y a un pourcentage de chance que la potion fasse exactement les effets inverses ou bien pas d'effet du tout (a déterminé par le M.J.). Ce pourcentage est égale a 1% par point de magie pour les recettes d'ordre 4 & 5, 2% par point de magie pour les recettes d'ordre 2 & 3, une potion d'ordre 1 ne peut être préparé par potion minute. Utilisé « potion minute » stresse considérablement l'alchimiste enlevé 20% a sa compétence alchimie. De plus la durée de ces potions sont temporaire

(déterminé par la durée investi dans le sort d'effet). Certaines potions ne peuvent être préparées par potions minutes.

Cocréation : ce talent permet (sous réserve que l'alchimiste connaisse le procédé pour créer cette potion) de demander à un autre mage de lancer le sort d'effet à sa place. Ex : Bien que les alchimistes ne connaissent pas le sort drainé il existe une recette de potion de drainage, il existe aussi une recette de potion de sommeil de cristal.

Effet secondaire : permet de créer une potion avec un effet immédiat qui s'activera dès que la potion sera bu & un effet secondaire qui s'activera après un temps déterminé par l'alchimiste (déterminé par les points de magie investi en durée). Ce talent est parfaitement combinable avec le talent mélange instable ce qui permet de faire plusieurs effets immédiats ou plusieurs effets secondaires (ou même les deux)

Talents d'ordre 3

Mélange instable : permet de mélanger 2,3,... effets qui dans une potion ces effets seront immédiats, cependant la potion aura alors un pourcentage de chances d'avoir des effets secondaires négatifs (déterminé par le M.J. mais aidé du joueur), la potion peut éventuellement exploser (1% par points de magie totale X le nombre d'effets mélangés)

Effet conditionné : permet à l'alchimiste de poser des conditions pour que sa potion fasse effet. Certaines conditions nécessiteront des composantes supplémentaires (ex : du sang de la lignée qui pourra boire cette potion). Si les conditions ne sont pas respectées l'alchimiste si il a mélange instable pourra introduire un 2ème effet par exemple venin virulent (ici grâce à goût fantôme ou à venin)

Effet masqué : permet de masquer l'effet d'une potion en faisant passer la potion A pour une potion B cela peut même marcher pour faire passer de l'eau pour une potion A. cela nécessite des composants & du temps en plus (augmentation du prix & du temps de X 5/4 par rapport à la potion B). Ce talent est souvent employé pour faire passer un poison mortel pour une potion de soin ou pour flouer le consommateur qui s'y connaît un peu sur la qualité du produit. Cependant un alchimiste qui réussit un test d'alchimie comprendra la supercherie & pourra même dire l'effet réel de la potion

Talents d'ordre 2

Effet dirigé : permet dans le cas des mélanges explosifs ou des fioles d'acides/bases de diriger l'explosion vers une partie de la fiole pour éviter que l'explosion ne se disperse. Avec effet conditionné et Cocréation cet art peut faire des miracles. Considéré ce talent comme le modifier périmètre de puissance, zone d'effet,... des alchimistes

Modification potion : permet de modifier une potion déjà finie. La modification permet de modifier la potion rapidement mais la plupart des composantes du nouvel effet devront

aussi être ajoutés. Pour modifier la potion le sorcier doit connaître la nouvelle potion et avoir identifiés l'ancienne (& il doit se renseigner sur l'ancienne).

Règles : La magie Rituel

Définition de rituel

Un rituel est un sort nécessitant des composantes et dont le lancement prend au minimum plusieurs minutes.

Bon voilà pour la définition, de manière concrète un rituel est un sort qui se prépare et qui ne peut pas être lancé au beau milieu d'un combat. Cela demande donc de prévoir à l'avance ce qui va se passer. Un rituel de par la nécessité d'avoir des composantes coûte fréquemment de l'argent au lanceur. Il existe 4 grands types de rituels : l'invocation, l'enchantement, la cérémonie et l'alchimie. Ces 4 grands types de rituel sont décrits plus bas. Un rituel ne coûte généralement pas que de l'argent mais aussi de l'énergie magique (des points de POU) de manière temporaire ou quasi permanente.

Incanter un rituel

Pour réussir à incanter un rituel, il faut plusieurs conditions ; il faut avoir réuni toutes les composantes en quantité suffisantes (précisé soit par votre MJ, soit par le livre des rituels). Il faut de plus avoir réussi un test sous la compétence auxquels appartient le rituel en question. Par exemple : pour réussir à invoquer un esprit de guérison, je dois réussir un test sous invocation.

Il ne faut pas oublier d'appliquer les malus des rituels. Ceux-ci sont précisés dans les listes des sorts.

Perte de pouvoir

Les pertes de pouvoir dues à la pratique de la magie rituelle sont de deux types.

- 1) les pertes temporaires : qui seront récupérés selon un délai précisé dans le livre rituel correspondant soit dans la liste de sorts (soit par votre MJ).
- 2) les pertes quasi permanentes : qui sont définitives jusqu'à ce que l'objet magique en question soit détruit, le magicien récupèrera alors toute la magie qu'il avait perdu (les points de POU qui n'ont pas réellement été perdus grâce à une aiguille ne seront pas comptabilisés dans la récupération).

Rituel d'invocation

Ce genre de rituel permet de faire passer une créature issue d'un autre plan dans le plan d'existence du sorcier (ou du chaman d'ailleurs). Ce genre de rituel est dangereux car la créature peut bien entendu se retourner contre son créateur. D'où l'importance du pentacle qui permet de contenir les créatures venant d'autre plan malgré son coût prohibitif.

Ce genre de rituel est en général le moins cher et le plus rapide à mettre en œuvre. Les pertes de POU sont tout le temps temporaires.

Pour plus d'information sur les modalités de chaque rituel d'invocation voir ci-dessous le livre des invocations.

Rituel d'enchantement

Les rituels d'enchantement permettent souvent de changer un objet normal en objet magique, ou d'altérer les objets magiques pour qu'ils deviennent autre chose. Les enchantements permettent aussi de lier une créature extraplanaire ou incomplète à un objet (l'objet sera désormais considéré comme magique). Dans le cas d'une créature incomplète sans TAI ou créant leur corps une fois rentrés dans le monde matérielle (cas des nymphes et des élémentaires) la créature liée peut être stockée dans l'objet et ne sera donc visible que si elle est relâchée.

Ce genre de rituel est nettement plus cher à l'ordre égale que les rituels d'invocation et généralement aussi plus que les rituels de cérémonie.

À noter que dans ce genre de rituels les pertes de POU sont quasi permanentes, sauf si le sorcier précise dès le début qu'il crée un enchantement temporaire, dès lors il récupérera son POU à la fin de la période précisée. Cependant il devra apporter la moitié des composants nécessaires aux sorts. Cela lui coûtera donc presque le même prix que faire un objet définitif sauf que celui-ci sera temporaire.

Par exemple : *un sorcier va créer une épée magique qui durera un an, à la fin de l'année l'épée cessera d'être magique, il récupérera le POU investi mais il aura quand même pour enchanter cet objet investi la moitié des composants nécessaires à faire la version définitive. Plus évidemment l'épée à enchanter.*

Pour plus d'information sur les modalités de chaque rituel d'invocation voir ci-dessous le livre des enchantements.

Rituel d'alchimie

Les rituels d'alchimie permettent d'enfermer la magie dans des potions, dans des huiles ou dans d'autres composés liquides. Une potion n'est utile qu'une seule fois contrairement aux enchantements. Il existe 2 grands types de rituels alchimiques, ceux ne nécessitant pas de sorts pour être activés, comme les poisons magiques à effet lent, les cataplasmes de guérison et ceux nécessitant un sort car reproduisant l'effet de ce sort-là. À la seule différence que cette potion peut être utilisée par tout le monde contrairement aux sorts.

Les huiles

Certaines potions alchimiques ne se boivent pas mais se lancent à la figure des ennemis du lanceur, dans ce cas, cette potion est appelée une huile, si elle cause des dégâts, il n'y a pas de jet de résistance à la magie, juste un test de lancer à réussir. Dans le cas d'une potion causant des effets comme stupéfaction, la résistance se fait comme si l'alchimiste ayant créé cette potion lançait ce sort, donc en prenant le POU de celui-ci comme référence.

Rituel de cérémonie

Les rituels de cérémonie sont tous les rituels ne pouvant être classés dans aucune autre catégorie de rituels. Ils sont nombreux et variés, allant de la création d'une créature comme une gargouille ou un mort vivant à la résurrection (même si ceci est de la magie divine).

Les aiguilles

Les rituels entraînent presque toujours une perte de points de POU, il existe cependant un moyen d'éviter les pertes de POU. De plus ces dernières augmentent aussi la chance de réussir son rituel.

Il s'agit des aiguilles en Zinc ou en Platine. Ces dernières sont travaillées à la perfection et sont donc très onéreuses et peu accessible au magicien néophyte.

La classe de l'aiguille indique le bonus que vous pouvez rajouter à la compétence de rituel pour laquelle vous utilisez l'aiguille en question.

Classe	Bonus	Prix	Ordre	Effet	Prix
0	-10%	-50	0	-1	+100
1	0%	+0	1	-1D2+1	+200
2	+10%	+50	2	-2D2+2	+400
3	+20%	+200	3	-3D2+3	+800
4	+30%	+450	4	-4D2+4	+1600
5	+40%	+800	5	-5D2+5	+3200

L'ordre de l'aiguille indique les points de POU que vous évitez de perdre lors d'un rituel, la classe le bonus ajouté. A noter que si le rituel est une invocation les points de POU que vous ne perdez pas sont doublés. Il ne peut y avoir maximum qu'une seule aiguille par rituel si plusieurs sont sur le terrain lors du rituel on prend la meilleur (la plus chère) mais les 2 aiguille seront consommé.

Les échecs absolus et réussites critiques pour les invocations

Parfois un rituel se passe mal ou particulièrement bien, et arrive alors des créatures soit beaucoup plus forte qu'attendue, soit nettement elles le sont nettement moins selon l'avis du Mj. Dans le cas d'une réussite critiques la créature sera automatiquement amicale par contre dans le cas d'un échec absolu la créature sera hors de contrôle du sorcier, il est aussi possible que la créature se fasse passer pour quelque chose d'autre via des illusions et arnaque le sorcier pour servir ses propres desseins. D'autres situations imaginées par votre bienveillant MJ peut être inventés.

Les échecs absolus et réussites critiques pour les autres rituels

Dans le cas des autres rituels il s'agit de la même chose que lors d'un échec absolu pour sort. Cependant tous les effets durent à peu près 10 fois plus longtemps. De même les points de vie et les points de magie perdus mettent à peu près une demi-journée par point à être récupérés.

Le grand livre des rituels.

Ici-bas se trouvent des exemples de ce qui est nécessaire comme composantes ainsi que d'autres renseignements pour les rituels les plus communs.

Juste pour donner une idée et un ordre de grandeur au MJ de ce que coûte un rituel et du type de composante associé à un type de rituel.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, ceci pour 3 raisons :

- je trouve préférable de laisser le MJ choisir et développer son propre univers et son système de règles tout en lui donnant des idées et un cadre suffisant pour que cela ne lui prennent pas trop de temps
- un joueur astucieux pourrait vous faire la remarque, « n'y a-t-il pas un autre moyen de faire » ce serait dommage si ce dernier recherche activement cela de le lui refuser. De plus j'ai toujours fait place à une certaine dose d'improvisation pour les compos des rituels.
- le travail est colossale et plus de ¾ de ce travail ne sera jamais utiliser ni par vous ni par vos joueurs. Donc en gros je n'avais vraiment pas envie de faire ça. (C'est l'avantage de publier gratuitement on peut se permettre d'être franc).

Livre des invocations

Petite explication préalable

Les invocations permettent d'invoquer & de contrôler (durant un certain temps) des créatures ne venant pas du plan d'existence primaire, il y aura cependant un certain pourcentage de chances que la créature invoquée ne soit pas sous le contrôle du magicien (ce pourcentage est appelé perte de contrôle), ce pourcentage de chances augmente si le magicien tente de garder la créature sous son contrôle plus longtemps. Après un temps appelé temps de révolte la créature pourra tenter de briser le lien avec l'invocateur elle aura des chances égales à son pourcentage de perte de contrôle + le pourcentage de révolte (ce dernier est cumulable d'une tentative de révolte à l'autre). Ce qui se passe après la révolte dépend de l'esprit & est indiqué par la réaction de révolte. Toutes les pertes de pouvoir sont temporaires & leur récupération est explicitée dans temps de récupération, les nombre sont toujours arrondis à la supérieur. Certaines composante sont en bleu clair, cela signifie qu'elles sont facultative elles servent généralement à apaiser l'esprit.

Invoquer esprit de ...

Invoquer esprit de loi

Composante :

- Cœur encore palpitant & chaud d'une créature chaotique
- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 5% pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 1 jour

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque la créature chaotique la plus proche

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 4 points de POU de l'esprit

Temps de récupération : 1 point de POU toutes les 6 heures.

Durée du rituel : 1 heure.

Invoquer esprit de magie

Composante :

- 5 gramme d'argent pur par points de POU
- 1 tête de suce tête par 10 points d'INT ou 100 cm² de peau d'un suce tête par 2 points d'INT ou 1 griffe de suce tête par 20 points d'INT
- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit
- d'autre compos peuvent être rajouté. Si par exemple on veut invoquer un esprit de magie élémentaire il faudra rajouter l'élément en question.

Perte de contrôle : 5% pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 2 jours

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque l'invocateur s'il possède un moyen d'attaquer, sauf si l'invocateur est un chaman.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 4 points de POU de la créature + 1 point de POU perdus par 2 points d'INT de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toutes les 6 heures.

Durée du rituel : 1D3 heures.

Invoquer esprit de pouvoir

Composante :

- quelque branche de bois encore vivant
- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit
- 1 bâton d'encens par 10 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 1% pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 2 jours

Réaction de révolte : retourne dans son plan

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toutes les 3 heures.

Durée du rituel : 8D6+ 12 minutes

invoquer esprit de guérison

Composante :

- une personne à guérir, ou du tissu, objet portant une maladie
- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit
- 1 bâton d'encens avec du sang de licorne par 10 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 50% pourcentage de révolte : 10% (sauf exception)

Temps de révolte : 1 minute

Réaction de révolte : soigne les personnes malades si il n'y en a plus retourne dans son plan

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 4 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toutes les 2 heures

Durée du rituel : 4D6+ 12 minutes

invoquer esprit de folie

Composante :

- une pierre de lune par 20 POU
- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 1D6X 5% pourcentage de révolte : 2D6%

Temps de révolte : 2D6 heures

Réaction de révolte : attaque une personne au hasard

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 4 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 12 heures

Durée du rituel : 2D100 minutes

invoquer esprit de peur

Composante :

-quelque chose symbolisant ou faisant peur au (la composante est ici non pas un objet mais un sentiment : la peur), exemple : un croc de troll, une araignée, une écaille de slarge

- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit

- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 15% pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 8 heures

Réaction de révolte : attaque la personne ayant la constitution la plus faible ou étant le plus effrayé

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 4 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 12 heures

Durée du rituel : 10D20 minutes

invoquer esprit de douleur

Composante :

- 1 litre de sang provenant de préférence d'une créature intelligente par 5 points de POU

- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit

- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 5% pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 24 heures

Réaction de révolte : attaque l'invocateur ou s'il est hors de portée il attaque ses amis

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 6 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 6 heures

Durée du rituel : 6D20+10 minutes

invoquer esprit d'intelligence

Composante :

- 8 cl d'encre Kralorelane par 5 points de POU

- 10 grammes d'argent pur par point d'INT

- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit

- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 20% pourcentage de révolte : 20%

Temps de révolte : 8 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 point d'INT

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 8 heures

Durée du rituel : 6D10+10 minutes

invoquer esprit de maladie

Composante :

- une partie d'un corps symbolisant la maladie que l'on veut avoir. Par exemple : si on veut une pneumonie affectant principalement les humains on devra avoir un poumon humain, si la maladie agit sur plusieurs chose en même temps, le foie ou l'hypothalamus seront suffisant

- 3 pétales de fleurs séchées au soleil (nécessite de savoir préparé des compos) par point de POU de l'esprit

- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 5% pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 24 heures

Réaction de révolte : attaque sa cible favorite ayant la constitution la plus faible (dans le cas du poumon humain la cible favorite sera les humains)

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 4 heures

Durée du rituel : 4D20+10 minutes

invoquer esprit morts vivant

invoquer spectre

Composante :

- 1 dose de poudre d'os (le genre de poudre d'os dépend de l'espèce invoquer) par 3 points de POU de l'esprit.
- quelque chose ayant appartenu au défunt
- 1 miroir d'argent terni (réutilisable)
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : POU % pourcentage de révolte : (POU/2) %

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature vivante étant suffisamment proche a commencé par l'invocateur

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 5 point de CON

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 2 heures

Durée du rituel : 20D20 +POU+CON+INT minutes

Invoquer esprit de goule

Composante :

- de la viande rouge (la perte de contrôle passe dès lors de 60% à 20%)
- 1 cadavre
- 1 dose de poudre d'os (le genre de poudre d'os dépend de l'espèce invoquer) par 3 points de POU de l'esprit.
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 60% (20%) pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 20 minutes.

Réaction de révolte : attaque toute créature vivante étant suffisamment proche a commencé par la créature qu'il estime la plus faible.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature.

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 2 heures

Durée du rituel : 20D4 +POU minutes

Lever cimetière de goule

Composante :

- de la viande rouge (la perte de contrôle passe dès lors de 40% à 15%)
- des cadavres en suffisance
- 1 dose de poudre d'os (le genre de poudre d'os dépend de l'espèce invoquer) par 5 goule a relever.
- 1 bâton d'encens par 5 goule
- le cadavre encore chaud d'un nécromancien (qui ne soit plus un apprenti)

Perte de contrôle : 40% (15%) pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 2 heures.

Réaction de révolte : attaque toute créature vivante étant suffisamment proche a commencé par la créature qu'il estime la plus faible.

Perte de pouvoir : explicités dans le sort

Temps de récupération : 1 point de POU toute les 12 heures

Durée du rituel : explicités dans le sort

Invoquer fantôme

Composante :

- 1 offrande qui plaira a l'esprit du défunt (si on veut l'invoquer de manière a ce qu'il soit amical)
- quelque chose ayant appartenu au défunt
- 1 miroir d'argent non terni (réutilisable)
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : POU % ou 0% (si invocation amicale)

Pourcentage de révolte : (POU/2) % ou 0% (si invocation amicale)

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature vivante étant suffisamment proche a commencé par l'invocateur

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 10 point d'INT

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 10D20 +POU +INT minutes

Invoquer élémentaire

Invoquer ondine

Composante :

- de l'eau en quantité suffisante
- 10 gramme de mercure pur par points de TAI (en m³)
- 2 saphir de au moins 1 carat par points de TAI (en m³).

- 1 bâton d'encens résistant à l'eau par 5 points de POU de l'esprit
- une dague en argent recouvert du sang de l'invocateur.

Perte de contrôle : 0% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature étant suffisamment sauf les élémentalistes de l'eau.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 points de TAI

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 1D2 heures *TAI (en m³)

Invoquer salamandre

Composante :

- du feu en quantité suffisante
- 10 gramme d'or pur par points de TAI (en m³)
- 2 rubis de au moins 1 carats par points de TAI (en m³).
- une poignée de cendres d'un sorcier ayant connu au moins un sort de feu. Une plume d'aitvaras peut aussi faire l'affaire.
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 0% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature étant suffisamment sauf les élémentalistes du feu.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 points de TAI

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 1D2 heures *TAI (en m³)

invoquer ombre

Composante :

- de l'ombre en quantité suffisante
- 100 gramme de plomb pur par points de TAI (en m³)
- 2 saphir violet de au moins 1 carat par points de TAI (en m³).
- les os d'une créature de l'ombre
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 20%

Pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature vivante étant suffisamment y compris les élémentalistes de l'ombre.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 points de TAI

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 1 heures *TAI (en m³)

invoquer gnome

Composante :

- de la terre en quantité suffisante
- 10 gramme de platine pur par points de TAI (en m³)
- 1 diamants de au moins 1 carat par points de TAI (en m³). Réutilisable
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit
- la terre du lieu où l'invocateur est né.

Perte de contrôle : 0 %

Pourcentage de révolte : 5%

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature étant suffisamment sauf les élémentalistes de la terre.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 points de TAI

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 1D3 heures *TAI (en m³)

invoquer sylphe

Composante :

- de l'air en quantité suffisante
- 20 gramme d'aluminium pur par points de TAI (en m³)
- le dernier souffle d'un homme libre.
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 0 % Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 2 heures

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature étant suffisamment sauf les élémentalistes de l'air.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature + 1 point de POU par 2 points de TAI

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 1D2 heures *TAI (en m³)

Esprit élémentaire

invoquer brume de feu

Composante :

- un petit feu

- les cendres d'un être de la même espèce que l'invocateur.
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 25% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 10 minutes

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature a commencé par l'invocateur.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 3D6+5 minutes

Invoker luciole

Composante :

- les rayons du soleil
- un crane ayant appartenu à un mort vivant.
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 10% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 20 minutes

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou attaque toute créature morte vivante.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les heures

Durée du rituel : 4D6+6 minutes

Invoker PIXIE

Composante :

- un objet brillant & joli mais pas trop grand (définition très vague mais c'est fait exprès)
- un ciel étoilé ou ensoleillé & nuageux ou de la neige

- de la poussière d'étoile (1 pincée)
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 30% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 20 minutes

Réaction de révolte : retourne dans son plan ou embête l'invocateur.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les demis heures

Durée du rituel : 3D6+5 minutes

Invoquer esprit de froid

Composante

- un cristal de glace pur
- 1 bâton d'encens par 5 points de POU de l'esprit

Perte de contrôle : 0% Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 0 minutes

Réaction de révolte : retourne dans son plan.

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les demis heures

Durée du rituel : 3D6+5 minutes

Invoquer un daeva

Composante

- une écaille de wyrm noir
- les larmes d'une Banshee (ceci est métaphorique pour dire un objet auquel une banshee est attaché)

- un diamant sans défaut de 1 carat par point de POU de la créature
- un cristal d'améthyste n'ayant jamais vu la moindre lumière

Perte de contrôle : 0%

Pourcentage de révolte : 10%

Temps de révolte : 0 minutes

Réaction de révolte : tente de tuer l'invocateur puis retourne dans son plan

Perte de pouvoir : 1 point de POU perdus par 5 points de POU de la créature

Temps de récupération : 1 point de POU toute les demis heures

Durée du rituel : 3D6+5 minutes

Livre des enchantements

Lier esprit de pouvoir

Composante :

- Un anneau en argent ou un autre objet de cette taille
- une gemme au choix du joueur, le plus souvent utilisé est une malachite azurite
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 10 point de POU de l'esprit

Lier esprit de magie

Composante :

- Un anneau en argent ou un autre objet de cette taille
- une gemme au choix du joueur, le plus souvent utilisé est une malachite azurite. la gemme doit être de 1 carat par 10 point de POU de l'esprit
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 5 point de POU de l'esprit et point par 10 point d'intelligence

Lier esprit de guérison

Composante :

- un bâton en bois d'ébène recouvert d'argent
- un crin de licorne donné avec le consentement de celle-ci.
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 10 point de POU de l'esprit

Lier esprit de peur

Composante :

- Un objet fait à partir d'un aulne ayant grandi dans un marais et ayant une forme effrayant pour l'enchanteur
- un diamant violet d'au moins 1 carat par point de POU de l'esprit
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 5 point de POU de l'esprit

Lier esprit de folie et de douleur

Composante :

- comme pour l'esprit de peur mais objet représentant respectivement la douleur ou la folie
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 5 point de POU de l'esprit

Lier esprit d'intelligence

Composante :

- bague ou objet en argent ou en or presque pur
- cheveux de nymphe
- l'esprit a lié

Perte de pouvoir : 1 point par 5 point de POU de l'esprit 2 Et par point d'intelligence

Livre des rituels de cérémonie

Lever cimetière de zombie

Composante :

- nombre de cadavre suffisant
- 2 ml de sang de wyrm noir par cadavre & par 6 points de TAI du cadavre.
- Une partie du corps d'un nécromancien (la perte de cette partie doit être handicapante genre le bras)

Perte de pouvoir : déjà préciser dans les sorts

Durée du rituel : déjà préciser dans les sorts

Lever cimetière de squelette

Composante :

- nombre de cadavre suffisant
- 2 ml de sang de dragonewt par cadavre
- Une partie du corps d'un nécromancien (un doigt est suffisant mais une main c'est mieux)

Perte de pouvoir : déjà préciser dans les sorts

Durée du rituel : déjà préciser dans les sorts

Créer gargouille

Composante :

- De la roche en quantité suffisante (dépend de la TAI de la gargouille)
- 1 diamant de 1 carat par point de TAI (les diamants sont tous des pierres magiques cela servira à la mobilité de la gargouille & au renforcement de son armure naturelle)

Perte de pouvoir : 1 point par D6 points de TAI

Durée du rituel : 8 heures par D6 points de TAI

Créer squelette

Composante :

- un squelette (humain ou pas)
- 1 ml de sang de dragonewt par 6 points de TAI

- 2 carat degrenat

Perte de pouvoir : 1 par 16 points de TAI

Durée du rituel : 1 heures / 6 points de TAI

Créer zombie

Composante :

- un cadavre (humain ou pas)

- 1 rubis de 1 carat les premiers 16 pt de TAI puis le poids du rubis augmente de 1 carat par 2 pt de TAI jusque 30 pts de TAI a partir de la il faut rajouter 2 carat par point de TAI au rubis. (Si le zombi meurt le rubis est réutilisable, mais il faudra le rechercher dans le corps du zombi).

- 1 ml de sang de wyrm noir par 6 points de TAI

Perte de pouvoir : 1 par 16 points de TAI

Durée du rituel : 1 heures / 4 points de TAI

Prothèse nécromantique

Composante :

- la partie d'un cadavre (humain ou pas) qu'on veut «soigner »

- 1 rubis de 2 carats taillé

- 10 ml de sang de wyrm noir (par 6 points de TAI)

Perte de pouvoir : 1D3

Durée du rituel : 1D3 heures / points de TAI

Prix de composante

Peau de suce tête : 5 sous / 10 cm²

Griffe de suce tête : 120 sous / griffe

Tête de suce tête : 60 sous par tête

Roche (pierre): 4 sous le kilo

Marbre : de 10 à 80 sous le kilo

Pétales de rose séchée au soleil : 1 sous / 10 pétales

*Bâton d'encens : 8 sous / bâton

*Bâton d'encens avec quelque gouttes de sang de licorne ou résistant a l'eau : 20 sous / bâton

* a noter que le bâton d'encens licorne ou résistant a l'eau peut toujours être substitués au bâton d'encens l'inverse n'est pas vrai

Sang de dragonewt stade II : il n'existe pas de prix standard mais tourne fréquemment autour de 1 sous le millilitre. (Prix minimale Mais extrêmement variable) a 5 sous.

Sang de wyrm : il n'existe pas de prix standard mais va de 5 sous le millilitre. (Prix minimale Mais extrêmement variable) a 25 sous le millilitre (grand maximum)

Poussière d'étoile: 50 sous par poignée, 10 par pincée

Pierre de lune : 100 sous par pierre

Encre Kralorelane : 5 sous / cl mais variables d'un endroit a l'autre

Poudre d'os humain: généralement 10 sous le dose (quelque décilitre de poudre)

Les aiguilles de platine ou de zinc

La classe de l'aiguille indique le bonus que vous pouvez rajouter à la compétence de rituel pour laquelle vous utilisez l'aiguille en question.

L'ordre de l'aiguille indique les points de POU que vous évitez de perdre lors d'un rituel. A noter que si le rituel est une invocation les points de POU que vous ne perdez pas sont doublés.

Il ne peut y avoir maximum qu'une seule aiguille par rituel si plusieurs sont sur le terrain lors du rituel on prend la meilleur (la plus chère) mais les 2 aiguille seront consommé.

Classe	Bonus	Prix	Ordre	Effet	Prix
0	-10%	-50	0	-1	+100
1	0%	+0	1	-1D2+1	+200
2	+10%	+50	2	-2D2+2	+400
3	+20%	+200	3	-3D2+3	+800
4	+30%	+450	4	-4D2+4	+1600
5	+40%	+800	5	-5D2+5	+3200

Si la somme de l'ordre + la classe de l'aiguille est supérieur à 3 l'aiguille devra être une aiguille de platine (ce qui rajoute 500 lunar au prix de l'aiguille).

Si l'ordre plus la classe dépasse une certaine valeur il faut payer de l'argent en plus.

Si la valeur est égal a 6 : +432 sous (450 sous)

Si la valeur est égal a 7 : +686 sous (700 sous)

Si la valeur est égal a 8: +1024 sous (1050 sous)

Si la valeur est égal a 9 : +1458 sous (1500 sous)

Si la valeur est égal a 10 : +2000 sous

Les métaux (au kilo)

Il y a 2 types de métaux, les purs & les non purs. Les purs sont traités de manières alchimiques pour pouvoir être utilisé dans des rituel sans que cela n'ajoute des malus, les métaux impurs peuvent être utilisé dans les rituels mais ajouteront des malus variables selon la pureté & le type de rituel (plus un rituel est couteux plus la pureté est importante). Les métaux impurs gardent toutes leurs propriétés & sont utilisé dans la vie de tous les jours. A noter que les prix de ces matières peuvent varier de manière plus ou moins grande selon le temps & le lieu.

	Purs	Impurs	
Plomb	100 sous	10 sous	
Bronze	200 sous	85 sous	
Argent	1480 sous	1020 sous	
Zinc	2400 sous	/	
	Aluminium	3000 sous	800 sous
Or	9300 sous	/	
Fer	/	10500 sous	
Platine	13800 sous	/	
Mercure	20000 sous	1000 sous (cinabre)	
Titane	/	64000 (85% pur)	

Diamant non taillé : le prix d'un diamant de 20 carats est différent du prix de 20 diamants de 1 carat. Les prix des diamants est égale au maximum entre ces 2 formules. 50 sous / carat ou à partir de 9 carats cette suite

9 carats = 450 sous
10 carats = 550 sous
11 carats = 660 sous
12 carats = 780 sous
13 carats = 910 sous
14 carats = 1050 sous
15 carats = 1200 sous
16 carats = 1360 sous
17 carats = 1530 sous
18 carats = 1710 sous
19 carats = 1900 sous
20 carats = 2100 sous
21 carats = 2320 sous
22 carats = 2550 sous
23 carats = 2780 sous
24 carats = 3020 sous
25 carats = 3270 sous
26 carats = 3530 sous
27 carats = 3790 sous

28 carats = 4060 sous
29 carats = 4340 sous
30 carats = 4630 sous
31+ carats = prix aux enchères

Autre gemme non taillé : pour les autres gemmes on prendra le nombre de carats on regarde le prix qu'un diamant coûterait puis on le multiplie par un facteur dépendant de la gemme ;
grenat : 0,2 rubis : 0,8 émeraude : 0,7 saphir : 0,75 saphir violet : 0,9 diamant bleu,
rouge ou jaune : 1,2 diamant vert : 1,5

Le prix des carbonado (diamant noir) n'est pas donné ici car trop cher.

Gemme taillé : multipliez le prix par 5 pour les diamants, 4 pour les saphirs & le rubis & 3 pour l'émeraude. Les prix données ici sont à titre indicatif tout dépend du doigté avec lequel le diamant est taillé & la grandeur de ce dernier.

Petit bestiaire magique

Banshee

les banshees sont les esprit de jeunes femmes assassiné ou mortes en couche, On la rencontre sous la forme d'une belle jeune fille défigurée par la tristesse ou la colère au point que ses yeux sont rouges de sang. Les banshee peuvent avoir refusé la mort pour plusieurs raison, pour prévenir quelqu'un de sa mort imminente, pour se venger de quelqu'un de bien particulier, parce qu'un nécromancien ne lui a pas laissé l'opportunité de s'en aller ou pour des raisons totalement indéterminé. un courant d'air glacé annonce son arrivé, l'air se refroidit et tout se couvre d'une fine couche de glace quand une banshee est dans les parages. Le cri de la banshee est le plus horrible qui puisse s'imaginer. Il tient à la fois du hurlement du loup, des appels de l'enfant abandonné, des plaintes de la femme qui accouche, et des cris de l'oie sauvage. Voir une banshee est un signe funeste & celui qui voit une banshee peut s'attendre a sa mort ou la mort de quelqu'un dans les environs. Parfois, la banshee se tient près d'un cours d'eau, où elle se lamente en lavant le linceul du futur décédé. Les banshee ne se manifestent que de nuit. A noter que certaines nécromanciennes (ou même plus rarement nécromancien) puissantes se transforment volontairement en banshee pour atteindre l'immortalité en conservant souvenir & pouvoirs magiques.

Caractéristique

CON	12D6+15	57
INT	2D6+6	13
POU	3D6+5D6	28

Points de vie : 57 mouvements: égaux au POU

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Cri	1	auto	spécial
Toucher glacial	5	75%	Mort si échec CON

Armure : les banshee ne peuvent être touché qu'avec des armes magiques ou en argent, les banshee ne sont pas immunisé au sort de drainer, mais la priver de sa magie, la tuer ou lui drainer tout se points de magie ne la fera disparaître que pendant 1 nuit, elle reviendra dès la nuit suivante. Cependant une banshee peut être tuée si un prêtre de la mort récite une prière à son honneur après qu'elle ait été vaincue.

Capacité spéciale:

- une banshee se lamentent constamment toutes les personnes étant suffisamment proches pour entendre ce cri doit passer un test de CON ou être démoralisé, une fois ce test réussi, le sujet est immunisé durant une nuit
- les banshee sont capable d'émettre un cri (max 3/jour) horrible tuant toutes personnes affecté par les lamentations de la banshee & ratant un test de CON, si elle n'est pas affecté par les lamentations mais qu'elle rate ce test elle est paralysé par la peur. Si elle réussit son test rien ne se passe.
- Le toucher glaciale des banshee provoquent la mort immédiate de la victime si celle-ci ne réussit pas un test de CON.
- Si aucun être vivant ne voit la banshee elle peut se téléporter dans un rayon n'excédant pas 10X son POU.
- les banshee sont capable de sentir quand une personne est arrivé au bout de sa vie, elles peuvent donc prédire la mort de la plupart des gens (les PJ & PNJ important ne sont pas affecté)
- Certaines banshee sont aussi capable de manié la magie de glace à un niveau convenable (ordre 3 ou 4 maximum).

Magie:

les banshees connaissent toutes la magie connue de leur vivant & se souviennent de leur vie antérieure.

Pixie

Les pixies sont des petites créatures humanoïdes ailées de caractère joyeux & joueur. Ces créatures vivent sur ce plan dans des forêts de hautes altitudes extrêmement magiques, ils sont organisés en société assez informelle généralement regroupé autour d'une fée. Les pixies adorent tout ce qui brille même si cela n'a aucune valeur, elles adorent faire des farces pas toujours de très bon gout mais généralement pas très méchante. Si un humain veut négocier avec un(e) pixie il peut jouer sur la curiosité de ces êtres & satisfaire leur curiosité. En effet les pixies aime apprendre de nouvelles choses mais s'ennuie très rapidement s'il n'y a rien d'intéressant à voir dans le coin. Les pixie apprécient aussi de partager leurs points de vue philosophiques sur tout & sur rien & sont capable d'ennuyer euh de parler pendant des heures voire des jours sur un simple brin d'herbe.

Caractéristique

Caractéristiques		
Force	2D3	4
Constitution	2D4	5
Taille	1D2	1-2
Intelligence	2D6+6	13
Pouvoir	4D6	14
Dextérité	2D6+8	15

PV totaux: 3-4 mouvement: 2/6 (vol)

Localisation	Mêlée	Missile	Pts a/v
Corps	01-20	01-20	0 / 5
Arme	RA	Attaque %	Dégâts
houspillage	6	40	Malus de 20% pour la victime
attaque	9	40	1D3-1D4

Sorts connus: les pixies connaissent de la magie de l'esprit principalement des sorts défensifs en moindre mesure des sorts de boost mais ils leurs arrivent aussi de connaître des sorts de disruption ou de soins. Les pixies connaissent généralement 2D3 points de sorts. Il arrive à ces petites fées de connaître de la magie du vent.

Compétences: esquiver: 75%

Remarques: les adversaires des pixies ont des malus pour les toucher dus à leur petite taille. (Voir règles de combat).

Fée

Les fées sont des pixies extrêmement âgées leur TAI est cependant de 2D3 et leur CON de 6D6. Elles sont considérées comme des mages élementalistes du vent sans avoir besoin de familier pour lancer de sorts d'ordre 2. Elles sont aussi capables d'exaucer certains souhaits sauf les leurs. Attention cependant les fées reste des êtres espiègles et leur blagues peuvent être très dangereuse, accordé un souhait si il est mal formulé peut être le prélude d'une de ces blagues parfois meurtrière.

Compétences: esquiver: 120%

Brume de feu

Imaginé des milliers de petits points lumineux formant une brume légère, imaginé maintenant que chacun de ces points soit une mini flamme brulant à plusieurs centaines de degrés. La-vous imagineraï ce qu'est une brume de feu.

CON : 2D6 7 Déplacement : 4
INT : 3D6 10-11 PV : 7
POU : 2D6+6 13

Brulure : auto; 2D6+1 de dégâts sans armure la victime peut tenter d'opposer sa CON aux dégâts infligés si elle réussit, elle ne prendra que la moitié des dégâts

Vol de magie : la brume de feu peut en plus de brûler sa victime opposer ses points de magies à celle de sa victime pour lui voler sa magie. Si elle réussit elle lui vole un nombre de points de magies égales à ses dégâts spirituels

Armure : O mais il est immunisé a toute les armes non magiques cependant l'argent l'affecte, de plus la magie élémentaire du feu ne l'affecte pas (ça semble logique), les poisons, les maladies, les sorts affectant l'esprit & la santé ne les affecte pas (ça va de soi). Cependant chaque litre d'eau lui inflige 1 point de dégâts

Tirée des livres du très grand feu H.P. Lovecraft et du manuel de call of cthulhu

Chevalier miroir

Les chevaliers miroir ressemblent à de grandes statues reptiliennes en argent sauf leurs ailes qui sont dorées. On dit souvent que le pire combat n'est pas le combat contre les autres mais le combat contre soi-même. Les chevaliers miroirs utilisent cette méthode pour faire douter leurs adversaires. Pour un chevalier miroir rien n'est plus beau que de pousser des gens au suicide, pousser des gens à abandonner leurs rêves ou encore pousser un mari cocu à poignarder sa femme et l'amant de celle-ci. Si il est clair que ces démons n'aime pas se salir les mains si ils sont obligés de le faire ils n'hésiteront pas une seule seconde à massacrer tout un village s'il le faut et le pire c'est qu'ils en ont la capacité.

« Regarde Don Quichotte, regarde dans le miroir de la réalité ».

Chanson le chevalier au miroir avec Jacques Brel

Caractéristiques

Force	2D3+21	25
Constitution	2D3+21	25
Taille	2D3+16	20
Intelligence	1D6+12	15-16
Pouvoir	2D3+26	30
Dextérité	2D6+18	25

PV totaux: 23 mouvement: 5/ 12 (vol)

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
2X griffe	7/10	80	1D6+1+2D6

Sorts connus: ce sont des mage illusionnistes, de plus ils connaissent généralement toutes la magie divine du chaos du dieu chaotique qu'ils servent.

Compétence: esquiver 90%

Capacité spéciale:

- aura de faiblesse : 100 mètres autour d'eux les gens deviennent plus influençables et surtout beaucoup plus agressif.
- leurs griffes sont empoisonnées la VIR est égale à la CON. Ce poison est un poison hallucinogène qui permet de renforcer l'effet des illusions du chevalier miroir. Cependant même sans illusions, la victime souffrira d'hallucinations.
- ils réfléchissent 4 points de sorts
- ils possèdent en plus de cela 1D3+4 autres traits chaotiques.
- ils peuvent attaquer 2 fois, lancer un sort et esquiver

Démon loup

Les démons loups sont des envoyés du dieu loup. Ils ne sont invoqués par les servants de ce dieu qu'en de très rares occasions. Le démon loup ressemble à un gigantesque humanoïde couvert de poils blanc le tout surmontés d'une tête de loup. Ces démons sont des guerriers, ils sont courageux et discipliné. Cependant si ces derniers ne sont pas invoqués par un membre du peuple loup ils peuvent devenir complètement fous et attaquer toutes personnes à vue.

Caractéristiques		
Force	6D6+11	32
Constitution	2D6+5	12
Taille	4D6+11	25
Intelligence	2D6+6	13
Pouvoir	2D6+8	15
Dextérité	2D6+10	17

PV totaux: 19 mouvement: 7

Les démons loups peuvent soit attaquer 2 fois avec leurs griffes soit une fois avec leurs morsure

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
2X griffes	7/10	90	1D6+3D6
morsure	4	100	2X le bonus au dégats

Armures: 5 points sur l'ensemble du corps de plus ils ne peuvent être blessés que par des attaques magiques ou des attaques à l'argent.

Magies : aucune

Capacité spéciale:

-hurler à la lune : toute personne entendant ce cri est obligés de réussir un test de POU ou de fuir démoralisé.

Démon d'acier

Les démons d'acier ne sont en réalité pas composé d'acier, mais leur épaisse cuticule recouvrant tout leur corps fait penser à de l'acier d'où leur nom, ces démons sont des démons assez classiques dans leur formes, humanoïde avec 2 ailes 2 cornes et une peau d'une couleur variable. Ce nom est peut être aussi dut au fait que ces démons soient très résistant à la fois à la magie mais aussi aux coups comme l'acier finalement (le fer est un matériau anti magie notoire). Ces démons sont assez violent et pas très malins aiment le combat et n'hésite pas après le combat à volontiers torturés leurs adversaire n'ayant pas su les distraire au combat (les mauvais combattant en somme)

Caractéristiques		
Force	4D6+2	16
Constitution	4D6+10	24
Taille	4D6+12	26
Intelligence	2D6+5	11
Pouvoir	6D6+9	30
Dextérité	2D6+3	10

PV totaux: 25 mouvement: 4

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
2X griffes	7/10	70	1D6+1+2D6
Ailes	4	100	Repousse l'ennemi si test d'opposition FOR vs FOR échoué

Armures: 12 points sur l'ensemble du corps de plus ils absorbent les 6 premiers points de sorts.

Magies : aucune

Esprit de froid

POU : 3D6+6 16-17

Déplacement : POU/2

Ces esprits ressemblent à une espèce de brouillard givrant. Une fois possédé la victime sera soumise à la règle d'hypothermie & devra soigner son hypothermie de manière constante ou finir par mourir congelé.

Esprit de noyade

POU : 3D6+6 16-17

Déplacement : POU/2

Ces esprits ressemblent à de l'eau s'agitant comme celle d'un torrent. Une fois possédé la victime sera soumise aux règles d'asphyxie seulement les jets de constitution doivent se faire toutes les heures. De plus la victime peut tenter un test d'opposition pour ne pas être affecté par l'esprit en question.

Luciole

POU : 2D6+6 13

Déplacement : POU/2

Ces créatures sont des esprits ressemblant à des petites lumières flottant au-dessus du sol. Les lucioles ne possèdent que des morts vivants, s'ils sont vaincus ils sont considérés comme étant détruits.

Wyrms

Dans le livre de base on voit que les wyrms peuvent apprendre de la sorcellerie, oui mais dans le cadre de ce livre de quelle sorcellerie parlons nous. Pour trancher la question il existe 6 types de wyrm, un pour chaque élément plus un pour la sorcellerie des forêts. A chacun de ces wyrm est associé une couleur ces dernières sont présentées plus bas. Les wyrms adultes maîtrisent fréquemment leur magie comme des adeptes sorcier et sont donc capables de lancer des sorts d'ordre 3, il n'est pas rare qu'ils sachent aussi lancer des sorts d'ordres 2.

bleu : élément eau et glace rouge : élément feu et lumière gris/ (parfois beige) : élément air noir : élément ténèbres/ombre vert : magie des forêts
--

brun : élément terre

Démon assassin (écorcheur)

Ce démon est d'abord curieux dans l'âme en effet quel meilleurs moyen d'éliminer sa victime que de le connaître le mieux possible. Ce démon est vicieux sournois et n'aime pas vraiment recevoir des ordres sauf si il peut rassasier sa soif d'apprentissage. Au fur et à mesure que ses connaissances seront rassasiées, il cherchera à quitter son maître. Si celui-ci le laisse faire, il s'expose à la perte de son démon. S'il refuse, le démon nourrira dès lors une violente haine à son égard. Il n'accomplira les ordres que par obligation. Lors de la libération (volontaire ou accidentelle) du démon, il attaquera toute personne qu'il connaissait bien (en général l'invocateur et son entourage proche ou ses amis). La plupart de Ces démons sont des démons de dieux sournois et manipulateur

FOR : 10D6+5	40
CON : 4D6+2	16
TAI : 2D3+5	9
INT : 9D3	18
POU : 4D6+6	20
DEX : 4D6+6	20

Morsure 75% ; 1D10+1 de dégâts + VIR 16 (poison normal) +Bd

2X griffe 85% ; 1D6+1+VIR26 (anéanti les PM) +Bd

Déplacement 13

Armure : 5 points partout sauf a la tête ou il a 7 points

Traits chaotique : 1D3+1 traits chaotiques+polymorphie. Certains de ses démons ne sont pas chaotique & n'ont donc pas de traits chaotiques. Ces démons savent parler presque toutes les langues humaines.

Compétences

Grimper 155% **Sauter** :120%

Connaissance des Poisons 80% **Inventer** 65%

Se cacher : 60% (+50% dans la nuit) **déplacement silencieux** : 120%

Démon mignon de Mitsy

Les démons mignons ressemblent à une loutre géante démoniaque càd avec les classiques cornes, ailes, bla, bla, bla (c'est tout le temps le même truc de toute façon). Les démons mignons adorent jouer et faire la fête. Jamais sérieux, ils prennent un malin plaisir à faire des farces idiotes mais sans aucune conséquence graves. Cependant ils sont parfois appelés par le peuple loutre pour défendre ces derniers ou par un magicien désirant entrer en contact avec cette puissante entité, cependant ces démons malgré leur puissance (même pour des démons) n'aiment pas tuer et ces derniers ne pourront recevoir d'ordre contraire à leurs éthiques (même sous domination) sauf si on arrive à les convaincre que c'est le moins pire des choix. Cependant si ces dernières sont attaquées, se sentent fortement agressées ou simplement qu'elles ont très faim, elles peuvent devenir plus agressives. Ces derniers servent Mitsy déesses des loutres, de la chance et de la bonne humeur.

Caractéristiques		
Force	10D6+5	40
Constitution	10D6	35
Taille	2D6+8	15
Intelligence	2D6+6	18
Pouvoir	10D6	35
Dextérité	2D6+13	20

PV totaux: 25 mouvement: 6/20 (dans l'eau) /12 (vol)

Les dégâts de la morsure est calculé en multipliant la force par 2 et pas en faisant FOR+TAI

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
morsure	4	100	1D10 + 4D6

Armures: 6 points sur l'ensemble du corps de plus ils régénèrent 2 points de vie dans chacune de leur localisations chaque rounds même si cette dernière tombe à 0 (cela leur prends tout de même 1D3 rounds à régénéré), cependant les attaques de feux ne permettent pas la régénération.

Magies : sont considérés comme des mages de la magie mystère (oh mon dieu mais qu'est-ce que c'est ça)

compétences : esquiver 150%

Capacité spéciale:

- le pouvoir des loutres : la morsure ignore toutes les armures non rituelles, de plus la morsure dissipe automatiquement tous les sorts passif ou actif mise en place par la cible.
- trop mimi ça : à moins que le démon mignon ne soit agressif, toutes personnes voulant

attaquer le démon mignon doit réussir un test de POU X 3.

- les démons mignons peuvent attaquer, lancer un sort et esquiver pendant le même round.
- aura de paix et de bonne humeur : aura reproduisant le sort peace and loutre sur 200 mètres.

Requin du chaos

Les requins du chaos sont des démons féroces craint et redouté par tous les marins. Il n'est en effet pas rare que ces créatures arrivent à passer dans le plan I. Ils ressemblent à des requins gigantesques, ce sont des monstres de plus de 15 mètres. Autour de leur gueule des tentacules, hommages à leur tristement célèbre dieu viennent rappeler leur nature chaotique. Ces créatures ne vivent que pour tuer par plaisir, leur présence pousse les autres requins d'habitude certes voraces mais pas cruels à le suivre dans son plaisir purement destructeur.

Caractéristiques		
Force	12D6+8	55
Constitution	6D6+14	35
Taille	10D6+5	40
Intelligence	3D6	10-11
Pouvoir	6D6	21
Dextérité	2D6+13	20

PV totaux: 37 mouvement: 20 (dans l'eau) de plus ils sont capables de faire des sauts

Les dégâts de la morsure est calculé en multipliant la force par 2 et pas en faisant FOR+TAI

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
morsure	4	100	1D10 + 6D6

Armures: 12 points sur l'ensemble du corps.

Magies : il manquerait plus qu'on rajoute de la magie à ces monstres !!

Compétences : sentir le sang

Capacité spéciale:

- tous les dégâts sont délocalisé càd enlevés direct au PV généraux.
- aura d'attraction : une meute de requins accompagne généralement le requin du chaos.

LICHE

Les liches sont des creatures mortes vivantes crée grâce à une très puissante magie nécromantiques. Ils prennent généralement un forme intermédiaire entre celle d'un zombie et d'un squelette ressemblant à un squelette auquel il rest ci et la de la chair. Généralement

ils s'agit de très puissant sorcier. Contrairement aux morts vivants inférieur la liche à une volonté propre et une intelligence fréquemment très développée. Ils vivent généralement reclus et loin de tout.

à noter que les caractéristiques ci-dessous sont celles d'une liche moyenne l'intelligence et le pouvoir dépendra de la vie antérieure de la liche.

FOR	6d6	21
CON	6d6	21
TAI	2d6+6	13
INT	3D6+6	16-17
POU	6D6+	21
DEX	6d6	21
APP	2d6	7

armes

2X griffes 6 50% 1d6+Bd + 1D4 pm drain

Compétences: discrétion 55%, écouter 65%, chercher 60%, détecter vie 65%, à noter qu'une liche est ou sinon aveugle.

Immunité: les liches ne peuvent être touchés que par des armes magiques ou en argent en plus de toutes les autres immunités que confèrent le statut de mort vivants.

Aura de contrôle: tous les morts vivants mineurs se situant à moins de 10 mètres sont automatiquement sous le contrôle de la liche. Sauf si ces derniers sont sous le contrôle d'un autre sorcier la liche opposera alors ses points de magie à celui du sorcier pour en prendre le contrôle

Sorcellerie: comme de leur vivant

Le démon

Le démon est un démon surpuissant (c'est un démon majeur supposé unique largement capable de vaincre un hurleur ou encore un chevalier miroir) cependant l'invoquer pour de mauvaise raison signifie la mort de celui qui l'a invoqué & parfois de ceux qui l'accompagnent. Le démon a ses propres motivations & ses propres opinions parfois difficilement perceptibles par les simples mortels. Il connaît le sort résurrection de combat, est capable d'annuler toutes les maladies y compris les folies & tares mentales & il peut même rendre immortel un humain. Cependant le prix à payer pour ses services est souvent très lourd (sacrifice de caractéristiques ou reniement de la foi, abandon d'un don divin ou sacrifices de souvenir, le démon a souvent recours aussi à des requêtes qui à première vue semblent stupides mais dont les conséquences s'avèrent souvent très importantes pour nombre

de personnes). Recourir au le démon se fait en ultime recours. Le démon ressemble à un grand homme (2M40) très musclé. Sa peau est noire & blanche & ces 2 couleurs semblent en permanence se mélanger sans qu'il n'y ait jamais de nuance de gris. Ses bras se finissent par des mains pourvus de longs doigts filiformes terminé par des griffes noir ses mains sont la plupart du temps blanche. Il est pourvu de 2 très grandes ailes de chauves-souris de la même couleur que sa peau. Sa tête diffère d'un homme par le fait que son visage ne reflète aucune émotion que sa bouche est garni de dents extrêmement pointue & sa langue a une longueur démesurée de 80cm. On suppose que le démon n'est pas chaotique, on ne sait pas grand choses sur ses origines.

Caractéristiques

Force	70
Constitution	70
Taille	20
Intelligence	30
Pouvoir	70
Dextérité	20
Apparence	20

PV totaux: 45 mouvement 8/12 (vol)

Localisation	Mêlée	Missile	Pts a/v
Jambe droite	01-03	01-02	20 / 15
Jambe gauche	04-06	03-04	20 / 15
Abdomen	07-09	05-08	20 / 15
Poitrine	10	09-13	20 / 18
Aile droite	11-12	14-15	20 / 12
Aile gauche	13-14	16-17	20 / 12
Bras droit	15-16	18	20 / 12
Bras gauche	17-18	19	20 / 12
Tête	19-20	20	20 / 15

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
2X griffe	4/7	150	1D6+1+5D6
Morsure venin virulence 30	5	120	1D8+3+5D6

Sorts connus: toute la magie divine du dieu de la mort, de la déesse de la guérison & la magie divine commune, il lance tous ces sorts en ne vénérant pas les dieux précités il est son propre vecteur de magie divine. Il connaît en plus ces sorts spéciaux « résurrection de combat, immortalité, annulation des folies, amnésie, parjure & annulation des dons du chaos »

En plus de ça c'est un mage sorcier de combat qui connaît la plupart des sorts défensifs & offensifs des sorciers de combat. Il connaît aussi les sorts, vieillissement, contre téléport & tous les sorts de vampirisme. Tous ces sorts sont connus avec un degré d'au moins 100% de maîtrise. Il connaît tous les talents des sorciers de combat.

Capacité spéciale: peut attaquer 3 fois & peut en même temps incanter ces sorts. Le démon peut changer de plans à volonté, sauf si il est dans un pentacle. Il pourrait aussi voir l'avenir légèrement à l'avance (selon les rumeurs) & manipuler le temps.

Aitvaras (ou phénix)

Ressemble à un espèce de coq blanc avec une tête de rapaces dont les plumes sont faites de feu ou de lumière, l'aitvaras n'est malgré son apparence pas une créature de ce monde mais vient du plan des héros. Un aitvaras n'est que très rarement agressif envers les humains sauf si il estime qu'il y a une injustice qui selon lui ne peut rester impunie il ne tue cependant que rarement le coupable quoi qu'il en ait largement les moyens (tuer le répugne). Malgré le fait que son corps soit celui d'un coq un aitvaras vole très bien. ils détestent les morts vivants de toute sorte sauf les fantômes pour qui il a plutôt de la compassion. Ces créatures servent très fréquemment phoenix (mais pas toujours).

Caractéristiques		
Force	10D6+12	47
Constitution	10D6+12	47
Taille	1D3	2
Intelligence	1D6+12	15-16
Pouvoir	8D6+12	40
Dextérité	2D6+23	30

PV totaux: 25 mouvement: 1/ 12 (vol)

Localisation	Mêlée	Missile	Pts a/v
Corps	01-20	01-20	10 / 25

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
2X griffe	7/10	80	1D2+1+2D6
Morsure	10	90	1D3+1+2D6

Sorts connus: ce sont des élémentalistes du feu ou de sorcier guérisseur ou parfois les deux, leur maîtrise de la magie est relativement importante (sort d'ordre 3 parfois ordre 2). Tout

les aitvaras même ceux ne vénérant pas phoenix ont droit a la magie divine de phoenix, certains aitvaras favorisé par phoenix connaissent résurrection de combat.

Capacité spéciale: peut attaquer 3 fois & peut en même temps incanter ces sorts. Un aitvaras peut retourner dans son plan quand il le désire, sauf si il est dans un pentacle.

Daeva

Ce sont des démons de l'ombre ressemblant a des ombres humaines. Selon certaines sources Ils sont invisible pour l'œil humain ne pouvant percevoir que leurs ombres, d'autres disent que ces démons ne sont que des ombres qui se réfléchissent sur d'autres surfaces. Ils sont donc parfaitement invisibles dans le noir total. Ces créatures sont bestiales mais relativement intelligente & ne supportent qu'assez mal d'être sous l'emprise d'un mortel. Ils ne supportent pas la lumière trop intense & la fuit comme la peste (ils sont peureux). Ils se nourrissent du cœur d'animaux a sang chaud quand ils se trouvent dans notre plans (si ils sont lié ils n'ont plus besoin de cela). On ne sait pas comment ils se nourrissent sur leurs plans d'existence. Ils perdent 1 point de vie par jour passé dans notre plan. Généralement ils pénètrent dans le plan I uniquement quand on les invoque préférant leur plan d'existence à notre monde bien trop lumineux. Les daeva peuvent être discerné grâce a une vision mystique (ou sorts similaires) ou par un sentir magie sombre, magie élémentaire.

Caractéristiques

Force	6D6+12	33
Constitution	8D6	28
Intelligence	2D6+4	11
Pouvoir	8D6+8	36

PV totaux: 28 bonus de dommage: 3D6 déplacement: 8

Localisation	Mêlée	Missile	Pts a/v
Corps	01-20	01-20	0 / 28

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	1	80	Bd (3D6)
Arracher le cœur	1	100	Bd X2 (6D6)

Attaque : on calcule le bonus de dégâts en faisant FOR X2 au lieu de FOR+TAI. Les attaques des daevas ignore toutes les armures à moins que ces dernières ne soient rituelle (les sorts de résister ombre protège de ces dégâts normalement) leurs attaques ne sont jamais localisé provoquant des pertes aux points de vie généraux. De plus si la victime est attaqué par surprise le daeva peut tenter d'arracher les cœur de sa victime provoquant ainsi des dégâts 2 fois plus élevé, une fois le cœur arraché ce dernier disparaîtra absorbé par le daeva, ce dernier regagnera dès lors 1D3+1 points de vie & la victime ainsi tué ne pourra que très

difficilement être ramené à la vie (intervention divine d'un dieu de la mort, ou d'une divinité majeure {genre le dieu des dieux}).

Compétence: déplacement silencieux: 100%, sentir la vie 100% (ce sens peut être faussé grâce à un cacher vie/illusion)

Les daevas ne peuvent pas traverser les murs mais ils peuvent se faufiler à travers les plus petites fissures de ces derniers.

Armure: aucune, mais les daevas ne peuvent être blessé que par la lumière qu'ils s'agissent de sorts ou de lumière naturelles. Les sorts produisant de la lumière mais n'étant pas basé directement sur cette élément voit leurs dés de dégâts divisé par 2 (un évoquer feu/éclair ou un former magie provoquera 1 point à la place d'1D2, former feu provoquera 1D2 à la place de 1D4, former foudre 1D3 au lieu de 1D6, pour les D3 ils deviennent des D2), quand les daevas ont perdus la moitié de leurs points de vie ils doivent faire un test de CON X2 si il le rate ils doivent partir loin jusqu'à ce que la lumière retombe ou pendant 1D100 minutes, à partir du moment où ils ont perdus $\frac{3}{4}$ de leurs points de vie les daeva ne combattent plus ne pensant plus qu'à survivre. Les sorts provoquant des dégâts via la lumière (telle former lumière ou évoquer éclair) n'ont pas besoin de vaincre les points de magie du daeva, le POU sert pour résister aux sorts comme bannir daeva ou de drainer

Notes sur les élémentaires

Gnome : les règles sur les élémentaire de terre ne changent pas (voir p177-178 livre de base). Cependant ils peuvent être invoqué à partir de terrain limoneux avec de la roche. (Plus obliger d'être formé uniquement de roche). De plus les dégâts des gnomes sont délocalisés.

Gnome forme tourbillon de sable : les élémentaires de terre forme sable essaient d'étouffer leurs adversaires en suivant les règles des ondines (eau) ils peuvent aussi renverser leurs adversaire comme grâce à un sort « éjecter » cependant l'adversaire ne subira des dégâts que si il est projeté sur une surface dure. L'adversaire peut tout de même tenter une esquive pour éviter cette attaque. Le gnome se déplace désormais à une vitesse de 5. Cet élémentaire ressemble à une mini tempête de sable

Ondine : les règles sur les élémentaire d'eau ne changent pas (voir p179-180 livre de base).

Ondine forme glace : les élémentaires d'eau forme glace attaque selon cette technique. Ils transpercent leurs adversaires avec des pics de glace (ou épées ou faux,... selon le désir de l'élémentaliste) sortant de leur « corps ». Concrètement ils suivent les règles des gnomes (bonus de dégâts de la force X2 voir p 177-178). Ils peuvent attaquer 10 points de TAI par mètres cube toute, par exemple un élémentaire de 6m³ pourra attaquer 5 guerrier avec une TAI de 12 (5X12 =60) cependant les dégâts sont localisés. Si une personne n'est pas entièrement entourée l'élémentaire ne pourra l'attaqué. Cet élémentaire ressemble à une

statue de glace l'élémentaliste peut lui donner la forme qu'il désire. Le mouvement de l'ondine passe à 3 sur le sol & à 4 dans l'eau sous cette forme

Sylphe: les règles sur les élémentaire de vent ne changent pas (voir p179 livre de base).

Ombre: les élémentaire d'ombre inflige désormais 1 points de dégâts de froid par 2 m^3 . De plus toute personne enveloppés dans l'ombre subira 10% / m^3 de malus à toute ses compétences (sauf si cette compétence sert à tuer l'ombre). Les ombres ont un déplacement de 6 tant sous l'eau que sur le sol ou dans les airs. Si leur force le leur permet les ombres peuvent emporter des personnes avec elles. Les autres règles comme l'attaque par la peur ne change pas.

Salamandre: les élémentaire de feu inflige désormais les dégâts suivants :

$1\text{m}^3 = 1$ point de dégâts
 $2\text{m}^3 = 1\text{D}4$ points de dégâts
 $3\text{m}^3 = 2\text{D}4$ points de dégâts
 $4\text{m}^3 = 3\text{D}4$ points de dégâts
 $+1\text{m}^3 = +1\text{D}4$ points de dégâts

Il est à noter que ces dégâts ignorent les armures métalliques, sont délocalisé & ne peuvent pas être esquivé. Les armes en bois perdent 1 points d'armures par m^3 de l'élémentaire à chaque attaque réussie. Une salamandre de 4 m^3 arrivera à faire fondre du zinc, une salamandre de 6 m^3 arrivera à faire fondre l'aluminium, une salamandre de 8 m^3 arrivera à faire fondre le bronze. Pour plus de détail voir p 80 du livre de base, le nombre de D6 des points de fusion correspond au nombre de m^3 pour faire fondre ce métal.

Salamandre forme métaux ou roche en fusion: ces salamandres font plus de dégâts que les autres salamandres mais sont plus lente (déplacement 2). Ils ressemblent à une coulée de lave ou de métaux en fusion. Si jamais il venait à se refroidir (immersion dans l'eau froide, froid extrême) soit ils sont immédiatement KO soit ils perdent des PV (dépend du MJ & de son humeur).

Dégâts :

$1\text{m}^3 = 1\text{D}6$
 $2\text{m}^3 = 2\text{D}6$
 $3\text{m}^3 = 3\text{D}6$
 $+1\text{m}^3 = +1\text{D}6$

Note complémentaire : les élémentaires sont insensibles au poison & aux maladies. Ils ne peuvent être soignés par des moyens classiques & ils tentent de résister à tous les sorts même ceux qui leur seraient bénéfique, à l'exception des sorts d'augmentation élémentaire.

Notes sur les morts vivant

Ces règles concernent tous les morts vivants ou sur certains point la plupart d'entre eux.

Immunités à la fatigue et aux maladies : les morts vivants ne sont bien entendus plus affecté par les maladies vus que ces derniers ne fonctionnent que par magie et en plus ils ne se fatiguent jamais.

Immunités à la plupart des poisons : les morts vivants ne sont pas affectés par les poisons les vampires et les goules peuvent toutefois être affectées par certains poisons liés au sang. Cependant les morts vivants sont affectés par l'acide sauf bien sur s'ils sont immatériels.

Immunités à la magie sombre : les morts vivants fonctionnent grâce à la magie sombre ils sont donc immunisés à la magie sombre (illusionnisme et élémentalisme de l'ombre) sauf évidemment la nécromancie qui a comme objet principale d'affecter les morts vivants. À noter que certains sort de la magie illusoire permettent que les morts vivant soit affecté ces derniers sont très rares.

Besoin de la magie : les morts vivants ayant besoin de magie pour exister les sorts privant ces derniers de magie peut entrainer la destruction des morts vivants. Pénétrer dans une zone de magie morte est impossible pour presque tous les morts vivants à l'exception de certains morts vivants particulièrement puissants, ceci dit même ces derniers souffre. À noter que les sorts de bannissement des morts vivants fonctionnent sur ce principe. Vus que les morts vivants ont besoin de magie pour vivre ils ne peuvent pas régénérer leur points de magie perdus de manière naturelle

Vulnérabilité à la magie du feu et de la lumière : les morts vivants sont particulièrement vulnérable à ces 2 éléments, la lumière du jour les privent souvent d'une partie de leur pouvoir et les sorts de lumières leur font des dégâts. Sous plein soleil les morts vivants peuvent subir des malus à l'attaque et à l'esquive selon la convenance du MJ.

Sens de la vie : tous les morts vivants arrivent à sentir l'énergie vitale des animaux.

Notes sur les démons

Ces règles concernent tous les démons ou sur certains point la plupart d'entre eux. Sont considérés comme démon : chevalier miroir, toutes les créatures avec démons dans leur nom, infernal, taureau céleste, Daeva, requin du chaos, aitvaras,...

à noter que ici le mot démon n'a pas de connotation maléfique, normal vu que le bien et le mal varie de culture en culture et n'est finalement que très relatif.

Immunités à la fatigue et aux maladies : les démons ne sont pas affectés par les

maladies sauf certaine maladie magique. Vu qu'ils ne sont pas sur leur plan d'existence ils ne se fatiguent jamais, cependant comme dit plus bas leur forme physique sont en partie instable.

Immunités à la plupart des poisons : la majeure partie des poisons n'affecte pas les démons. Seule des poisons excessivement puissant les affecte

immortel : tué un démon en dehors de son plan ne le tue pas vraiment cela ne fait que le renvoyer dans son plan d'origine cependant des moyens très puissant peuvent détruire les démons (citons : détruire démon, éclat glacial, tué le démon quand il est affecté par une divination fantôme,...). Cela a évidemment un impact sur la psychologie des démons qui ne s'échineront pas spécialement à « survivre »

Créature magique: comme les morts vivants les démons ont besoin de magie pour exister. Cependant cela ne les empêche pas de pouvoir pénétrer dans une zone de magie morte. Cependant des sorts leur privant de leur magie les renvoie instantanément sur leur plan. Toutes les attaques des démons compte comme étant magique, de plus ils arrivent à détecter l'aura magique d'un être vivant à condition que ces derniers ne soient pas protégés par un sort de cacher vie (intensité 1 c'est suffisant).

Un démon c'est balèze : toutes personnes apercevant un démon doit faire un test de POU pour ne pas paniquer (sauf les personnes considérés comme fanatique par le MJ). Ces derniers étant particulièrement puissants en comparaison d'un humain, cependant le démon peut aussi masquer son aura (genre le démon mignon). De plus il n'est pas rare qu'un démon sente quand on lui ment on qu'on lui occulte la vérité, tout demi-mensonge ou vérité partiellement occulté devra être accompagné d'un test de baratin. Dans le cas d'un mensonge le test de baratin se fera à -20%. À noter aussi que les démons ont des sens extrêmement développés par rapport aux humains, noter ces capacités serait stupide car elles atteindraient plusieurs centaines de %. Considéré donc tous les tests de scruter ou d'écouter pouvant être réussis par un humain comme étant automatiquement réussis par un démon.

Instabilité : les démons s'ils ne sont pas dans une zone bien spécifique comme par exemple un temple ou un pentacle ont des chances de retourner dans leurs plans. La première heure ils doivent faire un test de POU, la deuxième heure un test de POU -1 la 3ème heure test de POU -2 etc, ... cependant un pacte passé avec un humains leur permet de rester plus longtemps sur le plan I. certains démons trouve d'autre moyen de rester stables (tuer des gens, aller dans l'eau, tous ces moyens dépendent du démon en question). Sur ces tests ils ne font jamais d'échec critique (20 sur 1D20 n'est pas automatiquement considéré comme un échec critiques).

Sorts de sorcellerie spécialisé

I Sorts de combat

4° Éjecter

A distance, Instantané

Ce sort crée une vague d'énergie magique projetant les ennemis en arrière (autant dire que la plupart du temps ils « volent »). Chaque point d'intensité équivaut à un choc invisible de 1D6 FOR, si la force du sort vainc la force de la victime cette dernière est projetée en arrière. Ce sort peut être esquivé ou atténuer avec l'aide d'un sort de protection ou bouclier (qui absorbera une FOR égal à ses points d'armure). Ce sort peut aussi être utilisé pour pousser un objet, défoncer une porte, etc,... dans ce cas précis opposé les points d'armure à la force du sort. Si le sort est lancée sur une personne, la cible fera un mouvement balistique (donc voir règles de chute). on considérera 15 points de force comme une chute de 3M00 (1D6 points de dégâts sans armure) la cible est projetée au sol et doit donc avoir la possibilité de se relever (dur dur de se lever pour un gars en full plate avec FOR 14). Le choc lui-même n'infligera pas de dommage. Les victimes sont de plus projetée de 2 mètres par 5 points de FOR du sort.

4° chasse du Chaos

À distance, Passif

Ce sort n'est efficace que sur les créatures marquées par le chaos. Pour chaque point d'intensité investi la créature perdra 10% dans toutes ses compétences jusqu'à la fin du sort.

3° bouclier anti Chaos

Toucher, Actif

ce sort ne marche qu'avec un sort de cercles défensifs. Si une créature chaotique essaie d'entrer alors elle doit opposer son POU contre 2X l'intensité du sort. S'il échoue, il doit passer un test de CON ou mourir. Les créatures ayant échoué ne peuvent plus tenter de passer à nouveau. Ce sort protège aussi contre les sorts chaotiques comme un sort de résister sorts.

3° inhiber Chaos

À distance, Instantané

ce sort ne peut être lancé que sur des créatures du chaos. Une fois lancé, la créature du chaos ne peut plus entreprendre aucune action offensive (attaquer, lancer des sorts offensifs). Les créatures chaotiques ne peuvent résister à ce sort, cependant les sorts de protections fonctionnent normalement. Chaque fois qu'elle tentera de faire une action offensive elle devra réussir un test de POU à – « intensité ». Si elle réussit elle pourra faire normalement une action offensive, si elle échoue elle se prendra intensité points de dégâts sans armure et délocalisés.

4° lueur distrayante

toucher, passif

Ce sort crée des petites lumières qui rendent la cible floue & empêche de distinguer nettement cette cible de loin. Concrètement toute personne visant la personne protégée par le sort avec une arme de

jet aura un malus de 5% par point d'intensité investi dans le sort. Lueur distrayante est combinable avec cercle défensif.

3° bourdonnement insupportable

Personnel sauf si cercle défensif, Actif

Ce sort crée des bourdonnements & des hallucinations qui emplissent la tête de toute créature intelligente aux contacts de la personne protégée ne réussissant pas à vaincre les points de magie du sorcier. Ce sort empêche les adversaires du mage d'être pleinement efficaces durant les combats de mêlées. Concrètement toute personne étant à moins de 1m (toutes les armes de mêlée sauf éventuellement les armes RA 0) de la personne protégée par le sort subira un malus de 5% par point d'intensité investi dans le sort. Bourdonnement insupportable est combinable avec cercle défensif les personnes sous l'effet de ce sort (quel qu'en soit l'intensité) ne sont pas affectés par ce sort. Les sorts de protection marche normalement, pour un contre magie si l'intensité du sort est égale de plus ou moins un point à l'intensité du contre magie celui-ci sera dissipé mais il ne sera pas affecté lors du premier round, si l'intensité est supérieur il sera affecté même lors du premier round cependant dans les deux cas si cette personne sort de la zone du sort, son contre magie sera encore actif (il sera comme réactivé),

3°perce contre magie

toucher , Passif

Ce sort permet d'ignorer les sorts de protection d'une intensité égale ou supérieur à l'intensité de ce sort ou de diminuer son efficacité si elle est inférieur ex: un mage lance un venin 3 est protégé par un perce contre magie 4 et son adversaire a un boomerang 3 le sort de venin passe en ignorant son boomerang, dans la même situation le sorcier a une résistance aux sorts 6 => $6 - 4 = 2$ le lanceur devra donc opposer son venin 3 à une résistance aux sorts 2 il a donc 55% de chances de réussir contre 35% sans son perce magie 4.

4°contre téléport

À distance, Passif

Ce sort permet d'empêcher quelqu'un de se téléporter. Il faut 1 point d'intensité pour 3 points de TAI de la personne visée. Ex : je veux empêcher une sorcière de 9 points de TAI de se téléporter je devrai lancer un sort d'intensité 3. Si elle a 10 points de TAI le sort sera d'intensité 4.

2°Attirer Attaque

A distance, actif

Si les points de magie de la victime sont vaincus celle-ci attire vers elle toutes les attaques à distance dans la portée du sort, Ce sort attire aussi bien les attaques magiques que les projectiles. Cependant pour attirer les attaques magiques l'intensité du sort doit vaincre l'intensité ou la magnitude du sort. La portée du sort initiale peut être dépassé pour toucher la victime seul compte la portée du sort attirer attaque. Pour les projectiles l'intensité devra vaincre la valeur des dégâts moyens en incluant les bonus de dégâts du tireur. La portée du projectile est doublée par rapport à la normale.

2° éclairer esprit

Toucher, Passif puis instantané

Ce sort permet de créer un point d'intelligence libre par point d'intensité du sort cette fausse intelligence ne pourra être utilisé que pour booster un sort une seule et unique fois. Le sorcier doit déclarer quand il prend cette fausse intelligence. Il ne peut la prendre que si la durée du sort

« éclairer esprit » n'a pas été dépassée. Il ne peut y avoir qu'un sort de ce type actif à la fois sur la même personne & ce sort ne peut pas être lancé au-delà de l'intelligence libre naturel du sorcier grâce à un autre éclairer esprit. Ce sort provoque un contrecoup normal.

2° augmenter précision

Toucher, Passif,

Ce sort augmente les chances de faire un critique de 1% par 2 point intensité dans toutes les parades et les attaques. Il augmente aussi les chances de faire un spécial de 2% par point d'intensité investi dans le sort. Ce sort n'augmente en aucune manière les chances de toucher. Ce sort peut bien entendu être lancé sur un allié.

2° faiblesse létale

À distance, instantané

Ce sort crée une sorte de boule de plasma qui provoque une faiblesse cardiaque passagère (ou à un autre organe vitale) sur une victime vivante. Après avoir vaincu les points de magie de la victime, opposer l'intensité du sort à la CON/2 de la cible. Si la CON/2 est vaincue, la cible meurt sur le coup. Si elle ne meurt pas elle perd un point vie par point d'intensité qui ne peuvent être régénérer que par le repos ou par intervention divine.

2° privation magique

À distance, Passif,

Ce sort permet de diminuer le nombre de points de pouvoir de la victime de 1D3+1 points par points d'intensité. Ce sort ne peut être dissipé que par magie rituelle, les points de pouvoir ne peuvent pas être regagnés par une caresse bleue. La victime regagne ces points de pouvoir dès que le sort prend fin. Si un extra planaire se retrouve sans aucun points de pouvoir il est considéré comme mort ce sort marche normalement sur les morts vivants (qui seront eux considérés comme étant détruits si il tombe à 0). Si le lanceur ne parvient pas à vaincre les points de magie de sa victime la perte de points de POU sera juste diminué de moitié (au lieu d'être égale à 0). Ce sort est combinable avec zone d'effet. Ce sort marche aussi sur les rituels d'enchantement ou de cérémonie. Ce sort diminue le nombre de points de POU investi dans le rituel de 1 par point d'intensité. Si le pouvoir du rituel est réduit à 0 il se dissipe le temps du sort. Ce sort est combinable avec zone d'effet. A noter que les effets perdurent à la fin de la durée normale du sort, cependant le magicien pourra tenter de récupérer son pouvoir grâce à une caresse bleue.

2° isolement total

À distance, Passif

Ce sort forme une petite zone (comprenant juste le lanceur ou une personne au choix de celui-ci) durant la durée du sort ou personne ne peut entrer, aucun sort ne peut être lancé de l'extérieur vers l'intérieur et vice versa, la barrière est absolument invulnérable, si le magicien lance ce sort contre une autre personne que lui la victime pourra passer un test d'opposition pour les créatures trop grosses il faudra combiner le sort avec un cercle protecteur. Personne sauf les dieux et les dragons (s'ils se concentrent sur la zone) ne peuvent voir ce qu'il se passe à l'intérieur, par contre la personne à l'intérieur verra ce qui se passe à l'extérieur & pourra même se téléporter si il le souhaite. Le seul moyen de mettre terme à ce sort est de le dissiper d'un seul coup (exception possible) en prenant pour référence l'intensité du sort. Ce sort peut être combiné avec cercle de protection (ce qui permet d'inclure plus de personne que le lanceur)

1°ni dieu, ni maître

toucher, Passif

Ce sort permet au magicien durant la durée du sort d'être partiellement immunisé à la magie divine. Chaque point d'intensité de ce sort permet de neutraliser 1 point de magie divine lancé à l'encontre du mage (même dispersion de la magie). De plus le mage est immunisés aux dons accordés par les dieux ainsi qu'aux armes magiques bénie par n'importe quel dieux (1pt d'intensité neutralise 1 pt investi dans l'arme) pire à chaque fois que l'arme entre en contact avec le sorcier elle oppose son intensité à celui du sort si elle rate elle est détruite, toute la magie divine indirecte (épées de vérité, berserk) subit les même effets. Le sort permet d'ignorer les protections magiques et les armures magiques ainsi que tout autre objet magique d'origine divine. Le lanceur est aussi immunisé aux sorts divins bénéfiques. Le renforcement magique ne marche pas seul l'intensité du sort est comprise. Les serviteurs divins (les initiés ne comptent pas) au contact se prennent par round un nombre de point de dégâts égaux à la moitié de l'intensité de ce sort sans aucune sauvegarde d'aucun type (même rituelle).

1°magie morte

Autour du lanceur, Passif

Ce sort permet au magicien de créer une zone ou les autres lanceurs de sorts ne peuvent plus utiliser leur magie mais lui bien. Ce sort neutralise aussi les objets magiques, les sorts & les effets rituels. Chaque point de sort retirera 2 points de POU par point d'intensité à toute personne présente dans la zone (sans test d'opposition). Les sorts & effets rituels (même les enchantements & les sorts de domination qui auront toutefois toujours effet si ils ne sont pas réduits à 0) perdront 1 points d'intensité par point de sort (1point / 2 point d'intensité pour la magie divine). Les objets magiques perdront Leur puissance. Ce sort neutralise 1 point de puissance par 2 point d'intensité. Il est à noter que tous ces effets ne durent que le temps qu'on reste dans la zone les sorts redeviennent pleinement actifs quand on quitte la zone cependant les créatures liés en fuites qui ne sont pas dominé a nouveau sont perdues. La zone est égale à 1 mètre de rayon + 1 mètre par point d'intensité. Quand le lanceur meurt la zone se dissipe. La durée du sort dépend de ce qu'on investit en durée (marche comme un sort classique).

Il sort de ritualiste

4°Repérer Enchantement

Enchantement

Ce sort a deux utilisations : il se lance soit sur un enchanteur (ou sur quelqu'un ayant subi une malédiction), soit sur un objet enchanté. Si le rituel réussit, le ritualiste obtient, dans le premier cas, des informations sur un objet enchanté (choisi avant le sort) il pourra poser 2 questions au MJ sur l'objet en question, dans le second cas il pourra poser 2 questions au MJ sur une malédiction (qu'il doit déjà soupçonner) ou sur un ensorceleur qu'il pense par exemple être un illusionniste (attention certains sort d'illusionnisme (divination fantôme) bloque ce type de rituel cependant 99% des illusionnistes seront affectés par ce sort). Plus le jet est réussi, plus les infos sont précises. Un jet critique autorise à poser 4 questions. Un échec absolu donne des informations erronées. Le type d'informations obtenues est généralement le possesseur actuel et le type d'enchantement affectant l'objet ou encore qui a créé cet objet. Les réponses que le MJ fournit doivent répondre clairement

aux questions du joueur mais de manière concise. Si les questions du joueurs sont trop vagues ou si il pose des questions dont l'examen de l'arme ne peut fournir la réponse (genre ou se trouve le réateur de l'arme) le MJ ne répondra pas & le joueur aura perdu une question.

V°enchanter (matériaux)

Enchantement

Ce sort permet de rendre plus résistant un type de matériaux donné. Cela permet par exemple de faire des ponts de glace, mais aussi de rendre magique une arme (à noter que rendre magique cette arme occasionnera juste des dégâts de type magique rien de plus). Ce sort n'à que peu d'application pour les joueurs, cependant elles permettent de développer l'univers. Ces sorts sont des sorts rôle play.

4°Harmonisation

Cérémonie,

Ce sort se lance sur un objet magique enchanté. Si le rituel est réussi le lanceur obtient les caractéristiques de l'objet et de ses enchantements et peut (éventuellement) casser les conditions d'utilisations.

4°éternalisation mineur

Enchantement

Permet à un magicien de rendre la durée d'un sort illimité. Ce rituel est assez coûteux & ne marche que sur les sorts d'ordre 5. A noter que ces sorts ne peuvent pas être des sorts offensifs ou curatif, & ce rituel ne peut pas être lié à une créature vivante.

3°éternalisation

Enchantement

Idem qu'avec éternalisation mineur mais marche avec les sorts d'ordre 4. Le sorcier doit connaître le sort d'éternalisation mineur avant de connaître ce sort

2°éternalisation majeur

Enchantement

Idem que pour éternalisation mais marche aussi avec les sorts d'ordre 3. Le sorcier doit connaître le sort d'éternalisation avant de connaître ce sort

3°Neutraliser Enchantement

Enchantement

Permet à un magicien de "briser" un enchantement (c'est comme dissiper un sort sauf qu'il s'agit d'un rituel). Pour ce faire, le magicien doit dépenser 1 point de POU (souvent diminué par l'usage d'une aiguille de platine) et opposer son POU/2 aux points de POU investis dans l'objet enchanté. Si l'objet contient des points de magie, le magicien doit les vaincre à l'aide des siens propres. Si les deux jets sont réussis, l'enchantement est brisé.

2°Pervertir Enchantement

Enchantement

Ce rituel permet d'altérer un enchantement. Le magicien doit connaître tous les enchantements impliqués, c'est-à-dire aussi bien les enchantements contenus dans l'objet magique, que les nouveaux enchantements. Le magicien oppose les points de sort du rituel au total de POU investis

dans l'objet enchanté. Si l'enchantement possède ses propres points de magie, le magicien devra les vaincre à l'aide des siens propres. Ensuite il pourra modifier les sorts appris par les esprits de l'objet mais ne pourra pas séparer ces esprits de cet objet.

3° cercle d'union rituelle

Cérémonie,

Ce premier rituel permet à un magicien (appelé le maître de rituel) d'accepter plusieurs personnes (appelés des disciples) dans un second rituel. Dans le but que ces personnes sacrifient leur pouvoir à sa place. Cependant pour chaque personne acceptée il perdra un point de POU qu'il régénérera au rythme du second rituel (ces pertes peuvent être diminuées par l'usage d'une aiguille). Les disciples ne peuvent pas être des personnes ne connaissant rien à la magie rituel ils doivent être des sorcier connaissant au moins un rituel d'ordre 4.

Il est parfois possible que le maître de rituel prépare un cercle d'union pour une autre personne, dans ce cas c'est quand même le maître de rituel qui perd ses points de POU.

Exemple : Constantin le nécromancien veut invoquer une armée de 800 zombies, il n'a pas assez de POU pour ce faire, il va donc demander à ses disciples de sacrifier son POU à sa place. Il convie 4 disciples qui vont chacun sacrifier tout leur POU, alors que lui ne va en sacrifier que 4.

2° détruire démon

À distance, Instantané

Ce sort ne fonctionne que contre les démons, le démon affecté perd 1D3 points de vie. Si le démon est tué par ce sort il est définitivement détruit. Il n'y a pas d'opposition magiques, les traits chaotiques & les armures sont ignorés, de plus les dégâts ne peuvent être régénérés. Ce sort affecte même les daeva

2° enchantement d'immunité magiques

enchantement

Ce sort permet de gagner une absorption de 2 points de magie (j'ai 4 en absorption on me lance un sort d'intensité 6 je subis le sort comme un sort d'intensité 2), pendant la durée du rituel qui dure maximum 1 semaine. Les dépenses en point de POU de ce rituel sont exponentielles ($2^{\text{intensité}}$). En gros pour avoir 2 points d'absorption cela coûte 2 point de POU pour en avoir 10 cela coûte 32 points de POU. Vous remarquerez que ce sort coûte 2 fois plus cher qu'un enchantement de vie.

III sort d'élémentalisme

4° armure élémentaire {type d'élément}

Personnel, Passif

Ce sort d'armure élémentaire doit être combiné avec des sorts d'évoquer ou de former [énergie] pour servir à quelque chose cette armure recouvre 3 points de TAI par points d'intensité (en cas de cercle de protection se référer à la plus grande taille). Il permet de protéger l'élémentaliste de manière indirecte; l'élémentaliste crée autour de lui une énergie qui sera semblable au sort qu'il combine avec l'armure élémentaire. Il suffit de dissiper l'intensité de l'armure élémentaire pour dissiper tout le sort. Les sorts d'armure élémentaire n'agissent que si le sorcier est attaqué, sauf si combiné avec évoquer lumière & froid. La durée est investie dans le sort d'armure

par exemple: un élémentaliste du feu voit qu'il est face à des paysans qui veulent sa peau il se lance donc armure élémentaire qu'il combine avec évoquer feu 6, il est tout d'un coup entouré d'une espèce d'armure de feu & quand un paysan tente sa chance en essayant de le frapper il voit que sa fourche en bois brûle (car inflammable voir sort évoquer feu) & en plus de cela l'armure du a la chaleur & la proximité lui brûle la peau au niveau de la tête (4 points de dégâts) & du torse (6 points de dégâts) l'élémentaliste ne semble pas être blessé & leur ami est au portes de la mort, les autres paysans décide de laisser ce type décidément trop coriace.

1) Les règles d'armure élémentaire pour les sorts évoquer seront expliqué dans les sorts évoquer. Les armures élémentaires combiné à des sorts évoquer seront toujours bien visibles si les sorts d'armures élémentaires sont actifs. Les sorts d'armure élémentaire n'annulent jamais un sort d'un élément opposé. De plus il va de soi qu'un mage entouré de feu doit pouvoir résister au feu. Il faut donc que le magicien ait sur lui une résistance à l'élément pour ne pas lui-même être affecté par son propre sort & ce chaque round jusqu'à ce qu'il dissipe ce sort d'armure élémentaire.

2) Pour les sorts former. Les règles sont expliquées ici. Pour tout ce qui est former [matériaux] les armes formée des matériaux en question qui "attaque" le lanceur perdront 1D3 points d'armure par points d'intensité investi dans le sort former (une épée contre un formé bronze par exemple) si les points d'armure sont réduits à 0 l'épée se brise & l'élémentaliste ne se prend pas le moindre point de dégâts. Pour les projectiles à distance chaque point d'intensité absorbe 1 point de dégâts, si tous les dégâts sont absorbés le projectile éclate simplement. Attention toutefois une armure combine à former bois n'absorbera que les dommages cause par des projectiles majoritairement formé de bois si un projectile en glace est lancé c'est tant pis pour l'élémentaliste.

3) Le sort d'armure élémentaire combiné a un sort former énergie permet de renvoyer ce type d'énergie vers une personne au choix de l'élémentaliste, ce sort ne marchera pas si l'intensité du sort former est inférieur au sort que l'on veut renvoyer.

4) À noter que comme tout sort défensif. Il peut être actif ou pas si le sort cité plus haut n'est pas actif il ne brûlera personne. Activé un sort prend RA.

4°->2°appel [énergie élémentaire]

Appel

Ce sort produit l'énergie spécifiée centre autour du lanceur. Ce sort affecte tout le monde dans la zone y compris le sorcier lui-même. Un sort de résister élément diminue l'effet normalement. Appeler vent, calme, ombre, lumière froid & chaleur ne sont pas automatiquement centre sur le lanceur grâce à la portée.

2°appel de la terre

Ce sort provoque un tremblement de terre. Chaque point d'intensité de ce sort retire 2% dans chaque compétences de toute personne présente dans le rayon d'action du sort les compétences de communication, de connaissance & de perception ne sont pas affectés. De plus à chaque round toutes personnes se trouvant dans la zone doivent opposer sa DEX contre l'intensité du sort. Si elles échouent elles ne peuvent rien faire lors de ce round trop déstabilisé par le tremblement. Ce sort affecte aussi les bâtiments, tous les bâtiments ou arbres présents dans la zone du sort doivent opposer leur points de structure contre l'intensité du sort tous les 3 rounds, si le test est échoué les bâtiments s'effondrent. Chaque test réussit les bâtiments perdent 1D(intensité) point de structure. Ces

pertes ne font effet que sur les personnes étant sur le sol. Ce sort est particulièrement éprouvant pour celui le lançant, le contrecoup est fort.

4°appeler Calme

Permet de décroître la vitesse du vent de 1D4 FOR par point d'intensité. Permet aussi de modifier le sens du vent de 1D4+1 degrés par point d'intensité. Le contrecoup est faible

3°appeler vent

Permet d'accroître la vitesse du vent de 1D4 FOR par point d'intensité. Permet aussi de modifier le sens du vent de 1D4+1 degrés par point d'intensité

3°appeler chaleur

Permet d'augmenter la température DE 4°C par points d'intensité, cela peut provoquer une hyperthermie. (Voir chapitre sur la tolérance humaine à la température). Si la cible manqué d'eau l'hyperthermie vient 2X plus vite.

3°appeler lumière

Crée une lumière intense. A Intensité 1 le sort permet de lire, Intensité 5 permet d'apporter la lumière du matin à une nuit de demi-lune, à intensité 10 le sort permet d'avoir la même luminosité qu'un après-midi d'été.

2°appel de la marée

Utilisable uniquement sur de grandes étendues d'eau. Le niveau d'eau est baissé ou augmenté de 2 mètres d'eau par point d'intensité dans un rayon maximum de 50 mètres par point de portée investi dans le sort. Ce sort est aussi capable de créer une énorme vague de 2 mètres de haut & de 50 mètres de large par point d'intensité. La vague va traverser 12 mètres de côte par point d'intensité à une vitesse de 1 mètre par seconde par point d'intensité. Dans le premier quart de la zone dévastée tout ce qui s'y trouve se prend 1D4 points de dégâts. Dans le second quart 1D2 point de dégâts par point d'intensité & dans la seconde moitié de la zone dévastée 1D2-1 point de dégâts par points d'intensité. Utilisé comme un tsunami ce sort est particulièrement éprouvant pour celui le lançant, le contrecoup est fort. S'il est utilisé de manière normale le contrecoup est normal

3°appel du froid

Permet de diminuer la température de 4°C par points d'intensité, cela peut provoquer une hypothermie. (Voir chapitre sur la tolérance humaine à la température).

3°appel des ténèbres

Permet de créer une sorte d'énorme nuage d'ombre. L'intensité 5 permet de créer l'ambiance d'une nuit de pleine lune au beau milieu du jour, une intensité de 10 celle d'une nuit sans lune. 20 correspond à l'obscurité quasi absolue plus aucune créature ne sait voir (excepté les daeva).

4°évoquer [énergie]

A distances, instantané (comme sort d'attaque) ou actif (utilisé autrement),

Les points de magie doivent toujours être vaincus sauf pour évoquer eau & évoquer vent.

Évoquer feu

Ce sort crée du feu dans la paume du sorcier ce dernier peut projeter ce feu sur ses ennemis. Le sort cause 1D2 points de dégâts localisés par points d'intensité. Ce sort peut brûler des matériaux inflammables avec une chance de base de 10X l'intensité + l'inflammabilité naturelle. Les armures

métalliques ainsi que les écailles des animaux aquatiques sont ignorés par ce sort.

-Combiné avec zone d'effet cela touche 1D3 localisations par 2 point d'intensité.

-Combiné avec "armure élémentaire" le lanceur sera encerclé par les flammes. Si le sorcier est touché par une arme de contact (excepté RA=0 & 1) alors l'agresseur sera affecté par un évoquer feu dont les touche 1D3 localisations en suivant les règles un peu modifié d'évoquer feu (D2 dommage localisés/ 2 points d'intensités) il n'y a pas d'opposition magique. Toutes les armes en bois frappant cette armure perdent 1 point d'amures par point d'intensité & par frappe, si l'arme n'a plus de points d'armure elle est détruite. Les projectiles en bois sont aussi affectés. Si les dommages cause par ce genre de projectiles sont inférieur ou égale a nombre de dégâts causé par l'armure les dommages sont annulés. Si ils sont supérieurs l'attaque tous les dégâts sont pris.

Évoquer lumière

Crée de la lumière blanche brûlant les morts vivants & les créatures des ténèbres. Les entités de l'ombre (ombre daeva) ou les morts vivants touches par ce sort perdent 1D4 PV sans armures (quel qu'elle soit). Évoquer lumière dissipe la magie des ténèbres. Les créatures des ténèbres sont aveuglé par cette lumière ils perdent 5% dans leur compétences de combat par points d'intensité.

-combiné avec "armure élémentaire" le lanceur irradie d'une lumière pure. Tout morts vivant ou entité de l'ombre en contact avec le lanceur doit résister a ce sort ou être affecté normalement par le sort d'évoquer lumière

Évoquer vent

Même effet que le sort éjecter sauf qu'ici on oppose la TAI au lieu de la FOR. Si la cible vole elle sera automatiquement éjectée mais si elle ne touche pas un objet solide elle ne prendra pas de dégâts.

-combiné avec "armure élémentaire" le lanceur sera entouré d'un mur de vent. Si quelqu'un veut l'attaquer il devra vaincre la FOR du sort avec les points de dégâts fait par son armes (la force du sort n'est cependant dans ce cas que de 1D3 FOR par intensité). S'il rate il sera éjecté sur le sol & sera désarmé s'il ne réussit pas un test de DEX. Cela ne peut parer un coup critique. C'est efficaces contre les attaque physiques à distance cependant il semble logique que l'agresseur ne sera pas éjecté.

Évoquer éclair

Ce sort est semblable à évoquer feu sauf qu'ici les dégâts sont délocalisés. Ce sort projette des éclairs des mains du lanceur

-combiné avec "armure élémentaire" le sorcier sera entouré d'électricité statique (clairement visible). Si le sorcier est attaqué par une arme en métal ou par une arme naturelle, chaque frappe provoquera 1D2 points de dégâts par points d'intensité aux points de vie généraux. Il n'y a pas d'opposition magique mais porter des gants en cuir divise les dégâts par 2.

Évoquer terre

Ce sort colle les pieds de la cible au sol qui ne peut dès lors plus bouger, les victimes peuvent tenter chaque round de se libérer de ce sort en opposant leur forces à celles du sort. Chaque point d'intensité donne 5 points de FOR à ce sort. Ce sort ne peut être lancé que sur un sol naturel (des briques c'est non). Il agit jusqu'à la fin du sort.

-ce sort ne peut être combine avec armure élémentaires.

Évoquer eau

Ce sort crée de l'eau à partir de magie (quelque litres par points d'intensité) cette dernière peut être projeté avec la force du torrent dans ce cas le sort aura le même effet qu'éjecter sauf qu'on doit opposer les points de vie actuel de la victime à la force du sort. Ce sort peut dissiper les sorts de feu.

-combiné avec "armure élémentaire" le lanceur sera entouré d'un tourbillon d'eau rapide comme un torrent. Si quelqu'un veut l'attaquer il devra faire des points de dégâts strictement supérieur à la force du sort (la force du sort n'est cependant dans ce cas que de 1D3 FOR par intensité). S'il rate il sera éjecté sur le sol mais tiendra son arme en main. Cela peut parer un coup critique. C'est efficace contre les attaques physiques à distance cependant il semble logique que l'agresseur ne soit pas éjecté.

Évoquer froid

Ce sort crée une vague de froid, provoque 1 point de dégâts délocalisé, pendant « intensité » rounds. Aucune armure n'absorbe ces dommages en plus de ça la victime doit passer un test de constitution chaque round. Si elle échoue elle perd 5% par intensité dans toutes ses compétences de manipulation, d'agilité & de discrétion. C'est un sort passif & les effets de différents sorts sont cumulatifs. Si le sort est combiné avec évoquer eau le malus si la victime réussit le test est de 5% par point d'intensité si elle échoue le malus est de 10%

-combiné avec "armure élémentaire" du lanceur s'échappe des vagues de froids. Toutes personnes en contact avec le lanceur* doit vaincre les points de magie du sorcier ou être affecté par le sort d'évoquer froid, le sort est lancé chaque round & affecte même les victimes ayant déjà été touché par un sort d'évoquer froid ultérieur. Les dommages & les malus sont cumulatifs.

*(sauf ces alliés car le lanceur a un contrôle très précis de ce sort)

Évoquer ombre

Ce sort crée un nuage d'ombre, les compétences de manipulation & d'agilité de la victime de la cible seront diminuées de 5% par points d'intensité durant la durée du sort. Ce sort peut servir à dissiper la magie de la lumière.

- combiné avec "armures élémentaire" le lanceur sera enveloppé d'un manteau de ténèbres. Toute personne voulant l'attaquer (au contact ou à distance) perdra 5% dans ses compétences d'attaques.

5° Résister élément (e w v f o)

Personnel (sauf si cercle de protection), passif

-le lanceur gagne une immunité partielle contre son élément. Ce sort réduit l'efficacité des sorts basé sur le même élément en annulant 1 point d'intensité du sort offensif par point d'intensité du sort de résister élément. Par exemple avec un résister feu 4 le lanceur sera immunisé à un carreau de feu ou une lame de feu car ce sont des sorts respectivement à 2 & 4 points de magie. Prenons un autre exemple un sort d'évoquer feu 6 agira comme un sort d'intensité 2 si je suis protégé par un sort de résister feu 4 car il aura annulé 4 points d'intensité du sort d'évoquer feu. Il y a d'autres avantages variant selon les différents sorts de résister tous sont détaillés plus bas.

Résister eau

Le sorcier augmente sa résistance au froid de 4°C par points d'intensité. Le sorcier se déplacera silencieusement sous l'eau il gagne 8% en discrétion par points d'intensité mais uniquement sous l'eau. La personne protégée par ce sort ne glissera pas sur la glace. La vision du sorcier ne sera plus déformée par l'eau il verra de manière normale sous l'eau

Résister feu

Le sorcier augmente sa résistance à la chaleur de 4°C par points d'intensité. La cible de ce sort peut marcher dans les flammes sans être affectés (1 point d'intensité du sort neutralise 1 point d'intensité du feu).

Résister vent

Le lanceur gagne une immunité partielle contre l'électricité. Il résiste aussi à la force du vent (-2 for par point d'intensité). Il est moins affecté par le manque d'O₂. Le sorcier augmente sa résistance au froid mais la protection contre le froid augmente uniquement avec l'altitude.

Résister ténèbres

Le lanceur peut voir même dans la nuit la plus noire. Avec une intensité de 2 il peut voir comme en plein jour lors d'une nuit de pleine lune. Avec intensité 5 idem mais lors d'une nuit sans lune, avec 10 le sorcier peut voir dans l'obscurité totale (12 immunités contre la peur). Le sorcier augmente sa résistance au froid de 4°C par points d'intensité. La personne protégée par ce sort ne glissera pas sur la glace

Résister terre

Le lanceur gagne une immunité partielle contre l'électricité. Le lanceur sera moins affecté par les poisons d'origine minérale & végétale (1 intensité neutralise 1 VIR). Le sorcier peut aussi respirer sous la terre.

4°->2°Augmentation élémentaire:

À distance, Passif

Ces sorts ne peuvent être lancés que sur certains élémentaires précis; quoi qu'il en soit l'intensité d'un de ces sorts ne peut être supérieure à la taille en m³ de l'élémentaire ciblé; par exemple un sort d'intensité supérieur à 6 n'affectera pas un élémentaire de 6 m³ (ou il l'affectera comme un sort d'intensité 6). Une fois n'est pas coutume les élémentaires ne résistent jamais à ces sorts.

2°augmentation de l'armure élémentaire

Ce sort permet de donner 1 point d'armure par 2 points de magie investie dans le sort. Ce sort ne marche uniquement que sur les gnomes & les ondines de glace. Si une ondine revient sous sa forme eau le sort est dissipé automatiquement.

4°augmentation du mouvement élémentaire

Ce sort permet de donner 1 point de mouvement par points de magie investie dans le sort. Ce sort ne marche uniquement que sur les sylphes & les ombres

3°augmentation du pouvoir élémentaire

Ce sort permet de donner 1 point de pouvoir par points de magie investie dans le sort. Ce sort ne marche uniquement que sur les ombres & les salamandres.

2° augmentation de la stabilité élémentaire

Ce sort permet de donner 2 points de vie par points de magie investie dans le sort. Ce sort ne marche uniquement que sur les salamandres & les ondines.

3° augmentation de la force élémentaire

Ce sort permet de donner 2 points de force par points de magie investie dans le sort. Ce sort ne marche uniquement que sur les sylphes, les gnomes & les ondines d'eau. Si une ondine revient sous sa forme glace le sort est dissipé automatiquement.

5° Brillance (version élémentaliste du feu)

Comme décrit dans les sorts de base cependant faire varier le rayon demande l'investissement dans la portée & pas dans l'intensité. De plus pour les élémentaliste du feu si l'intensité vainc les points de magie d'un mort vivant passant par là il est démoralisé (les squelettes le sont automatiquement).

4° lumière révélatrice

Autour du lanceur, Passif,

ce sort crée une lumière dans la paume de la main du lanceur qui va révéler aux yeux de tous, la véritable apparence des choses cachés par des sorts d'illusion ou par métamorphose magique ou naturelles (y compris les loups garou qui apparaîtront sous leurs 2 formes) à noter que ce n'est pas un sort de dissipation les choses apparaissent révélés uniquement quand ils sont éclairés par la lumière. L'ouverture de l'angle de ce sort dépend de l'intensité à raison de 10° par points d'intensité. Ce sort peut être stoppé par un cache illusion exactement comme pour une vision mystique (la plus haute intensité gagne en cas d'égalité le cache illusion gagne). La portée de la lumière dépend des points de magie investis en portée.

4° stopper le feu

Cérémonie

Ce rituel extrêmement rapide consiste à tracer une ligne grâce à une corde dorée (peinte en or ou ayant l'aspect doré) tout en la bénissant ((le rythme de déploiement de cette corde est comparable à une marche normale). Permet de stopper la propagation du feu. Ceci vaut même pour les éléments situés au dessus de cette corde comme par exemple la cime des arbres. Le feu se stoppera et ne pourra pas passer même au-dessus de cette ligne. Certains états ont des cordes de plusieurs kilomètres.

4° rouge métal

À distance, Passif

Ce sort chauffe les métaux provoquant douleurs à ceux le portant. Le 1er round la victime sent que le métal chauffe, le deuxième la victime se prend 1 dégât dans la localisation visée (au point de vie généraux si on vise une armure en métal), à chaque round suivant la victime se prend 1 point de dégât en plus de ce qu'il a subi le round précédent ce jusqu'à ce que

- 1) le lanceur enlève les pièces métalliques visées.
- 2) jusqu'à ce que la victime décède.
- 3) jusqu'à ce que le lanceur décède.

- 4) jusqu'à ce que les dégâts par rounds aient atteint la valeur de l'intensité investie, dès lors la victime se prendra un nombre de dégâts égale à l'intensité du sort à chaque round suivant.
- 5) dès que la durée du sort est expirée.

Chaque point de dégâts que prend la victime lui enlève 5% à toutes ses compétences liées à la localisation tant que le sort agit ou tant qu'il ne lâche pas la pièce en métal, si une compétence de combat est réduite à 0% il sera obligé de se séparer de sa pièce en métal (en l'enlevant lui-même). Chaque point d'intensité investi dans le sort augmente de 1 le nombre de points TAI affecté par le sort. Toute arme comprenant des pièces en métal est affectée par ce sort. Les objets magiques en métaux ont des chances de résister à ce sort (5% par point de magie sauf magie divine alors égal à 10% de toute façon c'est déterminé par le MJ). Ce sort peut faire fondre des pièces métalliques (voir les points de fusion p 80 un point d'intensité équivaut à un point de fusion en plus il faut au minimum 1D6+1 rounds pour faire fondre le métal donc investir des points en durée). La durée du sort suit les règles normales sauf que les minutes deviennent des rounds.

3°pentacle de lumière

Cérémonie

Ce sort marche exactement comme un pentacle à 2 exceptions près. Ça ne marche pas pour les esprits & les démons mais bien pour les morts vivants (y compris pour les esprits morts vivants). La barrière ne peut être franchie ni de l'intérieur vers l'extérieur ni de l'extérieur vers l'intérieur.

3°combustion spontanée

À distance, Instantané

Ce sort permet de provoquer une combustion spontanée sur des matériaux inflammables, il suffit pour cela que l'intensité du sort soit supérieure à la moitié des points d'armure de l'objet visé (arrondis à la supérieure). Ce sort peut être lancé sur des matériaux non inflammables mais les points d'intensité devra être supérieur soit aux points d'armure soit parfois à 3X les points d'armures (exemple métal). Ce sort peut aussi être utilisé sur des cibles vivantes (le sorcier devra alors vaincre les points de magie de sa victime), il infligera dans ce cas 1D(intensité) par round. Ces dégâts ne peuvent être contournés que par des armures rituelles. La victime peut utiliser ses compétences mais avec un pourcentage de malus égal au nombre de dégâts reçus X5%. la victime devra tenter d'éteindre le feu (si elle décide le contraire elle devra opposer son POU à l'intensité du sort X2), en plus des moyens classiques genre l'eau & les sables, la victime peut tenter soit de dissiper la magie ou de lancer un sort comme suffocation ou évoquer eau (avec un pourcentage de malus égal au nombre de dégâts reçus X5%), soit de se rouler par terre il devra dès lors opposer sa DEX aux points d'intensité du sort. cette manœuvre lui prendra 1D3 rounds (durant lesquels les dégâts seront réduits de moitiés) si il échoue son test cela lui prendra 1D3 rounds supplémentaire & ainsi de suite. Les sorciers protégés par des sorts d'armure d'eau ou de froid sont immunisés. Ce sort peut être combiné avec zone d'effet ou avec cercle défensifs ce qui permet de se protéger contre des flèches ou autres projectiles en bois, cela suit exactement les règles pour détruire un objet (règles avec les points d'armures)

Petite note : si un de vos joueurs vous fait chiez en lançant un sort d'intensité 9. Il suffit pour faire les dégâts de lancer 1D10 & de relancer les dés si on tombe sur un 10. S'il lance un sort d'intensité 14 il suffira de relancer 1D20 chaque fois que son dé dépasse 14. À noter que les lanceurs de dés virtuels peuvent aussi être utiles.

3°détruire mort vivant

A distance, instantané,

Ce sort crée une aura irradiant de lumière (2 mètres par point de portée). Cette aura de lumière affecte uniquement les morts vivants. Pour affecter les morts vivants l'intensité doit être supérieur aux points de magie / 2 du morts vivants. Si les morts vivants sont affectés le lanceur confronte ses points de magie contre ceux du mort vivant. Voici les résultats possibles du sort

Succès: le mort vivant est simplement détruit.

Échec: le mort vivant s'enfuit jusqu'à ce qu'il soit en dehors d'une zone égale à 20 fois la portée du sort.

Non affecté: rien ne se passe.

2°Modifier feu

À distance, instantané ou actif

Chaque point d'intensité de ce sort permet d'intensifier ou de diminuer un feu déjà existant (même une torche) en ajoutant ou en soustrayant un point d'intensité a ce feu (+-1D6 de dégâts). Chaque point investi en portée augmente ou diminue le rayon du feu de 1 mètres & ce quel que soit la taille du feu initiale. Le lanceur peut aussi choisir la direction préférentielle du feu (impossible si pas assez carburant le gazon étant considéré comme carburant suffisant mais éphémère). Même si il n'y a pas assez de carburant le lanceur peut choisir de faire une espèce d'explosion qui agira juste l'espace d'un instant mais qui pourra provoquer des dégâts, cependant le magicien devra alors vaincre les points de magie de sa victime & la victime pourra si le sort l'affecte tenter un test d'esquive pour diviser les dégâts par 2. Après cette brève explosion le feu redeviendra normal.

2°chaleur interne

À distance, passif

Ce sort est aussi appelé sang bouillonnant car il provoque une surchauffe des tissus internes (le ou les tissus sont choisi par le lanceur, N.B : le sang est un tissu conjonctif) d'un animal vivant. Dès le round suivant le lancement du sort la victime perd un nombre de points de vie égal à la moitié de l'intensité du sort (arrondis a la supérieur) aux points de vie généraux ou à une localisation choisies par le lanceur, ensuite les autres rounds Ce sort cause 1 point de dégâts par round & par points d'intensité (sauf si le lanceur décide de mettre le sort en « pause » ou de volontairement diminuer ces dégâts), ces dégâts ne peuvent être absorbés par aucune armure quel que soit son origine (cependant les sorts de résister feu fonctionne normalement).ce sort se dissipe une fois que la localisation se retrouve a 0 (ou les pv généraux), ou quand le sort expire. Ce sort peut être aussi utilisé pour torturer provoquer de la fièvre, ou même faire baisser de la fièvre, la manière dont cela prendra forme sera improvisé par le MJ, en tenant compte qu'il s'agit d'un sort très puissant.

1°déflagration blanche

À distance, instantané,

Ce sort doit être lancé dans un environnement pleinement lumineux et relativement chaud (>30°C). Si telle est le cas le sort désintègre tous les mort vivant n'ayant pas réussis leur jet d'opposition contre intensité compris dans un rayon de 2D3 M par point d'intensité. Les êtres vivants ne réussissant pas leur jet de résistance se prennent 1D2 points de dégâts par points d'intensité (absolument incontournable par aucun type d'armure sauf les armures d'origine rituelle cependant

une esquive ou une parade au bouclier diminue les dégâts de moitié) les créatures chaotiques mortes par cette explosion sont définitivement mortes (même les démons) et ne peuvent être ressuscitées par aucun moyen (sauf si il y a une potion de 72 herbes) en plus des dégâts ils sont aveuglés pendant la durée du sort (cet effet ne peut être dissipé par quelconque moyen que ce soit) si il ne résistent pas à l'intensité du sort. Les créatures portant un trait chaotique ou étant chaotiques (et sur ce point seul le maître décide) prennent le double de dégâts (dégâts normaux si ils résistent aux pm du lanceur)

Note : la plupart des morts vivants sont aussi chaotiques et ils font donc 2 jets séparés un contre l'intensité et l'autre contre le lanceur. Les objets magiques chaotiques sont considérés comme des morts vivants ils résistent cependant grâce au nombre de sort que porte cet objet. Ce sort prend la forme d'une explosion de lumière et de feu blanc il n'y a pas d'épicentre le sort agit comme si l'air s'embrasait spontanément (c'est ce qui se passe réellement).

5°VOL (version élementaliste du vent)

Quand ce sort est lancé par un élementaliste du vent ce sort passe à 4 points de TAI par point d'intensité & l'élementaliste du vent peut se déplacer **dans le sens du vent** ce qui aura les effets suivants. Pour le reste voir le sort de vol

Bonne Brise : vitesse X 1,5,

Vent fort : vitesse X 2

vent violent : vitesse X 3 (danger faible)

Tempête : vitesse X 5 (dangereux)

Ouragan : vitesse X 10 (très dangereux)

De plus voler à contre-courant du vent ne ralentit pas sa course

4°brouillard

À distance, Passif

Permet de créer du brouillard $2(\text{Intensité})^2 \text{ m}^3$ par point d'intensité investi dans la création de brouillard. Le M.J. Peut limiter l'utilisation de ce sort selon l'humidité de l'air. Par exemple dans un désert aride le max sera intensité 2 par contre à la côte tout ce que tu veux mon grand. Toute personne visant les personnes prise dans le brouillard retirera 5% à sa compétence de tir par point d'intensité investi dans l'intensité du brouillard et par mètre de profondeur par rapport où la personne se trouve (ex: un archer tir sur alfonso se trouvant pris dans du brouillard, le tireur tir mais l'intensité du brouillard enlève déjà 20% à sa compétence en plus une nappe de brouillard de 3m sépare alfonso du tireur celle-ci enlève 15% en plus à sa compétence le malus s'élève alors 35%, un autre homme attaquant alfonso au corps à corps aura lui un malus de 20 %). De plus tout le monde perd 5% en perception (sauf écouter) par points d'intensité et par mètre de profondeur cependant l'élementaliste pourra le former ou l'animer avec des sorts de former, animer brouillard. La création de brouillard sera un carré d'arête égale à l'intensité et de 2m de haut. L'élementaliste est affecté par le brouillard comme les autres sauf vision mystique. (A noter que le sort vision mystique ne marche que si l'intensité est au minimum de 8 points)

4°->2°Précipitation

Appel

Ces types de sort obéissent aux règles générales des sorts d'appel élémentaires. Permet de créer des perturbations climatiques : 4°neige, 4°pluie, 3°grêlon, 4°pluie verglaçante, 3°pluie acide, 4°chasser & attirer nuage, 2° création d'orage (tonnerre & foudre mais pas pluie). Chacun de ces sorts nécessite une condition bien particulière pour pouvoir être lancé.

-Précipitation grêlon fait 1D2-1 points de dégâts par points d'intensité à toutes les personnes n'ayant pas d'abris ou n'étant pas protégé par résister vent les armures absorbe ces dégâts. Le contrecoup est normal.

-chasser nuage, attirer nuage & création d'orage sont des sorts qui servent à préparer le lancement d'autre sort. Le contrecoup est faible

-Pluie verglaçante est similaire au sort former givre sur une bien plus grande surface mais nécessite du temps à se mettre en place de plus il faut qu'il y ait des nuages au-dessus de la tête du lanceur & qu'il fasse suffisamment froid. Le contrecoup est faible.

-Les conditions pour lancer neige sont similaire a celle pour lancer pluie verglaçante cependant les conséquences sont celles d'une neige normale (paralysie de l'économie notamment) il y a 2 centimètre de neige par points d'intensité & par 20 minutes. Le contrecoup est faible

-Pluie suit les règles de neige sauf qu'il ne doit pas faire spécialement froid. Pluie cause 2 millilitre d'eau par points d'intensité & par heure de précipitation. Le contrecoup est faible

-pluie acide suit les règles de pluie mais ses conséquences sont nettement plus néfastes, cette pluie provoquent la mort des végétaux aux alentours, & toutes personnes buvant cette eau est considéré comme buvant un poison d'une virulence égale à la moitié de l'intensité du sort (arrondis à l'inférieur), les personnes buvant cette eau se sentiront faible mais ne sauront pas forcément d'où vient cette faiblesse. De plus cette pluie attaque les armures de métal & les bâtiments qui perdront 1 point de structure par 4 points d'intensités & par heure.

3°message du vent

À distance, Passif

Ce sort permet de ne faire qu'un avec le vent & de percevoir ce que le vent rapporte. Le magicien peut « demander » (il s'agit plutôt de se concentrer sur ça ou plutôt sur ça) au vent des informations sur ce qu'il se passe là d'où le vent vient. La portée de ce sort suit la règle sur la table de la portée il y a une portée maximum déterminée par la puissance du vent. La précision des détails variera selon l'intensité du sort (à la convenance du MJ). De plus le magicien peut aussi porter un message par le vent dans la direction où le vent va qui sera entendu par tous ou seulement par certaines personnes, la voix du magicien sera reconnaissable ou non selon les désirs du joueur.

2°suffocation (version élementaliste du vent)

À distance, passif

Ce sort est le même que le sort décrit à la section magie commune de cette liste cependant le sort est passif. Tant que le sort fait effet la personne ne peut être ressuscité même par intervention divine une fois la personne morte le sort est indissipable tout du moins pour cette personne le sort s'achèvera en fonction de la durée prononcée par le magicien.

2°appel des vents mauvais

Appel

Le nom de ce sort est assez trompeur, en effet ce sort permet de contrôler de manière limitée la composition chimique de l'air en modifiant celle-ci de manière à avoir des effets plus ou moins dévastateur (d'où le nom).

Ce sort à plusieurs effets même si la manière dont fonctionne le sort est toujours la même. Tout les x rounds ou x minutes (x dépendant de l'effet choisi) toutes personnes présentes dans la zone devra opposer sa constitution à l'intensité du sort ou être affectés par le sort.

À noter que le temps met x minutes où x rounds à se mettre en place, ceci veut dire que si le sort met 2 minutes à se mettre en place les tests d'opposition intensité Vs CON devront se faire toutes les 2 minutes. Pour être plus clair les effets du sort doivent être testé tous les x rounds ou minutes, par exemple si un homme pris dans une zone de gaz paralysant rate son test d'opposition puis 2 minutes plus tard le réussis, il sera dans un premier temps paralysé, puis il arrivera à bouger, même si il sera tout de même fortement gêné (restons logique). Le contrecoup varie aussi en fonction de l'effet choisi.

- le sort paralyse toute personne présente dans la zone d'effet, le sort prend 1 minutes à se mettre en place les gens sentent une gêne s'accroissant avec le temps. Le contrecoup est normal.

- le sort diffuse un poison de 1 point de VIR par point d'intensité, le sort met 1 minutes à se mettre en place l'air prend une progressivement une couleur étrange dépendant du mage. Le contrecoup est fort. Toutes personnes ratant son test d'opposition Vir vs CON perds autant de point de vie que la virulence alors que dans le cas contraire la perte est diminué de moitié

- l'air se met à puer dans la zone d'effet provoquant d'horribles nausées à ceux ne résistant pas au sort. Les personnes affectées ne peuvent rien faire d'autres qu'être malade sauf si on attende à leur vie, à celle d'un de leur proche ou que la défense d'un objectif est très importante pour eux. Le contrecoup est faible.

- gaz soporifiques: suit les mêmes règles que le gaz paralysant.

- l'air devient sec ou au contraire très humides. Cet effet prend quelques rounds à se mettre en place, contrecoup faible.

- tout ce à quoi je n'ai pas pensé et qui vous sembleras logique (et équilibré !!)

1°œil du cyclone

À distance, actif

Ne peut être lancé que dehors dans un temps nuageux. Crée une colonne de vent large de 5 mètres (par point de portée) et de hauteur si grande qu'elle peut être considérée comme infinie & ce pendant la durée du sort. Le lanceur est dans l'œil de cette tempête et lui et ses compagnons peuvent voir sans problème ce qui se passe à l'extérieur l'inverse n'est pas vrai. Chaque point d'intensité apporte 6 points de FOR à la tempêtes si quelqu'un ou quelque chose veut traverser cette tempêtes elle oppose sa force à celle du vent si il échoue on considère qu'il disparaît et qu'il retombera sur terre dans quelque années (même si il prie les dieux il ne pourra pas sortir de cette tornade et il ne pourra éviter cette chute que grâce au dieu orlanth ou encore mastakos) il tombe de si haut qu'il est considéré comme étant irrésurrectable cela est d'application même pour les dragons (eux ne mourront pas et retourneront sur terre en quelques semaines) la tornade se déplace avec le lanceur. Pouvant causé de grave dégâts aux habitations (FOR Vs résistance). Dans un rayon de 100 mètre par point de portée tout bâtiments doit faire un test de résistance contre la moitié de la force originelle de la tornade (3FOR/intensité) les êtres vivants doivent faire un test de résistance contre

1/6 eme de la force de la tornade (1 FOR / intensité) ou être happé par la tornade. Les compagnons du sorcier ne peuvent traverser que si ils sont protégé par un résister vent. Ce sort ne peut être dissipé que par une zone d'effet neutraliser la magie au vus du fait que personne ne voit à l'intérieur de la tempête. (Sauf si projeter vision)

3°Faire pousser plante (médicinale)

Toucher, passif

Ce sort fait où fera pousser une ou des plantes (médicinale) dans un délai de 100 minutes (5D20) le temps donné ici est pour une plante d'intensité 10 pour une plante d'intensité 9 divisé par 2 d'intensité 8 divisé par 4, etc. L'intensité peut être utilisé pour améliorer la qualité des plantes (1 pt = 2 contre VIR,= +i plante= +1Pt de vie moyen pour la plante) .la durée réduit de moitié le temps potentiel d'apparition de la plante (lancé d'abord les dés puis diviser). Le nombre i dépend du type de plante et est uniquement déterminé par le M.J., le i si il s'agit d'un Iris de glamour vaudra 1/5 le i si il s'agit de froment vaudra 50. Certaine plante comme mon iris de glamour devront répondre a certaines exigences, pour l'iris de glamour le minimum contre VIR devra être égale a 24 de plus le P.J. devra connaître le pH du sol de cette plante, si la plante est sciaphyte,... cependant les plantes peu exigeante (poaceae) ne nécessiteront pas beaucoup de connaissance ni de contre VIR. Ce sort peut augmenter (ou ralentir) la croissance d'une plante (2X plus rapide, puis 4) par point investi en durée. Ce sort peut être combiné avec périmètre de puissance (

3°Terre pure (version terre)

Appel

Ce sort permet au sorcier de purifier la terre dans un rayon de 50m par point de portée investi dans le sort. Ce sort dure la durée du sort mais les effets que cela a eut sur la terre ne sont pas dissipés pour autant. Les plantes chaotiques dans le rayon mourront si elles ne réussissent pas le test d'opposition POU Vs intensité du sort 1 pt de TAI sera affecté toute les 10 minutes si la plante rate son test une petite plantule mourra donc assez vite cependant un arbre centenaire mourra très lentement et pourra corrompre la terre encore longtemps (la plupart des plante n'ont pas de POU). (Version terre) les morts vivants sont affectés de manière différentes ils doivent opposer leur POU chaque round contre l'intensité du sort ou fuir en dehors de la zone. Le sol aussi est affecté aucun mort vivant ne pourra jamais être relevé de cette terre tant que ce sort durera. Le sol ne sera jamais corrompu et la magie rituelle nécromantique ne pourra fonctionner dans une de ces zones. Une fois lancé ce sort peut être dissipé seulement si le magicien à la base du sort a quitté cette zone. Une zone de terre pure est visible dès l'incantation du sort. Ce sort est un sort d'appel, le contrecoup est faible.

3°téléportation forestière

Toucher, instantané

Ce sort permet à un mage de se fondre dans un arbre 1 point d'intensité permet à 3 point de TAI de se fondre dans l'arbre. De plus le mage peut se téléporter dans un arbre a portée qui sera considéré comme un cercle d'accueil suivant ainsi toute les autres conditions relative à la téléportation (comme le fait de savoir dans quel arbre se téléporter). Cependant le mage peut augmenter la portée une fois fondu dans l'arbre pour plus de discrétion (mais ne peut pas dépasser son maximum d'intelligence libre). Quand le mage est dans son arbre il ne peut pas lancer d'autre sort de plus le volume de l'arbre augmente légèrement. Si l'arbre est trop petit pour accueillir le sorcier pas de chance pour sa gueule.

2° Empathie végétale

Appel

Voir magie des forêts ci-dessous. Les élémentalistes n'ont pas de forêt originel et ne bénéficie donc pas de cette règle.

2° sacre terre

Toucher, passif

Toute personne tombant à terre et subissant actuellement les règles d'hémorragie ou de localisation à 0 voit sa localisation gravement blessé remonté à 1D3 point de vie et tous les points de vie perdus à cause de l'hémorragie sont regagnés. Ce sort ne marche pas si la personne est déjà décédée. Ce sort ne marche que si la personne blessée se trouve dans un rayon égal à 2 mètres par point d'intensité investi dans le sort. Elle doit se trouver dans cette zone quand elle tombe (du à des pertes de PV du eux même à l'hémorragie par ex) après c'est trop tard. Ce sort ramène les personnes en état d'agonie à un état stable (voir conditions ci-dessus).

1° Crevasse

Toucher, passif/ actif

Ce sort ouvre instantanément une crevasse de 4 mètres de long, 3 mètres de large et 3 mètre de profondeur par 2 points de sorts (toutefois si l'élémentaliste décide que la faille soit moins profonde que ce que le sort l'autorise il peut faire à sa guise). Si la crevasse est ouverte sous un mur celui-ci perd 1D8+1 point d'armure par point de ce sort. L'élémentaliste décide du tracé de la crevasse comme bon lui semble. Si une crevasse est ouverte sous une personne elle tombe dedans et se prend 1D6 point de dégâts par 3 mètres de chute. Notre victime peut tenter une esquive ou un jet sous DEX X2 pour éviter la crevasse. Une fois dedans à elle de se dégager (jet en grimper tous les 6 mètres de profondeur) la crevasse se referme à la fin du sort ou quand le lanceur le décide. Le lanceur peut aussi décider de ne pas refermer la crevasse dans ce cas il restera un trou béant formé par le sort. Si la dite personne est toujours dans la crevasse quand elle se referme elle est considéré comme étant morte et irrésurrectable (sauf par une potion de 72 herbes) la crevasse se referme au rythme de 4 mètre de long, 3 de large et 3 de profondeur par round. Donner l'ordre de Refermé la crevasse est un phénomène actif cependant après la crevasse se referme toute seul et le sort redevient passif. La portée sert à connaître le point de lancement du sort. Ce sort ne peut être dissipé d'aucune manière pas même par un dieu ou un dragon. De même la crevasse ne peut être refermé que si l'élémentaliste le veut ou par des moyen classique (comme on rebouche un trou). Les temples normalement protégés par leurs dieux (ou leur dragons) sont affectés comme des bâtisses normales.

4° Détruire piste

A distance, passif

Même sort que celui des forêts sauf que il n'est pas utilisable en plein soleil. Dans l'ombre la plus totale les malus passe cependant à 8% au lieu de 5% pour les traqueurs.

4° monstre d'ombre

A distance, passif

Même sort que toucher fantôme sauf que les élémentalistes voient leur création ainsi que toutes les autres personnes présentent. En plus de ça chaque point d'intensité rajoute automatiquement 1 point en déplacement, cependant les monstres d'ombre n'ont toujours qu'une seule localisation. Ces monstres sont hyper sensibles à la lumière si bien qu'un simple sort de lumière ou une simple torche trop pendant trop longtemps (càd 2-3 secondes) les dissipent instantanément.

Pour vous simplifier la vie voilà les points de règles qui concernent le toucher fantôme (elles ont déjà été modifiées).

Ce sort est parfaitement combinable avec surface illusoire.

Un sort d'intensité 1 crée 2 point de TAI qui auront 2 point de vie & 1 point d'armure, Un sort d'intensité 2 crée 4 point de TAI qui auront 4 point de vie & 2 point d'armure, etc. il s'agit-là d'un maximum, les points d'armures ou de vie peuvent être inférieur à la limite fixée par l'intensité du sort mais jamais supérieur

Règles spéciales:

1) la moyenne des dégâts d'une intensité tactile sont égale a {1+intensité} les dégâts maximum seront égaux a 2X l'intensité du sort, les dégâts d'une illusion tactiles ne sont jamais fixe (il faut au moins lancés 1 dé). L'attaque d'une illusion tactile peut être esquivée ou même parée. L'illusion a une chance de base d'attaquer égale a la DEX X3 du magicien & elle a une chance de base d'esquive ou de parade (le type dépend de la composante visuelle) égale a la DEX X2 du magicien. Ces pourcentages ne varient jamais, ce quel que soit l'intensité du sort.

6) pour dissiper une illusion tactiles dans le noir il suffit de soit dissiper son intensité soit d'éclairer la zone. L'illusion se dissipera alors automatiquement (uniquement si elle n'est pas rattaché a une illusion visuelle).

7) Dans le noir il n'y a qu'une seule localisation dans laquelle tout les points de vie seront investis.

8) une attaque de 13 points de dégâts (par exemple) peut être divisées en 2 attaque de 6,5 points de dégâts ou en 4 attaques de 3,25 points de dégâts ou en 2 de 4 points de dégâts et en 1 attaque de 5 points de dégâts (il s'agit ici de dégâts moyen). Cependant ces attaques devront individuellement respecter la règle numéro 1 dans son intégralité. Une fois le nombre d'attaque attaché a l'illusion ça ne peut plus changer sauf si l'illusionniste change toute l'illusion tactile en réinvestissant des points de magie (cette manœuvre oblige ce dernier a avoir illusion combiné).

*) les monstre d'ombre réussissent automatiquement leurs jet de discrétion (cependant ils n'ont pas 100%, les jets de détection ne sont donc jamais modifié et il n'y a jamais de réussite critique ou spéciale).

4° (3° pour I) cacher vie

A distance, passif

Le sorcier peut diminuer son pouvoir apparent c'est utile pour tromper une vision mystique. Si le pouvoir est réduit a 0 la cible ne pourra plus être détecté par de nombreux sort, ce peut aussi cacher des sorts (notamment ceux actifs sur le sorcier) comme par exemple des illusions, une vision mystique ayant une intensité supérieur a sort de cacher vie sera pleinement effective

3° Faire pousser mycète

A distance, passif

Même chose que faire pousser plante mais pour les champignons & les moisissures (en bien plus grand nombre & il est possible de faire augmenter leur nombre).

2°Ombre intime

A distance, passif

Lançable seulement dans l'obscurité (nuit sans lune, grotte, cave, call shadow 5 ou plus). Opposer les points de magie du sort aux points de magie des victimes si elles ratent elles sont soumises au sort peur de magie divine. Ce sort à un rayon de 20 mètres + 20 mètres par point investi en portée. Les victimes doivent faire un test d'opposition sous leurs points de magie tout les rounds.

1°éclipse totale

Appel illimité

Ce sort permet de créer une éclipse tant lunaire que solaire. Une éclipse lunaire coûte moins de points de magie qu'une éclipse solaire. De même faire une éclipse lunaire avec une pleine lune coûte plus cher que de le faire avec un dernier croissant. Faire une éclipse au petit matin coûtera aussi beaucoup moins cher que de le faire en plein zénith. Pour une pleine lune compter 8 points, pour un plein soleil au zénith compter 18 points. Le nombre de points peut aussi varier en fonctions des positions des astres. Consulter votre M.J. (& oui ça, ça veut dire j'avais la flemme de faire des règles entière). L'éclipse n'apparaîtra pas tout de suite & restera en place le temps de la durée du sort. La portée n'influence pas le sort a en effet un effet global. Le contrecoup est normal, ce sort n'est pas dissipable par des moyens classiques.

1°éclat glaciale

À distance, instantané ou passif

ce sort ne peut être lancé que si la température < 1C°. Si les points de magie de la victime sont vaincus celle-ci tombe raide morte et se transforme en « statue de glace » cette effet dure jusqu'à la fin du sort (le temps est déterminé par la durée). Après la durée du sort la victime se « réveille » exactement dans le même état qu'avant le lancement de ce sort & continue à faire ce qu'elle faisait (courir par exemple, donner un coup) cependant elle se rend compte qu'elle a été gelée. Cet effet ne peut être dissipé par quelconque moyen (excepté 72 herbes, intervention divine de Valind ou par la volonté du mage ayant lancé le sort). Un claquement de doigt du magicien fait exploser la victime (qui n'est après son explosion plus résurrectable par personne) dispersant ainsi ses morceaux gelés (et coupant) et libérant une vague de froid glaciale causant 1D3 points de dégâts au PV généraux par points d'intensité a toute être vivant (même les virus pour la petite histoire) se trouvant dans une zone égale a 1D2 mètres par points d'intensité. L'intensité doit être égale a la taille de la victime divisée par 2 arrondis a la supérieur (ni plus ni moins, si l'intensité est supérieur c'est tant pis) les armures protègent normalement contre ces dégâts. L'élémentaliste n'est pas protéger contre ce type de dégâts si il est inclus dans la zone du sort au moment de l'explosion (mais les sorts de résistance eau ou ombre fonctionne 1 point immunise contre 1 points d'intensité). Ce sort peut aussi exploser des portes, des murs, et des armes. Si ils sont magiques les objets ont 10% de chance de résister par points de sorcellerie et de magie de l'esprit investi dans cet objet et 5 % par points de magie divine. Si quelqu'un a cet objet en main ou sur lui le magicien devra vaincre ses points de magie. Le magicien peut aussi choisir après avoir congelé l'ennemi (ou l'objet) de le faire éclater sans pourtant provoquer une « explosion » cela provoquera juste la destruction de la cible, a noter aussi que le sorcier peut faire éclater une partie de la victime seulement (le bras, ou l'arme de la cible par exemple) ou moduler l'intensité ou le périmètre de l'explosion (le sort m'autorise un maximum de 6D3 points de dégâts & 6D2 mètre de rayon je n'en fais que 3D3 dégâts sur

1D2 mètres).

3°purifier eau

Toucher, passif

Ce sort permet de purifier l'eau de toutes ses impuretés. Ce sort n'enlève pas vraiment les impuretés, il permet juste de séparer les impuretés de l'eau pure. Ceci implique de savoir précisément ce qu'il faut enlever, ce savoir peut être acquis grâce à sentir qualité de l'eau.

3°sommeil de cristal

Toucher, actif

Ce sort permet à l'incantateur de se prémunir d'une mort certaine. Si le lanceur lance ce sort et qu'il est en état d'agonie (ce qu'il ne peut faire uniquement qu'avec ce sort & avec goût inverse, ainsi que quelques autres sorts de la magie des loutres) cela lui permet de suspendre son état critique et d'arrêter ses fonctions vitales. De la glace lui recouvre le corps & cette glace reste tant que la température est inférieure à 0°C ou si la condition précédente n'est plus respectée pendant le restant de la durée du sort. La glace procure à la cible une armure (considéré comme rituel) égale à 2 X l'intensité du sort. Pendant ce laps de temps seule une personne bienveillante dont le but est le même que celui du lanceur (but énoncée avant l'application du sort) pourra dissiper le sort ou agir sur le lanceur (le but étant le plus souvent le soigner), il se peut aussi que le lanceur n'énonce pas de but mais plutôt une personne ou un groupe de personnes pouvant lever cet état. Tant que ce sort fait effet le lanceur est plongé dans le plus profond coma et ne peut plus prendre aucune décision y compris celle de revenir de son coma il sort cependant de son coma quand quelqu'un dissipe le sort ou quand toute la glace le recouvrant a fondu. L'élémentaliste peut lancer ce sort en combat pour les points d'armure ou pour être sûr de survivre. À noter que tous les sorts actifs sur le bénéficiaire de sommeil de cristal, le sont encore à son réveil comme si il ne s'était pas passé une seconde.

3°congélation

À distance, passif

Ce sort à la particularité de descendre la température d'un objet ou d'une petite zone (quelque dm³ au maximum), à une température proche du zéro absolu. Ceci rend l'objet extrêmement cassant. Chaque point d'intensité diminue de 2 les points de structure de l'objet, si ce dernier tombe à 0, le moindre choc provoquera sa rupture. Ce sort affecte un point de TAI. Le lanceur peut toutefois décider d'investir des points de magie pour augmenter la TAI de l'objet affecté.

Dans le cas d'armes, l'arme réduite à 0 point de structure pourra encore frapper, mais une fois la cible frappée l'arme se brisera. De plus les dégâts seront divisés par 2 (arrondis à l'inférieur) avant prise en compte de l'armure. *Exemple : Godric le chevalier est face à un soldat de la garde, un élémentaliste a lancé congélation sur son arme. Godric frappe avec son épée longue le garde qui porte une armure à 4 PA, il lui infligerait normalement 11 points de dégâts cependant, à cause du sort les dégâts sont égaux à 5, moins l'armure du garde, Godric inflige finalement 1 point de dégâts au garde et l'épée de Godric volent en éclats.*

Ce sort n'affecte pas les armes magiques (une arme avec un sort de boost comme *vivélame* ne compte pas comme étant magique ça va de soi). Les objets trop chauds comme une épée de feu ou les parois d'un four ne sont pas affectées (comme à chaque fois le MJ tranche). Ce sort n'affecte pas les êtres vivants, sauf si votre MJ en décide autrement. Dans ce cas il faudra opposer l'intensité du sort à la constitution aux points de POU de la victime. Ce sort affectera un

point de TAI de la victime par point d'intensité supplémentaire investi dans le sort (ces points la ne peuvent servir au test d'opposition

2°contrôle du sang

A distance, passif

Ce sort permet de lancer des sorts de contrôle de l'eau sur le sang d'une créature en vie (ou morte vivante si ils ont du sang càd les vampires & les goules). En premier lieu l'élémentaliste doit lancer un sort contrôle du sang dont l'intensité devra vaincre la CON/2 de la victime, si la CON/2 est vaincue l'élémentaliste pourra lancer des sorts d'animer eau, former eau, animer froid, évoquer eau, évoquer froid, altération d'état, ou même faire proliférer algue (il faut voir si elles survivent au milieu sanguins) directement dans le sang de la victime, l'effet dépendra de quel sort est lancé sur le sang de la victime. Vus qu'il n'y a que 5 litre d'eau dans le sang tout ces sorts devront être lancé avec une intensité de 1. Voici quelques exemples :

-animer eau: permet de faire bouger sans grande précision le corps de la victime comme si il s'agissait d'une grosse flaque d'eau. L'élémentaliste peut tenter de faire attaquer la victime avec une chance de base de DEX X1 (elle aura les même chances d'esquiver) cependant l'élémentaliste doit voir parfaitement sa victime pour tenter une attaque. Le sorcier d'eau doit réussir un test D'INT X3 a chaque round pour avoir plus d'une victime sous son contrôle (ou sinon la victime ne sera pas affecté ce round ci) de plus le sort devient actif. La vitesse de mouvement dépend de l'intensité comme pour un sort d'animer eau.

-animer froid: provoque d'horrible fièvre à la victime qui tombera en syncope si elle ne réussit pas un test de CON tous les rounds durant la durée du sort.

-évoquer froid : provoque une hypothermie modérée à la victime si elle ne réussit pas un test de CON tous les rounds durant la durée du sort.

-faire proliférer algue: dépend des algues mais peut conduire a une mort horrible, une maladie ou être totalement inutile (a voir avec le MJ qui demandera des expérimentations). Les maladies provoquées par ce sort peuvent être soignées (connaissance des plantes a -30%)

-former eau: permet d'infliger 1D3 points de dégâts (aucune armure permise) a une localisation choisie (ce sort peut être lancé plusieurs fois d'affilé voir même en multi sort). Ce sort prend la forme d'une hémorragie interne ou externe & est extrêmement douloureux.

-évoquer eau: provoque une hémorragie si la victime rate un test de CON a chaque round pendant la durée du sort, cette hémorragie aura les mêmes effets qu'une hémorragie au torse sans toutefois être localisé. Un jet de premiers soins a - 40% sera nécessaire pour soigner la victime. L'hémorragie est dus à l'ajout d'eau dans les veines ce qui provoque une surpression & une trop grande fluidité du sang ce qui provoque l'hémorragie

-altération d'état: la victime est paralysée sur place pendant 1D3+1 rounds entier. Elle a l'impression d'étouffer. Le sang de la victime se change partiellement en glace.

Petit combo sympa

Ce n'est évidemment pas les seuls combos autorisés mais le MJ improvisera selon l'inventivité des joueurs.

-altération d'état + former glace : fait sortir des pics de sang glacé qui perce la peau de la victime de toute part. La victime meurt dans d'atroce souffrance cela peut avoir un effet sur le moral de ses condisciples.

- réhydratation + animer eau : fait exploser la victime tant l'eau présente dans son corps crée une pression importante, après cette explosion il ne reste de la victime que du pâté, de la bouillie, plus rien ne peut être fait pour lui (peut-être de la bouffe pour chien quoi que).

2° Déshydratation

Toucher, instantané

Permet soit de transformer 1D3+1m³ d'eau / pt d'intensité en énergie magique pur, soit d'extraire de la même manière l'eau. Si le sorcier d'eau déshydrate de l'eau ou de la glace pure (càd pas de l'eau extraite des plantes, d'animaux ou du sol) il regagnera 1D2 points de magie par points d'intensités si il transforme cette eau en magie pur (il ne regagnera rien si il extrait cette eau). La plupart des gens interpréteront ça comme «l'eau disparaît» ou comme ce type fait sortir l'eau des plantes. L'élémentaliste à un contrôle de ce sort relativement impressionnant il peut dessécher des plantes, des champignons, des animaux ou même la terre elle-même (un sol classique contient environ 25% d'eau). Ce sort peut être utilisé avec d'autre sort d'eau pour utiliser l'eau présente par exemple dans le sol comme s'il s'agissait d'eau liquide (non liée) ou de glace (permafrost) dans ce cas la portée du sort est la plus grande portée.

Si on lance ce sort sur un animal il inflige 1D3+1 point de dégâts par point d'intensité aucune armure Ne permet d'éviter ces dégâts la cible devra réussir un test d'opposition points de dégâts Vs CON ou s'évanouir (de douleur ou de déshydratation) si la victime réussit elle perd juste dégâts X 5% dans toutes ses compétences. Les points de vie perdus par ce sort ne peuvent être récupérés que par ID ou par le **repos** a raison de 1D3+1 points de vie par jour si test de CON réussis (tester chaque jour), elle ne récupère pas de points de vie si le test de CON est raté. Les pourcentages perdus se récupèrent de la même manière (pour chaque point de vie récupéré la victime récupère 5% dans ses compétences). Il n'y a pas d'opposition PM Vs PM le sort passe donc automatiquement après avoir été touché. A noter que ce sort permet aussi de réhydrater en introduisant de l'eau dans un corps, réhydrater suit exactement les même règles que déshydrater, il s'agit du même sort.

3° Faire proliférer algues

Toucher, passif

Même chose que « faire pousser plante » mais pour les algues (en bien plus grand nombre & il est possible de faire augmenter leur nombre), ce sort nécessite une recherche comme « faire pousser plante », certaines algues contaminent l'eau & peuvent provoquer des maladies.

3° Altération d'état

A distance, passif

Ce sort permet de transformer 1D3+1 mètre cube d'eau par points d'intensité en son équivalent en glace ou en vapeur (& éventuellement en brouillard) et vice versa évidemment. Il est possible de transformer de la glace directement en vapeur et vice versa. La transformation s'effectue instantanément. Cette eau n'est plus soumise aux variations physiques ou chimiques mais uniquement à la durée du sort ou au sort de dissipation. L'eau sera détectée comme magique. Ce sort est considéré comme un sort d'animation élémentaire plus complexe. Pour ce qui est du brouillard le sort suit les règles du sort brouillard sauf qu'il faut à l'élémentaliste de l'eau 1D3+1 m³

d'eau par point d'intensité l'eau n'est que partiellement évaporé. L'élémentaliste peut aussi décider d'évaporer toute l'eau cela ne formera pas du brouillard mais de la vapeur.

5° peau de vie (version élémentalistes de l'eau) (w)

Ci-dessous pour plus de précisions. Les élémentaliste de l'eau maîtrisent mieux ce sort que les mages ordinaires l'élémentaliste peut augmenter sa vitesse de 1 m/rg d'action par point d'intensité supplémentaire investi dans le sort (uniquement dans l'eau ça va de soi). L'élémentaliste acquiert aussi la capacité spéciale yeux de la rivière (voir P141 livre des dieux) & est immunisé contre les effets du sort « suffocation ».

IV sort d'illusionnisme (uniquement disponible aux illusionnistes)

Règles de base de l'illusionnisme:

- 1) l'illusionniste peut créer tout ce qu'il arrive à imaginer si il investit suffisamment de points de magie dans son illusion.
- 2) Le sort de cacher vie peut créditer une illusion de POU (seulement une illusion) et cacher que c'est une illusion à ceux possédant un sens de détection du rayonnement magique.
- 3) pour créer une illusion à 3 composante il faut préciser l'intensité de chacun d'eux et les lancer en même temps grâce à multisorts. *ex: pour créer un gros rats noir qui pue l'égout et qui fait «scouoitt scouitt» il faut lancer une intensité visuelle, sonore et olfactive. Tout les 3 en même temps grâce à multisorts.*
- 4) une illusion est un tout cohérent si une seule de ces composantes (les 5 sens) est dissipée toute l'illusion est dissipée. Il faut toujours préciser quelle composante de l'illusion on veut dissiper.
- 5) la durée d'une illusion est uniforme. Il suffit d'investir des points de magie en durée pour une seule composante pour que toute l'illusion puisse profiter de la durée de celle-ci. *Ex: Reprenons mon gros rat noir il est composé de 3 sorts donc pour doubler sa durée je devrais investir 3 points car finalement je double la durée de 3 sorts. Or ce n'est pas le cas il suffit que j'investisse 1 point de magie pour doubler la durée de mes 3 composantes car la durée de mon illusion est parfaitement uniforme.*
- 6) les illusions sont des constructions magiques fantasmées mais néanmoins perceptibles par tous. Ne pas croire en une illusion ne change rien il faut la dissiper. En effet elles existent réellement, dans la vision du monde qu'ont les personnes victimes de ces sorts. Ceci pour un certain temps en tout cas.
- 7) une illusion qui sort de la portée du sort ne peut plus être contrôlée par son invocateur (elle peut tout de même être dissipée par ce dernier) mais continue d'exister & peut même obéir à un programme (illusion conditionnée).
- 8) tous les sorts d'illusionnisme sont des sorts à distance & passif, pour les véritables illusionnistes & des sorts à distance & actif pour les autres sorciers (à noter que les sorciers des forêts & les élémentalistes de l'ombre ont des règles spéciales)
- 9) les morts vivants sont immunisés à presque tous les sorts de cette magie (sauf les illusions)

précisément conçus pour les morts vivants).

Règles des composantes illusoires:

Table d'intensités visuelles:

1. Verre transparent
2. Verre légèrement teinté, transparent lumineux (feu)
3. translucide lumineux, Opaque, transparent incandescent
4. opaque lumineux (épée magique), translucide incandescent
5. opaque incandescent (fer chauffé a blanc)

Règles spéciales

- 1) les niveaux 4 et 5 ne sont exclusivement réservés qu'aux vrais illusionnistes (et eux seuls)
- 2) l'illusionniste peut lancer une illusion visuelles sur lui-même pour prendre l'apparence de quelqu'un (si il investi suffisamment de points de magie). Cependant rien ne dit que l'illusionniste pourra reproduire exactement tout les détails visuelle si il n'a pas vus tous ses détails (ex : la foufoune a charlotte) de plus il n'aura pas la voix de la personne, ni même son odeur (!!Chiens!!). Il va de soi que si l'illusionniste joue mal le rôle il peut être détecté.

!!! Prendre exactement l'apparence d'une personne précise n'est pas chose aisée il faut la connaître & s'être entraîné & renseigné parfois plusieurs semaine durant en restant de manière constante a son contact (parfois simplement l'observer tel un voyeur suffit).
- 3) pour dissiper une illusion visuelle il suffit de dissiper son opacité, on peut dissiper une opacité de 5 avec 5 dissipations 1.
- 4) peut créer maximum 3 pts de TAI (solide) ou $1m^3$ (fluide) d'illusion par points d'intensité.
- 5) le sort ne peut pas augmenter ou diminuer l'APP du personnage cependant le personnage peut incarner quelqu'un de laid ou de beau. Si le personnage use de ce stratagème il sera méconnaissable & jamais une illusion aussi simpliste ne pourra rendre quelqu'un amoureux ou profondément révolté a la vue du personnage cependant combiné a un augmenter/diminuer APP ainsi qu'avec d'autre combinaisons d'illusions le personnage pourra contourner ce point 5 ennuyeux.

Table d'intensités sonores:

1. feuilles de papier

2. murmure
3. conversation
4. cris éloignés
5. cris rapprochés
6. tambour
7. cor ou cornemuse a bonne distance

Règles spéciales:

- 1) ce sort est repérable par une vision mystique sauf si le sorcier a comme sort actif sur lui au moment du lancement le sort caché illusion (plus de précision voir hide life ci-dessous).
- 2) ce sort peut assourdir une personne en surpassant sa CON. Si il réussit son entreprise la personne a sa compétence écouter réduite a zéro et ne sait pas anticiper ce qui se passe hors de son champ de vision
- 3) l'illusionniste peut lancer une illusion sonore sur lui-même pour reproduire la voix de quelqu'un ou un accent bien particulier. Cependant rien ne dit que l'illusionniste pourra reproduire exactement tous les détails d'un accent si il n'a pas entendus tout les détails ou toute les expressions de la personne ou de l'accent (il faut se renseigner, lire des livres & écouter les accents).

Table d'intensité olfactive:

1. eau après la pluie
2. fleur odorante
3. oignon frit
4. sang frais en bonne quantité
5. odeur de cadavre en décomposition
6. essence de putois

Règles spéciales:

- 1) Ce sort doit être ciblée sur un endroit précis et à cet endroit le sort sera magiquement repérable.
- 2) Le mages ne peut créer une odeur qu'il n'arrive pas a imaginé (dont les odeurs qu'il n'arrive pas a sentir, exception si il a mystic illusion).

3) le lanceur peut déguster quelqu'un, opposés alors la valeur de la CON de la victime a 2 X l'intensité du sort.

Table d'Intensité gustatives

1. eau claire
2. salade, tomate
3. bouillie sucrée, viande blanche, cresson
4. pelure d'orange, viande rouge, vinaigrette a la tomate façon Nico
5. poison de 7 points de VIR, viande rouge épicé
6. 9 pts VIR, dégueuli de chat et autres truc dé gueux

Règles spéciales : plusieurs but peuvent être énoncés par le lanceur en voici les principaux

- 1) le lanceur veut augmenter la qualité de ses plats
- 2) le lanceur veut masquer le goût d'un autre produit avec un goût illusoire (exceptionnellement ce sort de goût peut atténuer le goût du plat originel sans que ceci ne soit de l'illusionnisme inverse).
- 3) le lanceur veut faire vomir quelqu'un principalement pour le discréditer, opposés alors la valeur de la CON de la victime a 2 X l'intensité du sort.
- 4) Le lanceur veut empoisonner sa victime grâce a du poison illusoire (qui est en fait de la magie extrêmement concentré attaquant généralement mais pas toujours le cerveau & le système nerveux de la victime) ; la VIR du poison est égale a 1.5 x l'intensité arrondis a l'inférieur. Cette VIR sera opposé a la CON de la victime si elle rate elle se prend la totalité des dommages si elle réussis elle ne s'en prend aucun (ce sort ne peut pas être introduit directement dans les veines de la victime il faut pour cela utiliser Venin mais en contre partie ce sort n'est pas considérés comme un sort offensif donc avantageux pour l'incantation silencieuse).

D'autres règles spéciales sont applicables (dans le but de reproduire un poison particulier)

- 5) cette illusion affecte 1 point de TAI par point d'intensité et est magiquement remarquable.

Intensité tactiles

Un sort d'intensité 1 crée 2 point de TAI qui auront 2 point de vie & 1 point d'armure, Un sort d'intensité 2 crée 4 point de TAI qui auront 4 point de vie & 2 point d'armure, etc. il s'agit la d'un

maximum les points d'armure ou de vie peuvent être inférieur a la limite fixée par l'intensité du sort mais jamais supérieur

Règles spéciales:

1) la moyenne des dégâts d'une intensité tactile sont égale a {1+intensité} les dégâts maximum seront égaux a 2X l'intensité du sort, les dégâts d'une illusion tactiles ne sont jamais fixe (il faut au moins lancés 1 dé). L'attaque d'une illusion tactile peut être esquivée ou même parée. L'illusion a une chance de base d'attaquer égale a la DEX X3 du magicien & elle a une chance de base d'esquive ou de parade (le type dépend de la composante visuelle) égale a la DEX X2 du magicien. Ces pourcentages ne varie jamais, ce quelque soit l'intensité du sort. Cependant il va de soi qu'un illusionniste peut faire exprès de rater son coup (je trouve que ça allait de soi)

2) une illusion tactiles doit toujours être accompagné d'une illusion visuelle (ou sonores dans certains cas) vu que le sort n'est finalement qu'un fantôme. En effet le cerveau ne peut pas assimiler la douleur s'il ne l'associe pas à quelque chose de tangible.

3) dans le noir cependant ce genre de sort peut très bien se passer d'autres composante. A la base il s'agit d'élémentalisme d'ombre & les illusionnistes garde une trace de cette histoire or un sort élémentaire est magiquement plus puissant dans son élément. Il est donc visibles dans le noir **uniquement qu'avec une vision mystique** et n'a donc pas besoin d'être lancé avec une illusion visuelle dans ce cas la. Cette règle ne peut être exploités que par les illusionnistes & les élémentalistes de l'ombre, cependant ces dernier sont plus a l'aise avec ce sort dans l'ombre leurs illusions ont une chance de base de DEX X3 a l'attaque alors que les illusionnistes dans ce cas n'ont qu'une chance de base de DEX X 1

4) le nombre de point de taille de l'intensité tactile ne peut pas être supérieur au nombre de point de taille de la composante visuelle.

5) un sort tactile est dissipé si le sort visuel accompagnant ce sort est dissipé. Il suffit de dissiper l'intensité d'opacité pour dissipé une illusion visuelle il suffit donc de dissiper l'opacité pour dissiper l'intensité tactile.

6) pour dissiper une illusion tactiles dans le noir il suffit de soit dissiper son intensité soit d'éclairer la zone. L'illusion se dissipera alors automatiquement (uniquement si elle n'est pas rattaché a une illusion visuelle).

7) les PV de l'illusion sont localisé & les zones de localisation devront être celle de la créature imaginé. Dans le noir il n'y a qu'une seule localisation dans laquelle tout les points de vie seront investis.

8) une attaque de 13 points de dégâts (par exemple) peut être divisées en 2 attaque de 6,5 points de dégâts ou en 4 attaques de 3,25 points de dégâts ou en 2 de 4 points de dégâts et en 1 attaque de 5 points de dégâts (il s'agit ici de dégâts moyen). Cependant ces attaques devront individuellement respecter la règle numéro 1 dans son intégralité. Une fois le nombre d'attaque attaché a l'illusion ça ne peut plus changer sauf si l'illusionniste change toute l'illusion tactile en réinvestissant des points de magie (cette manœuvre oblige ce dernier a avoir illusion combiné).

9) ce point est une exception a la règle 1,4 & 7. il est possible que l'illusionniste veuille créer une porte ou un petit bâtiment (ou éventuellement une armure) dans ce cas il devra se référer a ce merveilleux point 9. les points de structures du matériau crée seront égales a 1,5 X les point d'intensité arrondis a l'inférieur. Ces règles suivent les règles des points de structure. La TAI de la composante visuelle n'importe pas ici. Pour les armure les points d'armure seront égales a l'intensité & elles suivront les règles des armures. Les armures illusoires ne couvrent que 2 points de TAI par points d'intensité & doivent couvrir tout le corps pour des raisons évidentes de simplicités des règles ici l'intensité visuelle doit aussi recouvrir tout le corps.

Exemple concret: 1) je lance un sort tactile d'intensité 12 dans le noir je n'ai donc pas besoin de « l'attacher » a un sort visuelle & il n'y aura qu'une localisation a mon illusion. Cela fait une illusion a 24 PV 12 PA & a 24 points de TAI. les dégâts moyen si j'arrive a faire un jet sous ma DEX X3 sont égaux a 13 points je choisis de lancer 2D10+2 (dégâts moyen 13). Un aventurier est frappé par surprise a la jambe & il s'effondre mais l'un de ses compagnons allume une torche & mon illusion est alors dissipé.

2) Dans la même situation en plein jour. Je veut faire une illusion (un scorpion géant) a 24 points de TAI (car intensité 12 tactile) il faudra alors faire une illusion visuelle possédant au moins 24 points de Taille, les dégâts reste les même mais je décide de les divisé en 2 attaques (les pinces) les dégâts moyen de chacune étant égale a 6,5. je décide de lancer pour mes dégâts 1D10+1 par pinces ses chances de toucher sont toujours égale a DEX X3. Mon illusion est un scorpion géant possédant 24 points de vie localisé comme le serait ceux d'un véritable scorpion & étant protégés par 12 point d'armure sur toute ses localisations. Mon scorpion après avoir massacré plusieurs chasseurs est dissipé par le chaman de la tribu (ce dernier a précisé qu'il dissipait l'opacité) qui savait que ce type de scorpion n'existait pas dans ses montagnes natales.

Intensité de mobilité

1) Normalement une illusion (visuelle principalement) peut se déplacer avec une vitesse de 1. Ce sort permet d'augmenter la vitesse de déplacement d'une illusion de 1.5 en mouvement par point d'intensité arrondis a la supérieur ce sort doit être attaché a un autre sort d'illusionnisme il ne peut augmenté la vitesse de personnes « réelles ».

2) Les sorts d'illusions gustatives seuls ne peuvent être déplacés.

3) Si une composante de l'illusion est déplacée toute l'illusion est déplacée

Sort d'illusionnisme

5°Projection (sens) (version illusionniste)

À distance, passif/actif

Ce sort est le même que celui décrit dans le livre de règles (p131) cependant les illusionnistes maîtrise mieux ce sort que les mage normaux. Ils peuvent déplacer le point d'un mètre par point d'intensité supplémentaire investi dans le sort .De plus ils peuvent invoquer plusieurs de ces points (1 par point d'intensité supplémentaire investi dans le sort) pour rechercher quelque chose sans se

bouger par exemple .ils peuvent contrôler un nombre de sphère égale a maximum leur INT/4 (il s'agit la d'un grand maximum) ils peuvent invoquer ces sphères séparément. Si ils sont sous couvert d'un sort de « hide life » les sphères ne sont pas détectables. Quand le mage se sert de plus d'une sphère il doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre.

5°télépathie

À distance, passif/actif

permet une communication télépathique entre le lanceur & sa cible, ou entre 2 cibles choisis par le lanceur (utiliser multisort pour ça). Une cible non consentante peut essayer de résister.

Intensité 1 = communication télépathique.

Intensité 3 = lien empathique.

I Intensité 5 = toute personnes atteinte par ce sort peut envoyer des souvenirs (Peut modifier le rêve d'une personne grâce a "illusion mentale") mais peut aussi voir ce à quoi la personne pensent a l'instant.

Intensité 7 = le lanceur peut utiliser un sort ou un talent de la cible de ce sort avec les pourcentages de réussite de ce dernier. Cependant la cible de ce sort doit être très proche de l'illusionniste (frère, sœur, mère, être aimée)

II Intensité 9 = ils peuvent utiliser les points de magies l'un de l'autre. Cependant la cible de ce sort doit être très proche de l'illusionniste (frère, sœur, mère, être aimé).

Intensité 11 permet de transférer la douleur à une victime. Le lanceur peut aussi accentuer la douleur mais même si la victime ne croit pas en cette douleur elle sera tout de même effective. Ce sort permet aussi de diminuer la douleur (y compris celle du lanceur). Ce sort peut rendre fou ou paralyser totalement la victime.

Intensité 12 permet de lire & de chercher dans la mémoire de la victime.

Intensité 13 permet de contrôler une créature d'une espèce relativement semblable a celle du lanceur mais chaque round le lanceur doit tenter un réussir a vaincre les points de magie de son adversaire ou son adversaire pourra prendre contrôle de lui Durant un round.

III intensité 15 permet de modifier la mémoire de la cible grâce à ses sorts d'illusion cela marche exactement comme une illusion mentale sauf qu'ici il ne s'agit pas de modifier la perception de la réalité mais bien la mémoire de la victime.

Intensité 17 permet de fusionner son intelligence libre ainsi que son pouvoir avec quelqu'un dont on est très proche. Le nouveau pouvoir sera l'addition des 2 pouvoirs séparés.

4°piège de cristal

Personnel, passif

Permet de piéger l'esprit de quelqu'un alors qu'il se sert d'un sort de télépathie, pourvu que le sort soit supérieur ou égale à l'intensité de la télépathie. Ce sort renverse l'effet du sort de télépathie (ça dépend des effets et de l'intensité du sort de télépathie), ce qui veut dire que si le télépathe voulait lire l'esprit de du sorcier celui-ci empêchera le télépathe de lire son esprit mais en plus de ça il pourra lire l'esprit du télépathe.

3°Chaleur fantôme

À distance, passif

Permet de baisser ou d'augmenter la chaleur de 4°C par points d'intensité cela affectera 3 points de TAI d'objet solide ou 1m³ de fluide. Peut être attaché à une illusion visuelle, comme du feu. Ce feu illusoire (& donc réel, existant pendant la durée du sort) pourra éventuellement bouter réellement le feu si le matériau est suffisamment inflammable (paille sèche, essence & uniquement ce genre de truc) & le feu suffisamment chaud ce qui sera très très rarement le cas vu que la température d'un feu réel atteint plus de 1000°C (enfin il y a bien le feu de forêt qui démarre à 50°C donc pourquoi pas). Une fois le feu réellement bouté (si cela est possible), le feu illusoire ne cessera pas d'exister mais sera inutile (& donc souvent dissipé par le lanceur). Ce sort permettra aussi de rabaisser la chaleur de la peau tout en maintenant artificiellement la température intérieure du corps haute. Ce sort peut être combiné avec surface illusoire mais modifiera alors la température du milieu de 2°C par points d'intensité. Il existe d'autres applications non détaillées ici.

3° (sentiment) fantôme (I)

À distance, passif

Ces sorts sont utilisés pour induire une émotion. Il existe aussi des sorts de joie (confusion, folie), des sorts de haine (fanatisme & berserk uniquement dirigés vers l'illusion quand l'illusion est dissipée les sorts énoncés sont dissipés), des sorts d'amour fantôme (marche uniquement sur les personnes du sexe opposées à l'illusion & sur les homos du même sexe),... Ces sorts marchent à peu près comme le sort malaise fantôme et ils suivent plus ou moins les tables de ce dernier (vous aurez compris sur ce coup j'avais la flemme)

3°malaise fantôme (I)

À distance, passif

Ce sort crée un sentiment de peur dont l'effet dépend de l'intensité investi dans le sort. Il suit toutes les autres règles des sorts {sens} fantôme & peut être combinable avec surface illusoire ou utilisé en illusion mentale. Ce sort doit être combiné avec d'autres illusions pour être efficaces ce sera alors l'illusion qui causera la peur (elle doit être imaginée pour faire réellement peur. le maître peut limiter si le joueur ne décrit pas correctement). Une illusion irréaliste (au M.J. de décider) gâchera totalement le sort qui n'aura plus aucun effet sur les personnes ayant compris le truc.

Intensité	effet (tester tous les 2 rounds)
1	léger malaise perceptible par les animaux
2	malaises indescriptibles perceptibles par les humains
3	le malaise est suffisant pour se sentir observé, en Danger (test POU pour ne pas s'en aller)
5	si elle rate un test d'INT la victime est démoralisée, Elle crève de peur. (A partir de ce niveau la Composante malaise doit être accompagnée d'une autre composante illusoire).

8	la victime s'évanouit si elle rate un test de CON si Elle réussit voir effet 3. A partir de ce niveau là. La victime doit percevoir l'illusion et y croire dur comme Fer
12	la victime est stupéfaite de peur elle n'ose plus Bouger (si elle rate test POU+CON ou sinon voir Effet 5)
18	la victime meurt de peur si elle rate un test de CON Ou sinon voir effet 5

4°->3°(Sens) fantôme (I)

À distance, passif

Il existe ces différentes versions mais elles sont accessibles uniquement aux illusionnistes. Elles permettent de brouiller ces sens & donc d'agir ainsi comme des sorts d'illusionnisme inverse mais aussi comme des sorts fantôme.

4°sens des ténèbres, de la terre

3°détection de la vie et de l'ordre

3°détection de la non vie et du chaos

4° sort de détection

Ces version sont disponible aussi en version projeter (sens) pourvu que l'illusionniste possède ce sens (même temporairement).

3° décélération temporelle

À distance, passif

Ce sort doit être lancé avec illusion mentale. Une victime affectée par une illusion de ce type pensera que le temps dans l'illusion est normal alors que le temps passe en réalité beaucoup plus vite.

Chaque point investi dans l'intensité doublera (comme une exponentielle base 2) l'impression que le temps est lent. Si bien que 10 minutes dans le monde réel apparaîtront comme 160 minutes dans le monde illusoire si le sorcier investi 4 points de magie dans ce sort. Si quelque chose d'illogique se produit le sort est brisé.

2° accélération temporelle

À distance, passif

Ce sort doit être lancé avec illusion mentale. Une victime affectée par une illusion de ce type pensera que le temps dans l'illusion est normal alors que le temps se passe en réalité beaucoup plus lentement.

Le sort obéit à cette formule {temps apparent= temps réel/intensité}. Si bien que 1 minutes dans le monde réel apparaîtront comme 15 seconde dans le monde illusoire si le sorcier investi 4 points de magie dans ce sort. Tant que le sort fait effet toute les compétences Si quelque chose d'illogique se produit le sort est brisé.

2°divination faussée

À distance, passif

Fausse la perception d'un dieu si l'intensité est suffisante empêche les dieux de percevoir la personne sous l'effet de ce sort l'intensité nécessaire est fonction de la puissance du dieux ex : dieux local ; 3, dieux secondaire ; 5, dieux influent ; 7 , chef de panthéon en pleine gloire ; 10+, dieux très

puissant. Même si le dieu se concentre il ne pourra pas le percevoir mais pourra percevoir des amis de la personne recherchée si il sait que c'est son ami bien sur. Ce sort peut être employé sur une zone (grâce a zone illusoire) alors le dieu ne sait même pas que cette zone existe et ne pourra jamais avoir aucune influence sur cette zone (donc plus de magie divine) pendant toute la durée du sort si des membres d'un culte sont présents durant le lancement du sort il garde leur sorts mais ils deviennent a usage unique ou sinon ils perdent tout leur sorts mais les regagnent une fois sorti de la zone. L'illusionniste peut prévenir un dieu de l'existence de cette zone. Il pourra alors agir normalement comme si cette zone existait. Une fois déclarée la zone lui est toujours visible. A noter que ce sort permet aussi de faire croire a un dieu qu'une illusion est réelle ou en tout cas empêcher qu'il la détecte comme tel.

2° (sens) fantomatique inverse (appelé aussi illusion inverse)

À distance, passif

Fonctionne de la manière inverse au sort de sensation fantôme en effet il efface une partie de la réalité au lieu de créer cette réalité. Les intensités pour effacer la réalité sont les même que les intensités pour créer une autre réalité (voir table dans les règles de base de l'illusionnisme). Quelques exemples de sorts.

Vue : la personne peut rendre des choses ou une personne invisibles

ouïe : la personne peut rendre inaudible certains bruits (souvent utilisés avec illusion conditionné).

Ce sort peut rendre une personne silencieuse (elle ne peut donc plus incanter de sorts de magie divine). Ce sort ne peut pas rendre une personne infiniment discrète mais peut rendre inaudible certain sort. Il n'y a pas de jet d'opposition possible quand ce sort est lancé pour empêcher l'incantation d'un sort de magie divine (ça reste une illusion)

Goût : permet d'effacer le goût de certaines choses ainsi que leurs effets (style les poisons 3 VIR par 2 point investi en intensité) et ce pendant la durée du sort. Ce sort peut être lancé Post Mortem. Dans ce cas Le lanceur choisit juste après sa mort la durée du sort et l'intensité de celle-ci. Son âme reste dans son corps le temps de la durée du sort il n'est donc pas résurrectable pendant ce laps de temps mais sera considéré comme étant mort (le sorcier ne peut être détecté comme vivant par aucun moyen même par divination, il a vraiment l'air mort. un dieu de la mort pourra dire qu'il n'est pas mort mais ne pourra pas dire si il est vivant ou pas !!!) il choisit la date de son retour. Son corps conserve mieux que les autres morts, en effet il ne goûte plus rien donc il n'attire plus les nécrophages. La température du corps descend comme l'évolution de la température d'un mort ce sort chevauche donc un peu sur le sort de chaleur fantôme. Peut être lancé pour d'autre type de mort mais le corps doit être intacte.

Toucher : permet de rendre intangible (donc suivre les règles des spectres et autres créatures immatérielles) sauf qu'il faut investir 1 points de magie par 2 points de taille a dématérialiser. La cible du sort sera considéré comme une créatures incomplètes ayant une taille nulle (aucune influence sur les objets physique excepté par la magie, aucune attaque physique, les température extrêmes n'affecte plus le magicien, son mouvement est réduit a 1 mais il sait marcher dans les airs (sa vitesse peut être augmenter grâce au sort vol) , les objet peuvent aussi être dématérialisés, de même que les murs.

Odorat : efface les senteurs de soi ou de diverses autres choses permet donc de semer des chiens et autres truc dans le genres, efface même les odeurs que le sorcier n'arrive pas a imaginer il doit cependant savoir ce qu'il veut effacer.

2°périmètre utilitaire

Expliqué ici juste pour les illusionniste

Combiné avec télépathie (passif): toutes les personnes dans la zone seront mentalement lié au lanceur (si il vainc leur points de magie) les effets du sorts télépathie dépendront de l'intensité, de la portée et de la durée de ce dernier. L'intérêt pour un illusionniste réside dans l'emploi du talent illusion mental à grande échelle.

Combiné avec DEV/DIM {communication} ou DEV/DIM {APP} (passif): toutes les personnes dans la zone seront frappé par le sort. Les effets des sorts DEV/DIM {communication} ou DEV/DIM apparence dépendront de l'intensité de ces derniers.

2°surface illusoire / (parfois aussi appelé rose des ombres ou rose illusoires)

À distance, spécial

Le sort agit comme zone d'effet mais avec les sorts suivants : illusion inverse, sens fantôme. Le rayon est de 1 mètre par point d'intensité investi. Ce sort doit être la plupart du temps combiné avec des talents illusoires. Les cibles s'éloignant du rayon initiale ne se dissipe pas en sortant mais elles deviennent provisoire (10 minutes).

Combiné avec illusion inverse (passif): ce sort crée une zone ou toutes les créatures ne résistant pas aux points de magie du sorcier sont soumis aux effets du sort (cependant si le sort d'illusion inverse n'agit que sur 15 points de TAI max toutes les personnes ayant plus de 15 points de TAI ne seront pas affectées).

Combiné avec (sens) fantôme (actif): le sorcier devra crée une (ou plusieurs pour mimer une diversité) illusion au préalable. Cette dernière sera reproduite (avec tout de même de petites différences) dans la zone. L'illusion prendra une certaine place, pour une illusion comprise entre 1et 5 point de TAI chacune de ces illusions prendra $0.25m^2$, entre 6 et 10 en TAI chacune de ces illusions prendra $0.5m^2$, entre 11 et 20 point chaque illusion affectera $1m^2$, entre 20 et 40 , $2m^2$. Pour vous aider à calculer le nombre de réplique de votre illusions aidé vous du tableau dans le paragraphe talents de sorcier en prenant surface 2 et là vous voyez le nombre de réplique crée. *Par exemple : je veux faire des répliques de soldats pour faire croire à la présence d'une armée, j'incante une surface d'intensité 8. Dur dur de calculer de mémoire combien de soldat vont être crée, cependant si je regarde ma table (surface 2) je vois que 201 m^2 sont affecté cela me permet donc de créer 201 répliques de mon soldat mais si je voulais faire des répliques de rat (TAI 1) cela m'aurais permit d'en faire 804 (car ils prennent chacun $0.25m^2$).* En termes de dissipation chaque soldat vaut moins de 1 point de magie mais un sort de dissipation 1 ne dissipera qu'un bonhomme. Cependant une zone de neutralisation 1 dissipera tout ce qui se trouve dans cette zone. Ce sort doit être incanté par multi sort sauf si un talent vous permet d'ignorer cette règles.

Ce sort peut aussi être appris par les élémentalistes d'ombres qui peuvent répliquer leurs monstres d'ombre.

Il est aussi possible de créer une gigantesque illusion qui devra être comprise dans une zone sphérique de 1 m de rayon par point d'intensité. Par exemple un gigantesque manoir.

À noter qu'il est possible de modifier la forme sphérique grâce à modifier périmètre.

V sort de mage des forêts

5°->1°Transformation {espèce animale}

toucher, spécial

Ce sort permet à l'utilisateur de se transformer en une espèce animale de la forêt originelle du lanceur pendant la durée du sort. La taille du sorcier après sera égale à \pm la taille moyenne de l'espèce. Les caractéristiques du sorcier (sauf l'INT et le POU (et la DEX si le profil n'existe pas)) changeront pour devenir celle du dit animal. Les compétences seront celle de l'animal en question (il peut cependant y avoir des modifications du à l'intelligence et au pouvoir du sorcier). Contrairement aux sort de magie divine le sorcier ne peut pas augmenter ses compétence animale par expérience (style morsure ou déplacement silencieux) mais bien grâce à des sorts de « boost » lancé avant ou pendant la métamorphose. Contrairement aux sorts d'attaque « métamorphose » ici le sorcier acquiert les capacités magiques de la créature cependant il n'acquerra aucun sort juste les caractéristiques magiques commune à tous les représentant de cette espèces. Si l'espèce en question peut lancer des sorts le sorcier pourra dès lors lancer ses propres sorts. L'intensité du sort doit être égale à la différence de taille (entre les 2 espèces) divisée par 2. Il y a un minimum à savoir la taille du sorcier divisé par 3 (arrondis à la supérieure). Un échec absolu signifie une transformation hybride durant laquelle le mage agit comme un animal (INT 1, 2, 3 ou 4). pendant qu'il est sous cette forme et durant la durée du sort, il ne peut lancer aucun sort. Il peut choisir quand il le décide d'arrêter le sort et il regagne donc toutes ses capacités de sorcier.

2°Transformation {espèce végétale}

Toucher, spécial

Ce sort permet à l'utilisateur de se transformer en une espèce végétale (métaphyte) de la forêt originelle du lanceur pendant la durée du sort. Le sorcier acquerra 5 points de taille & 1D6+1 points de structure par points de magie investi dans le sort (qui remplace ses actuels points de vies, ça marche comme l'armure d'une épée ou d'une bâtisse). Le sorcier peut lancer des sorts pendant qu'il est sous cette forme il devient immobile et ne peut communiquer qu'avec la télépathie (animale) de plus il devient inflammable. Il y a un minimum à investir en points de magie à savoir la taille du sorcier divisé par 3 (arrondis à la supérieure). à part un rayonnement magique important rien ne distingue le sorcier des autres arbres. On ne peut distinguer la source d'un sort lancée sous cette forme que par des sorts de détection. Le sorcier ne peut percevoir le monde que comme un arbre sauf si il lance des sort de projection (lancé en multi sort en même temps ou avant le sort transformation d'arbre). le POU de l'arbre est celui du sorcier.

3°Faire pousser plante (médicinale)

Toucher, passif

Ce sort fait où fera pousser une ou des plantes (médicinale) dans un délai de 100 minutes (5D20) le temps donné ici est pour une plante d'intensité 10 pour une plante d'intensité 9 divisé par 2 d'intensité 8 divisé par 4, etc. L'intensité peut être utilisé pour améliorer la qualité des plantes (1 pt = 2 contre VIR, = +1Pt de vie moyen pour la plante). la durée réduit de moitié le temps potentiel d'apparition de la plante (lancé d'abord les dés puis diviser). Le nombre i dépend du type de plante et est uniquement déterminé par le M.J., le i si il s'agit d'un Iris de glamour vaudra 1/5 le i si il s'agit de froment vaudra 50. Certaines plante comme mon iris de glamour devront répondre à certaines exigences, pour l'iris de glamour le minimum contre VIR devra être égale à 24 de plus le P.J. devra connaître le pH du sol de cette plante, si la plante est sciaphyte,... cependant les plantes peu exigeante (poaceae) ne nécessiteront pas beaucoup de connaissance ni de contre VIR. Ce sort peut augmenter (ou ralentir) la croissance d'une plante (2X plus rapide, puis 4, puis 8, etc.) par point

investi en durée. Le sorcier des forêts maîtrise ce sort de manière moins poussée que les autres sorciers ayant accès à certain livre. Il ne peuvent faire pousser que des plantes de leur forêt originelle (sauf si il devient sorcier guérisseur ou de terre).

4° Détruire piste

Toucher, passif

Chaque point de magie investi dans ce sort retire 5% dans toute les compétence de perception uniquement si les dit test sont effectué « à l'encontre » du bénéficiaire du sort ce sort marche uniquement en milieu rural ou semi rural (ex : si je me cache tu subit -5% en chercher pour me trouver, si tu me traque -5% en pister, si je me déplace silencieusement -5% en écouter, etc, ...). les effet sont multipliés par 3/2 dans le type de forêt du lanceur.

5° télépathie animale

À distance, passif

Fonctionne comme le sort de télépathie des mages de combats sauf que les animaux communiquent de manières plus emphatique on peut donc lui demander des choses comme « tu as vu des trucs bizarre, pourquoi as-tu peur » l'animal répondra toujours de manières simple. À la première question il répondra par exemple : « oui des humain » il ne dira rien sur les détails car cela n'a aucune importance pour lui. À la deuxième il répondra « un prédateur est dans le coin » cela et ça lui suffit pour savoir qu'il doit se barrer. Les animaux se montreront généralement bavards. Les réactions seront meilleures si le mage est dans sa forêt type.

2° Empathie végétale

Appel

Ce sort est une véritable mine de renseignement pour le sorcier qui sera capable de percevoir et d'interpréter les stimuli chimiques des plantes et de percevoir les variations magiques dans la zone d'effet du sort. Un sorcier lançant ce sort est capable de « repérer » (il saura assez précisément où se trouve le signal des plantes.) toute anomalie troublant la sérénité des plantes (qui incitera donc un signal d'alarme) Ex : une armée en marche écrasant des plantes (beaucoup de plantes), un feu (relativement grand), de la magie rituelle, une présence chaotique élevée et une zone de bûcheronnage sont évidemment des exemples de stimuli captable par le sorcier (cela ne veut évidemment pas dire qu'il saura en détail ce qui a provoquée ce signal d'alarme il saura juste deviner les causes dans les grandes lignes). Un petit groupe de chasseur se déplaçant (2-3 personnes), un duel entre 2 personnes, un esprit qui se déplace seul, un petit campement, des sort de magie ne dépassant pas 12 points ou un amoureux tailladant un arbre sont des exemples de ce qui n'est pas captable par le sorcier avec ce sort, des évènements plus important que ceux cités dans les exemples plus haut sont généralement captables. Le sort à une portée d'un rayon égale à l'intensité du sort X 100 mètres. Pendant ce sort le sorcier doit rester concentré, il peut rester concentré autant de temps que dure le sort (on détermine cela avec la compétence durée). **dans la forêt originelle du lanceur** Le sort à une portée d'un rayon égale à l'intensité du sort X 150 mètres. Ce sort n'est efficace que dans une forêt ou dans un bois. Ce sort est un sort d'appel, le contrecoup est faible.

3° Appeler nymphe

Invocation

Ce sort fonctionne comme un rituel d'invocation sauf qu'ici le sorcier ne choisi pas le type de nymphe qu'il invoque, il invoque celle qui représente le bois où il se trouve. Il n'y a besoin

d'aucune composante pour lancer ce sort. Ce sort Ne peut fonctionner que dans un milieu naturel relativement épargné par l'homme (des champs c'est non).

3° retour de forme

A distance, passif

Ce sort fonctionne comme un sort de bannissement, sauf qu'il concerne les sorts de « se transformer ». Si le sort est supérieur ou égal aux points de magie investi dans le sort la personne retourne à sa forme originelle.

3° Terre pure (version forêt)

Appel

Ce sort permet au sorcier de purifier la terre dans un rayon de 50m par point de portée investi dans le sort. Ce sort dure la durée du sort mais les effets que cela a eu sur la terre ne sont pas dissipés pour autant. Les plantes chaotiques dans le rayon mourront si elles ne réussissent pas le test d'opposition POU Vs intensité du sort 1 pt de TAI sera affecté toute les 10 minutes si la plante rate son test une petite plantule mourra donc assez vite cependant un arbre centenaire mourra très lentement et pourra corrompre la terre encore longtemps (la plupart des plante n'ont pas de POU). (Version forêt) Les animaux chaotiques (sens zoologique) sont affectés de manière différentes ils doivent opposer leur POU chaque round contre l'intensité du sort ou fuir en dehors de la zone. Le sol aussi est affecté aucun mort vivant ne pourra jamais être relevé de cette terre tant que ce sort durera. La magie rituelle chaotique ne peut fonctionner dans une de ces zones a cause de la douleur permanente du a la magie. Une fois lancé ce sort peut être dissipé seulement si le magicien a la base du sort a quitté cette zone où évidemment si le sort expire. Une zone de terre pure est visible dès l'incantation du sort. Ce sort est un sort d'appel, le contrecoup est faible.

3° Terre impure

Appel

Il s'agit d'une version chaotique du sort terre pure accessible uniquement au sorcier des forêts chaotique ces derniers n'ont pas droit au sort terre pure. Ce sort permet au sorcier de pourrir la terre dans un rayon de 50m par point de portée investi dans le sort. Ce sort dure la durée du sort mais les effets que cela a eut sur la terre ne sont pas dissipés pour autant. Les plantes non chaotiques dans le rayon mourront si elles ne réussissent pas le test d'opposition POU Vs intensité du sort 1 pt de TAI sera affecté toute les 10 minutes si la plante rate son test une petite plantule mourra donc assez vite cependant un arbre centenaire mourra très lentement (la plupart des plante n'ont pas de POU). (Version forêt chaotique) Les animaux non chaotiques (sens zoologique) sont aussi affectés mais différemment que les plantes en effet ils ne meurent pas mais tendront à devenir chaotique ou à fuir la zone. Pour les humains considérer qu'ils deviennent à long terme des fous psychopathes. La vitesse ou l'animal deviendra chaotique dépend de son POU chaque 3 round passé dans la zone la créature opposera ses points de POU a ceux de l'intensité du sort a chaque échec il perdra un point de POU de manière temporaire une fois tous ces points partis il sera devenu chaotique, si il quitte la terre impure il regagnera tous ses points de POU après une bonne nuit de sommeil. Une fois lancé ce sort peut être dissipé seulement si le magicien a la base du sort a quitté cette zone, si quelqu'un lance un sort terre pure où évidemment si le sort expire. Tous les morts se ayant eu le temps de pourrir (il ne reste que le squelette) se relève en squelette dans cette zone. Ce sort est un sort d'appel, le contrecoup est faible.

VI sort de sorcier souffle de vie

5°diminuer la Douleur

Toucher, passif

Ce sort soulage les douleurs modérées, telles que les maux de têtes, les douleurs menstruelles, les maux de dents, les crampes, les petites coupures, les bleus, etc. Calmer la Douleur neutralise les effets d'un esprit de douleur à raison de 5 % par point d'intensité. IL calmera aussi dans les mêmes proportions les malus dus aux douleurs quand une localisation tombe a zéro.

5°->3°bénir matériel médical

Cérémonie

Permet de bénir un objet médical. Le temps de conservation de cet objet est doublé. Son effet dure 2 fois plus longtemps et on peut l'utiliser 2 fois plus longtemps (cf. 72 herbes). De plus si on l'utilise sur des aiguille (4°) son ordre ou sa classe sont augmenté de 2 unité (ou éventuellement 1 de chaque) et ce pendant 1D3+1 jours. Plus généralement on peut utiliser ces types de sort pour bénir des matériaux rituel qui compteront comme étant de qualité supérieur. Toutefois ce sort à un désavantage ... le coût des matériaux rituel. Il existe bénir {composante médical, aiguille rituel, matériaux sombre, composante alchimique,...}. Ce sort ne nécessite le sacrifice d'aucun point de POU. Il est souvent utiliser sur de très bonne composante car le rituel est très onéreux.

4°RESISTER [type d'attaque]

Toucher, passif

l'attaque d'un type détermine doit vaincre 2X l'intensité du sort ou est simplement annuler cette règle ne sert que pour ces sorts bien particulier. En plus de cela, une attaque inférieur a la moitié de l'intensité du sort est simplement ignorée. Ces sorts sont combinables avec cercle défensif.

Résister Infection

Absorbe 2 points de virulence de la maladie par points d'intensité. Ce sort ne marche pas à posteriori. Ce sort marche aussi contre les esprits de maladie mais est simplement considéré comme un sort de résistance spirituelle.

Résister Poison

Absorbe 2 points de virulence du poison par points d'intensité. Ce sort ne marche pas à posteriori.

Résister mort

Tous les sorts de morts ou capacité spécial provoquant une mort immédiate sans causer de dommage devront vaincre 2 X l'intensité de ce sort (dans le cas d'une capacité spécial il faudra opposer 2X les points de POU de la créature a l'intensité du sort).

4°neutraliser maladies

Toucher, instantané

Ce sort fonctionne comme neutraliser blessure sauf qu'il s'agira de maladie il faudra donc dépasser la VIR de la maladie avec les points d'intensité investi dans le sort. Si la VIR dépassée le patient est guéri, ou sinon rien ne se passe. Cependant ce sort est plus efficace si la maladie a été identifiée au préalable, si tel est le cas l'intensité compte double. Des composantes peuvent être demandé selon l'humeur du MJ & la maladie en question.

4°neutraliser poison

Toucher, instantané

Ce sort fonctionne comme neutraliser blessure sauf qu'il s'agira de poison il faudra donc dépasser la VIR du poison avec les points d'intensité investi dans le sort. Si la VIR dépassée le patient est guéri, ou sinon rien ne se passe. Cependant ce sort est plus efficace si le poison a été identifié au préalable, si tel est le cas l'intensité compte double. Des composantes peuvent être demandé selon l'humeur du MJ & le poison en question.

2°neutraliser drogues

Toucher, instantané

Ce sort fonctionne comme neutraliser blessure sauf qu'il s'agira de maladie il faudra donc vaincre le POT de la drogue avec les points d'intensité investi dans le sort. Si le POT est vaincue le patient n'est plu dépendant, ou sinon rien ne se passe. Cependant il faut au préalable pour que ce sort marche avoir identifié précisément la drogue faisant effet. Des composantes peuvent être demandé selon l'humeur du MJ & la drogue en question.

3°aire de guérison

Dépend du sort

Agit comme zone d'effet mais pour les sorts suivants : traiter blessure, neutraliser blessure, régénération, neutraliser poison, neutraliser maladie.

2°rendre la santé

Toucher, passif

Permet de rendre un point de caractéristique perdue (du a un vampirisme ou une perte d'APP du a de l'acide,...) par 2 points de magie investi dans l'intensité du sort. Ce sort soigne tous les types de caractéristiques. Ce sort met une heure par point d'intensité à agir. La durée peut être divisé par 2 par chaque point d'intensité investi dans le sort.

1°Dissipation absolue

Cérémonie

Permet de dissiper une malédiction, cela va de la perte de POU ou de CON du a un vampirisme a la malédiction d'un dieu ou d'un dragon en personne. Permet de débarrasser quelqu'un de ses traits chaotiques (si il est consentant), permet aussi de délivrer n'importe quel mort vivant, celui-ci sera automatiquement accepté par Humakt (85% de chances que cela marche), permet de délivrer d'une malédiction de culte (cela peut entraîner de fâcheuse conséquence pour l'initié). Permet de dissiper n'importe quel sort divin (même rituel). Ce rituel est très coûteux. Les composants sont variables en fonction de ce qu'on veut dissiper les coûts aussi (il varie entre 15000(& 1500000() ce rituel ne permet pas de soigner une blessure ni de ramener une personne a la vie pas plus que de soigner une maladie dont l'origine est non magique (elle peut être soignée si elle est d'origine magique ce sort est en fait plutôt un annihilateur de magie).

VII sorts de nécromancien

La plupart de ces sort nécessite des cadavres plus ou moins frais il ne faut pas croire que les morts vivants vont arriver par l'action du saint esprit, non si on veut nécro animer 75 zombies il faut 75 corps.

5°->3°animer {morts vivants}

Permet d'animer 3 points de TAI par points d'intensité (valable pour tous les sorts animer) ce sorts ne relèvera qu'un type de morts vivants précis il faut 1 points d'intensité pour lever 1 squelette et 4 points d'intensité pour relever un zombie en moyenne si la TAI est sous-estimer le sort ne marchera pas et les pm seront perdus à la fin du sort les morts vivants s'écrouleront.

5° empathie nécromantique

Cérémonie

Ce rituel permet de marquer un mort vivant n'étant pas un esprit (car la marque se grave généralement au marteau & au burin). Cette marque permettra au nécromancien de pouvoir à tout moment voir & sentir ce que voit & sent ce mort vivant (il faut qu'il ferme les yeux). Il pourra aussi profiter du sens de sentir la vie que certains morts vivants possèdent.

4° voir les morts

Passif, personnel

Ce sort permet de voir les personnes mortes depuis peu de temps ou étant lié a un endroit (celui de leur morts généralement) et de leur parler. A noter que le lanceur parlera dans le vide pour toutes personne le regardant, en effet il sera le seul a voir les morts Ce sort dure la durée du sort. Il n'a pas d'intensité.

4° prothèse nécromantique

Cérémonie

Ce rituel permet de nécro animer un membre ou une partie de corps & de le coller sur une blessure la plupart du temps, afin d'en faire une prothèse qui marche comme si le membre était vivant à noter que le membre est mort mais ne pourri pas, exactement comme pour un zombi. Ce sort peut être dangereux car si le rituel échoue le membre est greffé mais se met à putréfier ou à ne pas marcher correctement. Les deux peuvent entraîner la mort (en cas d'échec absolu). Certains nécromanciens s'amuse à créer des abominations a 3 bras & encore d'autres « choses » avec ce sort. A noter qu'un sort dominer zombis marche sur ce bras.

4°->3°lever cimetière {zombie ; squelette}

Cérémonie

Ce rituel permet de lever 25 squelettes ou 15 zombies par points de POU sacrifiés (temporaire) ils resteront actifs pendant une journée sauf si le nécro sacrifie des points de POU. Ce qui augmentera d'une journée par points de POU la durée de « vie » des morts vivants. Les morts vivants crée grâce à ce sort sont directement sous le contrôle de nécro seule un sort de dominer approprié peut changer cet état de fait. Le rituel dure au minimum 5 heures plus 1heures par points de POU sacrifiés. Les points de POU sont récupérés au rythme de 1 point de POU par 12 heures.

2°lever cimetière {goules}

Invocation

Ce rituel permet de lever 20 goules par points de POU sacrifiés (temporaire). Des esprits de goules arriveront du plan des esprits & prendront possession d'un corps. Ils ne seront pas immédiatement sous le contrôle du nécro qui devra les dominer pour en prendre contrôle, si

ils ne sont pas dominé il y a 40% de chances qu'ils s'attaquent au nécromancien se pourcentage chute a 15% si il a préparés de la viande fraîche, vivantes & intelligentes. Les goules resteront actives pendant une journée sauf si le nécro sacrifie des points de POU. Ce qui augmentera d'une journée par points de POU la durée de « vie » des morts vivants. Après ce temps les esprits quitteront les corps des victimes. Le rituel dure au minimum 5 heures plus 1 heures par points de POU sacrifiés. Les points de POU sont récupérés au rythme de 1 points de POU par 12 heures.

2° lever cimetière {fantômes ou spectre}

Invocation

Ce rituel permet de lever 10 fantômes ou 3 spectres par points de POU sacrifiés (temporaire). Des Fantômes arriveront du plan des esprits & ne seront pas immédiatement sous le contrôle du nécro qui devra les dominer pour en prendre contrôle ou avoir passé un pacte avec eux avant, les spectres seront eux carrément agressifs (sauf si il y à eu un pacte). Les fantômes pourront rester sur le plan primaire une journée sauf si le nécro sacrifie des points de POU. Ce qui augmentera d'une journée par points de POU la durée de « vie » des morts vivants. Après ce temps les esprits quitteront le plan primaires sauf si une raison les poussent à rester (la raison doit être une très bonne raison). Le rituel dure au minimum 5 heures plus 1 heures par points de POU sacrifiés. Les points de POU sont récupérés au rythme de 1 points de POU par 12 heures.

3° flore fanée

Appel/ passif, toucher

Ce sort est assez semblable par bien des aspects a terres impures, mais il permet de contrôler les plantes (& champignon) mortes. Ce sort permet au sorcier de pourrir la terre dans un rayon de 50m par point de portée investi dans le sort. Ce sort dure la durée du sort mais les effets que cela a eus sur les plantes ne sont pas dissipés pour autant. Toutes Les plantes dans le rayon mourront si elles ne réussissent pas le test d'opposition POU Vs intensité du sort (a noter que 99,9% des plantes n'ont pas de POU elles échouent donc automatiquement), 1 pt de TAI sera affecté toute les 10 minutes si la plante rate son test. Une petite plantule mourra donc assez vite cependant un arbre centenaire mourra très lentement (la plupart des plante n'ont pas de POU le succès est donc souvent automatique). Après cela le nécromancien pourra contrôler toutes les plantes compris dans la zone de flore fané (comme un sort d'animer) pendant la durée du sort. Cependant ce sort ne permet de contrôler que les plantes dont la taille n'excède pas l'intensité du sort (pour éviter le coup du je fais tomber un chêne centenaire sur ta gueule). Ce sort peut aussi être lancé comme un sort normal (évitant ainsi le contrecoup) dès lors le nécromancien pourrira un 1m² de terre par point d'intensité.

3° sommeil de mort

Toucher, actif

Ce sort permet à l'incantateur de se prémunir d'une mort certaine. Si le lanceur lance ce sort et qu'il est en état d'agonie (ce qu'il ne peut faire uniquement qu'avec ce sort & avec goût inverse, ainsi que quelques autres sorts de la magie des loutres) cela lui permet de suspendre son état critique et d'arrêter ses fonctions vitales. Ce sort n'a pas d'intensité mais n'à qu'une durée. Le personnage acquiert une pâleur cadavérique son pouls s'arrête tout indique qu'il est mort (ses fonctions vitales se sont arrêté). Il peut se réveiller quant il désire quoiqu'il ne soit que peu conscient. Il peut toutefois

combiner ce sort avec des sorts de sentir ou vision mystique qui le préviendront. Si ces sorts sont lancés en même temps que sommeil de mort ils auront la même durée que celui ci. (Ce sort ressemble a sommeil de cristal mais ne nécessite pas de froid)

4°contagion

Toucher, passif

Ce sort permet de rendre une maladie déjà présente dans la victime beaucoup plus contagieuse que ce qu'elle est déjà. Ce sort fait perdre des points de CON mais cette perte de CON ne concerne uniquement que la résistance aux maladies. Chaque point d'intensité diminuera de 2 points par points d'intensité la CON de la victime et de 1 points de CON toute personne se trouvant à proximité de la victime; pour être plus précis, dans un rayon égale à la 10 mètres X les points investis dans la portée du sort. Ce sort dure le temps d'un sort normal mais une fois une personne contaminée elle l'est même a la fin du sort. De même les personnes sortant de la portée du sort ne sont plus affecté par la perte de CON mais une fois ces contaminées elles le sont même si elle quitte le rayon ou le sort fait effet.

4°infection

Toucher, passif

Ce sort permet de rendre un objet, un mort vivant, ou une personne consentante ou non, porteur d'un effet magique qui infectera une blessure déjà présente ou qui est causé par l'objet en question (par exemple une blessure causé par une épée ou un morts vivants sous l'effet de ce sort).

L'intensité du sort devra être opposée chaque heure à la constitution de la victime, si le test est réussi rien ne se passe avant la prochaine heure, si il est échoué par contre la victime perd un point de vie dans la localisation touché par l'effet du sort. De plus la victime perd 1 points de CON par points de vie perdus, cependant ces points de constitution perdus ne le seront que pour résister aux effets du sort infection. Quant il ne reste plus que 1 point de vie à la localisation l'infection se propage au reste du corps. C'est pour ça que l'amputation est souvent recommandée dans un tel cas (l'amputation du torse me semble toutefois hardue). Un objet, un mort vivant ou une personne porteur du sort mais non infecté reste maudit durant la durée du sort, cependant les personnes touché par l'infection reste affecté jusqu'à ce que quelqu'un arrive à les soigner (1^{er} soins avec des malus selon la gravité) ou qu'il réussisse 4 test d'opposition d'affilée.

4°Enchaîner/ libérer Âme

Enchantement

Rituel considéré comme mauvais et chaotique par la plupart des sociétés. Ce sort à 2 utilité, soit il emprisonne l'esprit d'une personne qui vient juste de mourir dans un objet ou sur le lieu de sa mort, et l'empêche d'aller sur le plan des esprits, soit il fait apparaître l'esprit en question souvent pour lui poser des questions avant de le renvoyer vers les limbes de la mort, à moins que l'esprit ne s'y oppose et veuille rester mort vivant car il estime avoir à faire quelque chose avant de mourir définitivement.

Dans le premier cas L'esprit est en général transformé en fantôme ou en spectre (mais pas toujours). La portée du sort déterminé par le nombre de points de POU sacrifiés détermine la distance sur laquelle l'esprit peut se déplacer autour de sa tombe (ou de l'objet). Le nécromancien n'a pas

initialement le contrôle de ce mort vivant et le revenant en question sera généralement hostile à toute personnes pénétrant dans sa zone.

Le rituel neutraliser enchantement annule les effets d'enchaîner Âme, et envoie l'esprit sur le plan des esprits.

Ce rituel à comme avantage d'être extrêmement rapide de nécessiter que peu de composante par rapport au rituel invoquer fantôme.

3°épidémie

Toucher, instantané

Ce sort permet d'insuffler une maladie dans le corps d'une personne consentante ou non. Le type de maladie dépend de l'intensité du sort. Il existe des centaines de millier de maladie toute ne peuvent être répertorié ici. Nous allons donc simplifier. Une maladie est caractérisée par 5 paramètres. Est-elle fréquemment mortelle ? Est-elle fréquemment contagieuse ? Est-elle handicapante (rester au lit est un handicap, souffrir de manière horrible aussi, avoir ses os déformé comme dans le cas de la lèpre est considéré comme très handicapant.) ? La maladie est rapide à se mettre place (une méningite est un bon exemple d'une maladie extrêmement rapide) ? Finalement la maladie est-elle facile à guérir/ le traitement est-il cher, rapide ou trop lent par rapport à la maladie ?

	mortelle	contagion	handicap		Rapide	traitement
jamais	+0	+0	+0	Extrêmement lent *		+6
rarement	+1	+1	+1	lent*	+0	+4
parfois	+2	+2	+2	Moyen rapide*	+1	+3
souvent	+3	+3	+3	rapide*	+2	+1
Presque toujours	+4	+4	+4	Très rapide*	+3	0
toujours	+6	+6	+5	fulgurant*	+5	

Un bon gros rhume nécessitera une intensité 3 (contagieuse+2 ; handicapante +1, tout les autres +0) ce rhume ne demandent pas de composante. Le virus ébola nécessitera une intensité 21 (mortelle +4 ; contagion +3 ; handicap +4 ; rapidité +2; traitement+6).

Ce sort une fois n'est pas coutume nécessite des composantes dépendant du type de maladie et de l'humeur du M.J.

de plus le nécromancien ne peut créer un nouveau type maladie avec ce sort (si la maladie n'existe pas dans l'univers de jeu c'est impossible de créer cette maladie).

3°déformer os

À distance, instantané

Permet de directement d'infliger directement des dégâts à l'une des localisations suivante : les 2 bras, les 2 jambes ou la poitrine. Les dégâts sont de 1D3 par points d'intensité. Cependant contrairement aux autres former ce sort doit vaincre les points de magie de sa cible. Ce sort provoque une fracture ou une soudure qui ne peut être réparé que grâce à régénération, sort similaire ou éventuellement en partie grâce au sort déformer os au risque de boiter (dans le cas

d'une jambe) toute sa vie. Ce sort permet de créer des abominations vivantes (voir le M.J.). À noter que ce sort permet aussi de déformer les os de la tête mais le sort est alors un sort de contact et prend plusieurs rounds pour avoir les mêmes effets que ceux décrit plus haut.

3° vieillissement

A distance, instantané

Ce sort fait vieillir de 2 ans par points d'intensité la victime de ce sort. Cette dernière est affaiblie par ce sort si elle arrive au-delà des 40 ans comme les règles sur l'affaiblissement le précisent. À noter que ce sort est temporaire, une fois terminée la victime regagne 1 an par intensité jour. À moins que quelqu'un dissipe le sort avant.

3° Main de la Mort

Toucher, instantané

Ce sort détruit l'énergie vitale de la victime. Opposer l'intensité du sort à la CON de la cible. Si la CON est vaincue, la cible meurt sur le coup. Ce sort dure la durée normale d'un sort, ce sort permet plusieurs « touche mortelle ». Les règles d'agonie sont toutefois d'application mais lancé 2D2 au lieu de 2D3. Ce sort permet aussi d'assommer ses victimes si c'est ce que le sorcier désire (en ne détruisant qu'une partie de son énergie vitale).

5°->2° création {morts vivants}

Cérémonie

Voir création vampire et basilic dans les sorts de sorcellerie les autres sorts fonctionnent de la même manière mais les composantes et les points de POU à sacrifier sont différents. À la différence d'animer les morts vivants sont ici éternels de plus ils obéissent aveuglement au lanceur sauf si ils sont sous l'effet d'un sort de domination.

2° lever armée

Cérémonie

Pendant la durée de ce sort chaque créature animale tuée par le nécromancien de manière directe ou indirecte (c'est-à-dire à cause des morts vivants sous son contrôle) se relève et se bat désormais à côté du nécromancien et ce jusqu'à ce qu'on le détruise (cela ressemble donc plus à création mort vivant que animation mort vivant). Pour chaque mort vivant lancer 1D20 : de 1 à 18 cela crée un zombie de 19 à 20 cela crée une goule. À grande échelle faites des approximations. Ce sort est spécial car il s'agit d'un rituel utilisant un art majeur de sorcellerie. Le nombre de points de POU à sacrifier est égal au nombre de points investis en durée (ces pertes sont définitives & doivent être sacrifiées par le nécromancien invoquant ce sort d'où l'usage fréquent d'une aiguille de platine). Les initiés d'humakt ou d'autres dieux de la mort ne sont nullement affectés.

2° transfert d'âmes

Toucher, instantané

Ce sort permet de transférer son âme ou celle d'une autre personne dans un objet, une plante ou dans le corps d'un animal (les humains sont des animaux) vivant ou mort.

Ce sort comporte plusieurs étapes :

- 1) arracher l'âme du corps de la personne /victime.
- 2) le transfert de l'âme dans un réceptacle.
- 3) dans certains cas, la prise de possession du corps de la victime.

Une fois le sort incanté (càd que l'âme est arraché) le sorcier à jusqu'à la fin de la durée du sort pour trouver quelque chose ou quelqu'un pour transférer son âme ou l'âme qu'il à en sa possession, le transfert se fait par simple contact.

1) Le sort pour pouvoir arracher l'âme d'une personne doit avoir une intensité au moins égales au POU de la cible si celle-ci n'est pas consentante (à noter que ce POU peut être diminué grâce à vampirisme notamment) de plus celle-ci doit être immobile durant au moins 2 rounds. Si la cible est consentante, l'intensité doit être égale à la moitié du POU. A noter que si le nécromancien arrache sa propre âme il peut garder le contrôle de son corps mais pourra à n'importe quel moment transférer son âme.

2) Si l'âme est transférée dans une créature possédant du POU et que celle-ci n'est pas consentante, le sorcier devra opposer ses points de POU à ceux de la victime si il gagne l'âme rentre dans le corps de la victime, sinon l'âme est perdue à moins qu'il n'ait un objet de rechange ou un corps sans POU. Le transfert ne se fait que très rarement involontairement. En d'autres termes le nécromancien doit vouloir transférer l'âme pour qu'elle soit transférée.

3) Une fois dans le corps de la victime, l'âme parasite peut si elle le désire tenter de prendre contrôle de la victime, elle devra alors opposer ses points de POU à ceux de la victime qu'elle parasite, si elle réussit elle prend le contrôle du corps de la victime, cependant la victime peut tenter de reprendre son corps de la même manière (le délai entre les jets est déterminé par le MJ).

Une fois l'âme implantée elle reste là pour toujours à moins qu'un rituel de neutraliser enchantement soit incanté. Dans ce cas l'âme devient soit une âme errante soit elle meurt. Les âmes ayant pris le contrôle pourront incanter tous les sorts qu'ils connaissaient de leur vivant si la créature contrôlée peut lancer des sorts. Si l'âme est coincée dans un objet ou une plante, seul le sort transfert d'âmes pourra être lancé.

A noter qu'il est possible d'enfermer plusieurs âmes dans le même corps.

2° appel des âmes

Appel

Pendant la durée de ce sort est créé une zone ou le monde des morts et celui des vivants n'est plus si éloigné. Toutes les âmes encore présente c'est-à-dire toute âmes de personnes mortes il y à moins de 5 minutes (plus dans certains cas) n'ayant pas encore reçu de rituel mortuaire ou n'ayant pas été béni par un prêtre reviennent sous forme de fantômes, de spectre ou beaucoup plus rarement de Banshee (la forme qu'ils adopteront dépendra de leur morts et de leur états d'esprit au moment de mourir). Cependant ce sort permet uniquement le passage de revenants ayant un pouvoir inférieur ou égale à 2 fois les points d'intensité du sort, rien ne dit que les revenants seront amicaux envers le lanceur. Une fois la durée du sort expirée, tous les revenants disparaîtront. Ce sort est un sort d'appel le contre coup est fort.

VIII sorts d'alchimiste

5°->1°Création {potion sans sort}

Alchimie

Permet de créer des potions ou des drogues dont la création ne dépend pas de sort de sorcellerie.

Ex : 1° potion de 72 herbes, 2° x'cori, 3° lamier noir. Certaine version de ce sort consistant juste à

extraire l'essence d'une plante ou d'une roche impossible à extraire par un autre moyen. Ex : 2° Iris de Glamour, 4° sang de straasha.

4° Résister froid & chaleur

Personnel, passif

Ces 2 effets sont compris dans un seul sort. L'alchimiste augmentera & abaissera de 2°C la limite humaine de résistance au froid et à la chaleur. Il sera aussi immunisé (de la même manière que les élémentalistes) aux sorts concernant le feu & le froid. Il ne sera pas immunisé à la glace ni à la lumière il glissera sur de la glace et le sort métal brûlant fera effet sur lui normalement

4° Purifié {famille de métaux}

Alchimie

Ce sort est utile notamment pour la purification d'argent ou de zinc lors de la création de composante rituel cependant ici les alchimistes ne font que purifier le métal par un procédé alchimique mais ce sont les ritualistes qui en font des aiguilles et qui font d'un métal pur un bon composant rituel. Ou encore pour la purification du cuivre (trouvé impure dans le sol) et pour la réduction du fer.

4° Transmuter (Substance) en (Substance)

Alchimie

Ce rituel alchimique permet de transformer une masse de substance en l'équivalent de la même masse d'une autre substance. Une fois transformée. La substance transformée n'est pas considérée comme magique. Transformer est un rituel qui permet de transformer un élément en un autre et vice versa. Ce sort nécessite des composantes qui vont parfois de 1 à 20000 L.

2° Synthèse d'acide/base

Alchimie

Permet de créer grâce à des composantes peu coûteuses de synthétiser un acide ou une base qui pourra servir à de nombreux usages.

Les dégâts sont les suivants & ils font perdre définitivement des dégâts à des armures ou à d'autres objets solides

pH 1: 2D12/litre (1200/litre)

pH2 : 2D8/litre (700/litre)

pH3 : 2D4/litre (450/litre)

pH4 : 2D2/litre (200/litre)

pH5 : 1/litre (25/litre)

IX sorts universel

Les sorts universels peuvent être appris par tous les types de magiciens et ne comptent ni comme sort hors liste ni comme sort de liste. Ils peuvent être appris librement en ignorant les restrictions du sorcier (l'ordre compte tout de même).

4° Neutralisation de la magie

A distance, instantané

Décrit plus bas. Peut-être combiné avec tous les autres sorts universels.

3° Zone d'effet

Dépend du sort

Agit comme cercle protecteur (ci dessous) mais pour les sorts offensifs. Certain sort ne peuvent être combiné avec ce sort comme par exemple les sort de paralysie.

3° Cercle protecteur

Dépend du sort

Marche dorénavant comme énoncé ci-dessous. Le sort couvrira une zone égale {intensité} X mètres de diamètre et marche pour boomerang & résistance (élément) en plus des trois autres sorts mentionnés dans le livre de règles. Seul ceux que le sorcier considère comme allié seront protégée par le sort cependant si les alliés quittent la zone ils ne seront plus affecté par les protections. Le mage peut « fixer » ce cercle sur lui ou sur quelqu'un d'autre dans ce cas le cercle se déplacera avec la personne ciblée, ou bien en ciblant la zone choisie. Dans ce dernier cas le cercle restera immobile.

2° périmètre de puissance

Dépend du sort

Agit comme cercle protecteur (ci-dessus) mais pour les sorts suivants : animer {substance}, dominer {espèce}, DEV/DIM {talents}, DEV/DIM {caractéristiques}, télépathie, vol, peau de vie, vision mystique & hâte, bannir (créature, esprit). Seul ceux que le sorcier considère comme allié seront protégée par le sort cependant si les alliés quittent la zone ils ne seront plus affecté par les boost. Le temps est investi uniquement pour le sort de périmètre et tout les boost inclus dans le périmètre expireront à la fin du sort. Le mage peut « fixer » ce périmètre sur lui ou sur quelqu'un d'autre dans ce cas le périmètre se déplacera avec la personne ciblée, ou bien en ciblant la zone choisie. Dans ce dernier cas le périmètre restera immobile. N'est pas combinable avec éclaircir l'esprit. **Le rayon** est égal à 1 mètre par point d'intensité.

Sorts de sorcellerie commune

2°->4° Accroissement/Diminution (Bonus de talent)

Toucher (à distance pour diminution), Passif

Ce sort permet d'accroître un Bonus de talent de 2% par point d'Intensité. Diminution diminue dans les mêmes proportions. Les Bonus sont classés en 8 catégories : 4° Agilité (sauf Parade & esquive), 4° Manipulation (sauf Attaque), 4° Communication(I) (sauf Langues), 3° Connaissance (sauf Langues), 3° Discrétion, 4° Perception, 2° Magie (rare), 3° Attaque, 3° Parade & esquive.

5° Animer (Substance)

A Distance, Actif,

Ce sort permet à un sorcier d'animer jusqu'à 3 points de TAI de substance spécifiée par niveau d'intensité (ou 1 m³ si la substance est éthérée). La chose animée pourra se déplacer

maladroitement avec une vitesse de déplacement de 1 mètre par round de mêlée. La chance du sorcier de lui faire accomplir correctement une action complexe est de DEX x 3. Le sorcier pourra donc 3 provoquer un éboulement, faire dévaler un tabouret ou animer les flammes d'un feu de camp.

Le magicien obtiendra un meilleur contrôle de l'objet s'il combine ce sort avec Former. La chose animée possède les mêmes compétences que le sorcier en Sauter, Grimper ou aux armes.

5°->2°Bannir (Créatures)

À distance, Instantané

Ce sort permet de renvoyer dans son plan un esprit visible sur le plan primaire. Si l'intensité est supérieure ou égale à la moitié du POU de l'esprit en question est renvoyé dans son plan sans pouvoir résister. Même s'il sortait d'un objet ou d'un endroit auquel il était lié, et ne pourra plus réapparaître ou être appelé avant la fin du sort. Ce sort pourrait être lancé sur un chaman désincarné, le forçant ainsi à se réincarner. Ce sort marche aussi sur les morts vivants, ce dernier ne sont juste plus fonctionnelle jusqu'à ce qu'on les réactive.

4°Boomerang

A Distance, Passif

Ce sort affecte tous les sorts offensifs qui possèdent une quantité de points de magie inférieure ou égale à ceux de Boomerang. Si tel est le cas, le sort attaquant sera renvoyé à l'expéditeur, s'il ne parvient pas à vaincre les points de magie de la personne protégée par Boomerang. Le lanceur du sort devra alors essayer de vaincre ses propres points de magie avec un jet de résistance. De ce fait, les points de magie du lanceur sont utilisés à la fois en attaque et en défense. Si le magicien et sa cible sont tous deux protégés par Boomerang, le sort pourra aller et revenir plusieurs fois avant d'affecter le lanceur ou la cible.

5°Brillance

A Distance, Passif,

Ce sort doit être jeté sur un objet physique dont la surface est au moins égale à 1 cm². L'objet peut être organique ou inorganique. Un point lumineux éclairera alors une zone d'1 mètre de rayon avec une intensité suffisante pour permettre la lecture. Chaque augmentation d'intensité accentuera la brillance du point lumineux et augmentera la zone éclairée d'1 mètre de rayon.

3°Cercle d'Accueil

Enchantement

En utilisant cet enchantement, le sorcier peut créer une zone dans laquelle il pourra se téléporter en utilisant le sort Téléportation. Chaque point de POU permanent investi dans le rituel créera un cercle d'1 mètre de diamètre. Cette surface sera suffisamment large pour être utilisée par une créature de taille humaine se tenant debout. Chaque point de POU supplémentaire augmentera le diamètre du cercle de 1 mètre.

5°->2°délivrer (Créatures)

À distance, Instantané

Ce sort est similaire en tout point à bannir, à une exception prêt. Si ce sort marche la créature au lieu d'être renvoyé dans son plan, la créature meurt ou se désintègre.

4°->3° Développer (Caractéristiques exceptés INT et POU)

A distance, Passif,

Chaque niveau d'intensité de ce sort permettra d'augmenter de 1 point la caractéristique appropriée. Une créature doit déjà posséder la caractéristique pour que celle-ci puisse être développée.

5°->3° Diminuer (Caractéristiques exceptés INT et POU)

À Distance, Passif,

Chaque niveau d'intensité de Ce sort permettra de diminuer de 1 point la caractéristique appropriée. Seule la FOR, la CON, la TAI, la DEX et l'APP peuvent être affectées. De plus, aucune caractéristique ne pourra être diminuée en dessous de un. Une créature doit déjà posséder la caractéristique pour que celle-ci puisse être diminuée.

V° Dominer (Espèces)

A Distance, Actif (avant que l'ordre ne soit donné puis passif)

Ce sort est utilisé pour commander un type de créature spécifique. L'entité doit être soit incomplète soit posséder une intelligence fixe soit être extérieur au plan du sorcier. Les sorts de domination ne fonctionneront pas sur les créatures contenant deux personnalités (Possession) ou sur les familiers. Pour utiliser ce sort, le sorcier doit opposer l'intensité du sort aux points de magie de la créature sur le Tableau de Résistance.

En cas de réussite, la créature obéira aux ordres du sorcier pour la durée du sort. La créature contrôlée est en communication télépathique avec le sorcier. Ce lien mental ne s'étend pas au-delà du champ de vision. Les sorts de domination peuvent être également utilisés pour questionner une créature afin d'en gagner des informations tel son nom et la puissance approximative de ses compétences et de ses caractéristiques (selon ce que lui pense de ses caractéristiques). Pour donner un ordre à la créature, le sorcier devra former une image mentale de ce qu'il désire lui voir entreprendre. Il faudra un round de mêlée complet pour donner un ordre à une créature.

Si le sort échoue, la créature est libre d'agir comme il lui plait. Si elle est agressive, elle tentera d'attaquer le sorcier qui a essayé de la dominer. Dans tous les autres cas, la créature prendra simplement la fuite. Un sorcier peut tenter de dominer une créature tant qu'il lui reste des points de magie à dépenser et que la créature reste dans la portée du sort.

Un sorcier peut construire des objets enchantés qui lui permettront de lier certaines créatures pendant un laps de temps important.

5°->2° dominer nuée de (Créatures)

A Distance, Actif (avant que l'ordre ne soit donné puis passif)

Ces types de sorts permettent de contrôler plusieurs animaux en lançant un sort pour le reste ce sont des sorts de domination. Il y a 2 types de fonctionnement si les créatures sont vraiment petites ou vraiment très compacte (banques de harengs, krill, nuée de sauterelles,...) dans ce cas 1 point d'intensité affectera 1m³ d'animaux. Si les animaux sont un peu plus gros (rats, crabe, oiseaux,...) le sort fonctionnera selon cette suite

Ce qui donne concrètement :

1 points d'intensité = 1 unité

2 points d'intensités = 3 unités
 3 points d'intensités = 6 unités
 4 points d'intensités = 10 unités
 5 points d'intensités = 15 unités
 6 points d'intensités = 21 unités
 7 points d'intensités = 28 unités
 8 points d'intensités = 36 unités
 9 points d'intensités = 45 unités
 10 points d'intensités = 55 unités
 11 points d'intensités = 66 unités
 12 points d'intensités = 78 unités
 13 points d'intensités = 91 unités
 14 points d'intensités = 105 unités
 15 points d'intensités = 120 unités
 16 points d'intensités = 136 unités
 17 points d'intensités = 153 unités
 18 points d'intensités = 171 unités
 19 points d'intensités = 190 unités
 20 points d'intensités = 210 unités

Pour le type d'animaux cela dépend. Des rats auront évidemment d'autres capacités que des sauterelles mais cela devra être vu avec le MJ au moment même car des rats d'égout sont différents que des rats des champs (maladie dans ce cas ci !!!) tout dépend du contexte & surtout de l'endroit il existe différentes espèces de crabes. A noter que pour que le sort soit efficace il doit réussir à vaincre la résistance de la créature ayant le plus haut pouvoir.

3° Drainer

A Distance, instantané

Ce sort est utilisé pour drainer les points de magie d'une cible. Chaque point d'intensité fait perdre 1D4 points de magie à la victime & à tous les objets de stockage de magie portés par cette dernière (si une personne qui porte 2 bracelets d'esprit de pouvoir se prend un sort d'intensité 6 elle perdra 6D4 points de magie mais ses bracelets perdront aussi 6D4 points de magie). Ce sort ne marche pas contre les morts vivants (mais contre leurs objets de stockage de magie oui). Les créatures extra planaires seront renvoyées si elles n'ont plus de points de magie. Dans ce même cas les autres créatures (planaires) devront passer un test de CON ou s'évanouir, De plus même si elles réussissent tous les sorts les prenant pour cible réussiront automatiquement (sur eux uniquement). Les protections magiques font encore effet

3° enchantement de vie

Enchantement

Ce sort permet de gagner 2 points de vie à ses points de vie généraux ou localisés, pendant la durée du rituel qui dure maximum 1 semaine. Les dépenses en point de POU de ce rituel sont exponentielles ($2^{\text{intensité}-1}$). En gros pour avoir 2 points de vie cela coûte 1 point de POU pour en avoir 10 cela coûte 16 points de POU.

2°enchantement d'armure

Enchantement

Ce sort permet de gagner 2 points d'armure délocalisé ou localisés, pendant la durée du rituel qui dure maximum 1 semaine. Les dépenses en point de POU de ce rituel sont exponentielles ($2^{\text{intensité}}$). En gros pour avoir 2 points d'armure cela coûte 2 point de POU pour en avoir 10 cela coûte 32 points de POU. Vous remarquerez que ce sort coûte 2 fois plus cher qu'un enchantement de vie.

4°Entrave

A Distance, Passif

Chaque niveau d'intensité du sort soustraira un mètre au mouvement de la cible par rang d'action jusqu'à un minimum de un. Le sorcier doit vaincre les points de magie de sa cible en utilisant le Tableau de Résistance. Tous les deux niveaux d'intensité, on rajoutera un au rang d'action de DEX de la cible. Si le total en rangs d'action de la cible devient supérieur à 10, elle ne pourra plus agir à chaque round de mêlée.

V° Former (Substance)

A Distance, actif/ instantané,

Ce sort permet au magicien de modeler 3 points de TAI de substance solide ou un mètre cube de feu, d'obscurité ou de toute autre substance éthérée. Il doit se concentrer sur la structure pendant un round de mêlée pour des formes simples (bâton, boule), deux rounds de mêlée pour les formes plus complexes et jusqu'à cinq rounds pour des structures très élaborées. Ce sera au maître de jeu de décider du temps nécessaire. Le sorcier doit connaître parfaitement la silhouette qu'il désire former.

Lorsque le magicien aura terminé, la forme restera stable pendant toute la durée du sort. [...] Les substances stables (pierre, métal) conserveront leur forme à la fin du sort alors que les substances fluides la perdront. La forme se matérialisera dès que le sort sera lancé. La silhouette d'un objet ne pourra être changée que pendant la durée du sort et seulement si le magicien se concentre.

Un sorcier peut utiliser ce sort pour réparer les dommages effectués sur la pierre ou le métal. Il devra reformer complètement l'objet endommagé afin de le réparer et lui faire récupérer tous ses points de vie.

Lorsqu'un sorcier manipule activement une substance à l'aide de ce sort, il peut en projeter une partie vers une cible au prix d'un point de magie par 3 points de TAI (ou par mètre cube, selon le cas) de substance lancée.

La « lance » touche automatiquement et ignore toutes les armures non rituelles. Elle ne peut être utilisée qu'une fois & ne pas doit vaincre les points de magie de sa victime cependant celle-ci peut tenter d'esquiver ou parer avec un bouclier. si la « lance » est composée de substance solide les dégâts sont de 1D4 par points d'intensité et elle ignore les armures composées de cuir les dégâts seront dans ce cas localisés. Si la substance est éthérée elle ignore les armures mais inflige 1D3 dégâts par points d'intensité, Les dégâts sont retirés aux Points de vie généraux De toute façon pour lancer ce sort le mage doit avoir la substance sous la main et il ne pourra pas former 30 litres d'eau si il n'a pas a sa disposition (dans la portée du sort) 30 litres d'eau. Le sort est passif sauf si il est utilisé comme un sort de combat dans ce cas il suit les règles des sorts instantanés.

Il existe des exceptions a ce sort telle que former la magie, former chaleur ou former givre, elles seront explicités plus bas, ou directement sur la liste de sort des sorciers concernés.

D'autres sorts comme former foudre ou former feu sont explicités directement dans la liste des sorts des sorciers concernés.

5° Fusion

Toucher, instantané

Ce sort permet de fusionner deux surfaces adjacentes de 10 x 10 cm. La Fusion aura des points de structure ou de vie égale à 1 (selon que ce soit organique ou inorganique). Chaque point d'intensité supplémentaire augmentera la structure de la fusion ou la zone affectée. Ce sort fonctionne aussi bien sur les matériaux inorganiques qu'organiques. Si l'une des deux surfaces fusionnées fait partie du corps d'une créature (toute entité possédant des points de magie), le sorcier devra vaincre les points de magie de sa cible à l'aide des siens propres. Si le magicien essaie de fusionner les membres, etc. De deux créatures distinctes, il devra vaincre les points de magie de chacune d'entre elles en un seul jet. Ce sort peut aussi guérir les morts vivants. Il redonnera dès lors redonne 1 point de vie par points d'intensité à la localisation visée.

3° Hâte

A Distance, Passif,

Ce sort ajoute un point à la vitesse de déplacement de la cible par niveau d'intensité. Tous les trois niveaux d'intensité, on retirera également un au rang d'action de DEX de la cible jusqu'à un minimum de un. Une personne sous l'effet d'un sort de Hâte perdra un point de fatigue par round de mêlée et par niveau d'intensité.

2° Immortalité

Enchantement

Ce sort transmet l'énergie vitale d'un être vivant à un autre être vivant, celui-ci pourra guérir de certaines maladies il empêche aussi la cible de vieillir pendant toute sa durée, l'être qui transmet son énergie vitale lui vieillira et attrapera des maladies (le transfert d'énergie vitale est plus efficace si les 2 espèces sont proches). De toute évidence, il doit être étendu pour être d'une véritable utilité et pour ne pas avoir besoin de le relancer incessamment. Ce rituel à une durée égale à celle des sorts de sorcellerie sauf qu'ici l'investissement s'exprime en points de POU & plus en points de magie. Le sorcier récupère 1 point de POU par mois.

V° Métamorphose (Espèces) en (Espèces)

A distance, Passif

À l'apprentissage du sort, le magicien devra déterminer quelle espèce spécifique est affectée et en quelle autre espèce spécifique il peut la transformer. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants.

Pour que le sort réussisse il faut un sort dont l'intensité soit au moins égale à la TAI/2 de la victime et que le magicien réussisse à vaincre ses points de magie. Après cela la victime se transforme en l'animal choisi avec toutes les caractéristiques moyennes de la créature y compris son intelligence, sa taille (le pouvoir n'est toutefois pas affecté)

4° Neutralisation de la Magie

A Distance, Instantané

Le sorcier doit opposer l'intensité de son sort aux points de magie à neutraliser sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, le sort adverse est éliminé. En cas d'échec le sort

de Neutralisation de la Magie n'a aucun effet. S'il est lancé contre une cible sans précision particulière, le sort de Neutralisation de la Magie détruira alors tous les sorts défensifs en commençant par le plus puissant parmi ceux qu'il peut affecter. Toutefois, il peut être lancé efficacement contre un sort spécifique si le sorcier parvient à discerner ou à deviner le sort qu'emploie son adversaire.

4°Paralysie

A Distance, Passif

Ce sort affecte le système nerveux de la cible si le magicien parvient à vaincre ses points de magie. A chaque fois que le sort sera lancé, une localisation aléatoire de la cible sera immobilisée si l'intensité du sort est supérieure aux points de vie de la localisation. Si la poitrine, la tête ou l'abdomen sont touchés, on considérera que les points de vie de ces localisations sont tombés à 0 et on appliquera les résultats qui en découlent. Toutefois, il n'y aura aucune réduction effective de points de vie. Ce sort peut être utilisé avec les règles de sniper le malus de 10 % s'applique aux pourcentages de lancements du sort.

5°Peau de Vie

Toucher, Passif

Pendant toute sa durée, ce sort protège sa cible des effets de l'asphyxie que ce soit par noyade, inhalation de fumée ou les résultats d'un sort de Suffocation. La cible de ce sort doit continuer à respirer normalement car si le sort fournit l'oxygène, les poumons doivent assurer leurs fonctions. Ce sort protège jusqu'à 5 points de TAI par niveau d'intensité. Ce sort n'a aucun effet contre la strangulation ou contre l'obstruction des voies respiratoires.

5°Projection (Sens)

A Distance, Actif

Ce sort permet au magicien de projeter le sens spécifié n'importe où dans les limites de la portée du sort. Ce sort formera un petit point à partir duquel le magicien pourra enregistrer des informations sensorielles. Ce point a un diamètre de 10 cm et peut être déplacé d'un mètre par rang d'action. Le magicien sera capable d'utiliser ses compétences sensorielles normales telles que Chercher, Scruter, Ecouter etc. selon le sens projeté. Des sorts peuvent être lancés par ce point.

On calculera alors la portée du sort à partir de ce point. Les magiciens utilisant des sorts de Vision Magique pourront voir le point

2°Régénération

Toucher, Passif

L'utilisation de ce sort permet à un tissu vivant de se régénérer. Un sorcier peut donc faire repousser le bras d'un guerrier, régénérer des tissus brûlés et réparer tout autre type de dégâts qui ne peut pas être guéri par le sort Traiter des Blessures. Ce sort ne permet pas de ressusciter.

Les tissus se régénéreront au rythme d'un point de vie par semaine si le sort est lancé dans les dix rounds de mêlée qui suivent la mutilation ou la perte du membre. Ce laps de temps écoulé, le sort ne pourra régénérer qu'un point de vie par mois. Le nouveau membre ne ressemblera pas exactement à l'ancien. La peau sera neuve et ne portera aucune cicatrice, Le patient ne perdra aucun pourcentage dans ses compétences. Toutefois, les marques de la

mutilation ne disparaîtront pas & la localisation perdra définitivement un point de vie sans que cela se ressente sur les PV généraux.

L'intensité du sort doit être égale aux points de vie du membre tranché, la durée du sort augmente avec l'intensité. Un sort de régénération lancé après le 10ème rounds durera donc 4 mois si ma localisation a 4 points de vie cependant chaque point de magie investi en durée double la vitesse de régénération. Reprenons donc notre exemple. je lance un régénération intensité 4 durée 4 ce sort devrait donc duré 4 mois cependant comme j'ai investi 4 point en durée le taux de régénération est multiplié par 16, le bras ne mettra donc qu'une semaine à se régénérer. Si l'intensité ou la durée du sort ne sont pas suffisantes pour permettre au membre de repousser complètement, sa croissance s'achèvera à un moment ou un autre et le patient restera amputé à tout jamais. Le membre ne pourra plus jamais être régénéré. Le patient perdra la moitié de ses pourcentages dans toutes les compétences nécessitant l'emploi du membre y compris les compétences de sort.

Pendant les semaines que nécessiteront la Régénération du membre ou d'autres tissus, le malade pourra suivre des activités normales. Toutefois, le nouveau membre ne pourra être utilisable qu'une fois son temps de croissance révolu. Si le membre est endommagé en cours de Régénération (perte de points de vie), il sera mutilé ou abîmé à son apparition et pourra être inutilisable (le MJ est ici encore une fois le seul maître & arbitre).

3° Renforcer les Dégâts

toucher, Passif

Ce sort peut être lancé sur tout objet susceptible de servir d'arme : une épée, un poing, un barreau de chaise, une chope de bière etc. Ce sort affectera toute arme d'ENC inférieur ou égal à 5 points. Chaque niveau d'intensité du sort ajoutera un point aux dégâts effectués par l'arme pendant toute la durée du sort. Le sort peut être intensifié afin d'affecter des armes d'une TAI considérable. Dans ce cas, 5 points d'ENC pourront être ajoutés par niveau d'intensité.

4° Résistance aux Dégâts

toucher, Passif

Ce sort ne protégera que le corps de la cible (pas les possessions qu'elle porte). L'armure de la cible absorbera autant de points de dégâts qu'elle le peut. Les points de dégâts restants sont alors opposés à l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance. Si les dégâts l'emportent, ils affecteront la cible. Si les dégâts ne l'emportent pas, le coup n'affectera pas la cible, même s'il s'agit d'un coup critique.

La Résistance protégera le personnage pendant toute la durée du sort. S'il est combiné avec le sort de magie divine Bouclier ou le sort de magie spirituelle Protection, les dégâts sont d'abord absorbés par ces sorts et l'armure du personnage (sauf s'il s'agit d'un coup critique). Les points de dégâts restants devront vaincre l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance.

4° Résistance aux Sorts

toucher, Passif,

Ce sort protégera une cible mais pas les possessions qu'elle porte. Tout sort jeté contre une personne ou une chose protégée par Résistance aux Sorts devra vaincre l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance. Utilisez le nombre de points de magie investis dans le lancement de ce sort comme force offensive. Si le sort attaquant vainc le sort de Résistance,

la cible sera affectée. Si le sort d'attaque ne parvient pas à vaincre la Résistance, la cible ne sera pas affectée. Le sort de Résistance restera en effet jusqu'à la fin de sa durée.

4° Résistance Spirituelle

toucher, Passif

Chaque niveau d'intensité du sort rajoutera 1 point à la défense de la cible contre tous les types de combats spirituels. Il n'altère pas la caractéristique attaquée, mais la renforce contre les effets des esprits. Utilisez la caractéristique normale de la cible pour toutes les autres activités différentes du combat spirituel. La cible restera protégée pendant toute la durée du sort.

V° sentir (substance, créature)

à distance, actif

Ce sort permet de détecter l'objet voulu si il se trouve dans la portée du sort et qu'il n'est pas camouflé par un sort de cacher vie supérieur ou égale à l'intensité de ce sort. Les matériaux de construction comme le béton, les métaux ou le bois bloque ce sort. Chaque point d'intensité de ce sort permet de passer 10 centimètres de pierre ou de béton, 5 centimètres de bois ou 1 centimètre de métal.

4° Stupéfaction

A Distance, passif

Pour que ce sort puisse être efficace, son intensité devra être supérieure ou égale à l'INT libre de la cible. Si le magicien vainc les points de magie de sa cible, celle-ci s'arrêtera instantanément et restera plantée stupidement sans exprimer aucun intérêt à l'égard de ce qui se passe autour d'elle. On peut l'obliger à manger, à marcher ou à s'asseoir mais elle ne pourra entreprendre aucune action indépendante. Elle pourra même balbutier de façon incohérente. La victime restera dans cet état jusqu'à la fin du Sort ou jusqu'à ce qu'elle endure des dégâts physiques ou magiques.

2° Suffocation

A Distance, Passif

Ce Sort privera d'oxygène une cible si le magicien parvient à en vaincre les points de magie. Si la cible respire de l'oxygène, elle commencera à s'asphyxier, elle devra passer un test de CON X 6 qui diminuera à chaque round de X 1. Chaque intensité supplémentaire dans le sort diminuera de 1 le jet de CON initial de la victime. Par exemple, en lançant un Sort de Suffocation intensité 2, la victime devra effectuer un jet sous 5 x CON au premier round. Une suffocation 3 obligera la victime à faire son premier jet sous 4 x CON. Une suffocation 5 obligera la cible à n'effectuer un jet sous 1 x CON au premier round et à chaque round suivant. Chaque niveau d'intensité supérieur à 5 obligera la cible à effectuer qu'un seul jet sous 1 x CON pour résister et rajoutera 1 point de dégâts au jet de I D4 (au PV généraux). Une fois que la victime aura manqué son jet de CON, elle endurera des dégâts continuels. & ne pourra tenter d'autres actions que celle d'essayer de respirer (que ce soit en dissipant en demandant à l'aide,...)

Ce Sort peut être également utilisé pour éteindre des feux naturels. Un sort d'intensité 1 étouffera un petit feu. Un sort d'intensité 2 étouffera un feu de camp ou deux petits feux. Un

sort d'intensité 3 étouffera trois petits feux, un feu de camp ou un feu de joie. Suffocation n'a aucun effet sur les feux magiques ou les salamandres.

3° Téléportation

Toucher, Instantané

Chaque niveau d'intensité transfèrera 3 points de TAI vers un Cercle d'Accueil. Le magicien devra toucher l'objet ou la personne (sauf bien sûr s'il s'agit de lui-même). Si la masse à déplacer est supérieure au niveau d'intensité, elle ne bougera pas et un point de magie sera perdu. Le sorcier doit posséder un Cercle d'Accueil dans la portée du sort de téléportation. Toute personne ou chose touchant le sorcier ou la cible sera elle aussi transportée si le Sort possède un niveau d'intensité suffisant. Si le sorcier possède plusieurs cercles d'accueil à portée, il devra choisir celui vers lequel il se téléportera. Si un cercle d'accueil est déjà occupé par une autre personne, le sorcier ne saura pas se matérialiser & se prendra 1D3 points de dégâts par round tant que le cercle n'est pas libéré. Cependant si il vient d'un autre cercle il se rematérialisera dans ce cercle & ne perdra aucun point de vie.

5° Traiter les Blessures

Toucher, Passif

Ce sort peut être utilisé pour réparer des dommages effectués dans une localisation en augmentant la vitesse de guérison naturelle de la cible. Il ne peut être utilisé pour soigner les empoisonnements, les brûlures par acide ou tout autre dommage affectant directement la CON. Une blessure traitée avec un Sort d'intensité 2 cessera la plupart du temps immédiatement de saigner (des blessures par brûlures ou des blessures infectées peuvent continuer à saigner). La créature soignée par ce sort récupérera toutes les heures 1 point à son total de points de vie, et 1 point dans la localisation affectée, par point d'intensité du sort, jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie. Les effets du sort cesseront alors. Le magicien devra toucher la localisation qu'il désire guérir. La durée de ce sort augmente automatiquement avec l'intensité. Chaque point de magie investi en durée double le taux de régénération (divise donc la durée nécessaire par 2).

2° Vampirisme (caractéristique)

Toucher, Passif

Ce sort permet au magicien de transformer de façon permanente des points de caractéristique en points de magie. Le magicien devra être capable de toucher physiquement une créature pour la vampiriser. De ce fait on ne peut pas vampiriser des créatures qui ne possèdent pas de TAI. Si l'on vampirise une créature possédée, on réduira le POU et l'INT de l'esprit dominant. De plus, le magicien est limité dans le montant de points qu'il peut rajouter. Les points de magie ne pourront pas être augmentés au-delà d'un niveau égal à 2 x POU du magicien. Un magicien peut vampiriser ses propres caractéristiques. La caractéristique que le sorcier désire apprendre à vampiriser doit être précisée à l'apprentissage du sort. Les points vampirisés sont perdus de façon permanente par la victime du sort (cela peut tout de même être soigné). Aucune caractéristique ne peut être vampirisée au-delà de 1.

Les modificateurs de catégorie de la victime peuvent changer à la suite du sort.

Chaque point d'intensité absorbe 1D6 points de caractéristique pour les transformer en un montant égal de points de magie ou de fatigue. Ces caractéristiques transformées sont ajoutées aux points de magie du sorcier sur la feuille de personnage. Si le total de points de

magie du magicien excède le maximum autorisé, les points supplémentaires ne seront disponibles que pendant la durée du sort, puis ils disparaîtront. Les points de magie gagnés de cette façon pourront être utilisés exactement comme des points de magie normaux sauf qu'ils ne se régénéreront pas avec le repos.

Seules les sept caractéristiques principales (FOR, CON, TAI, INT, DEX, POU et APP) peuvent être vampirisées.

4° Venin

A Distance, instantané

Ce sort fait que le sang victime est parcouru d'un puissant venin si le magicien vainc ses points de magie. Ce venin inflige 1D3 points de dégâts par points d'intensité. La victime doit réussir un test de CON. En cas de réussite, elle n'endurera que la moitié des dégâts. En cas d'échec, elle se prend la totalité des points de dégâts.

4° Vision mystique

Personnel, passif

Varie avec les points d'intensité investie dans le sort. Un sort de cacher illusion/ vie d'une intensité supérieur ou égales au sort de vision mystique bloquera ce dernier et aucune des particularité ci-dessous ne pourra être vus.

Intensité 1 : permet de déceler grosso modo les auras magique de créatures vivantes (faible, fort, ultra bourrin),

Intensité 3 : permet aussi de voir dans le noir seulement les auras magiques des créatures vivantes.

Intensité 5 : permet de déceler les aura des objets magiques, les auras des esprits & les sorts. Les points de magies des sorts seront connus vaguement mais les différentes composantes d'un sort seront inconnues, les illusions seront détectées si l'intensité de la vision mystique est strictement supérieure au « cacher illusions » protégeant les illusions.

Intensité 8 : permet de voir avec une précision de 5 points les aura magique (1-5, 6-10, 10-15) de plus les différentes composantes constituant un sort seront connues mais leurs intensités resteront elles inconnues.

Intensité 10 : permet de sentir même des auras magique très faible (Typiquement des arbres, de la végétation et des champignons) y compris dans le noir (c'est la tout l'intérêt)

Intensité 12 : permet de connaître chaque composante d'un sort de manière précise et de connaître l'intensité de chacune de ces composantes, permet de déceler grosso modo le type de magie dont est imprégnés un objet magique (eau, combat, esprit, magie divine d'un dieu de la mort.)

Intensité 15 : permet de connaître le pouvoir exacte d'une créature, la durée d'un sort actif mais aussi de savoir si des élémentaires ou des démons sont liés a un objet magiques (8c qu'elle est grosso modo leurs puissances)

Intensité 18 : permet de connaître la puissance exacte (en pouvoir) d'une créature liée et de connaître le type de démon ou d'élémentaire cachée dans cette bague (seulement si le magicien a déjà vus ce type de créature ou si il connaît le rayonnement qu'émet cette créature sinon il pourra tout au plus rapproché cette créature a une autre qu'il a déjà eu l'occasion de voir ou de sentir)

Intensité 20 : permet de savoir quel type de magie pratique la créature détectée sans qu'elle n'ait à lancer un sort. Très pratique pour détecter les pratiquant d'une magie illégales malheureusement peu de gens ont une intelligence libre égale à 20.

4° Vol

À Distance, Actif

Ce sort permettra à 2 point de TAI de se déplacer à une vitesse de un mètre par rang d'action. Le mouvement peut être vertical, horizontal ou en diagonale. Le magicien contrôlera à tout instant la direction. L'objet ne pourra pas s'éloigner du sorcier à une distance supérieure à la portée du sortilège. Bien sûr le magicien peut utiliser ce sort sur lui-même.

Si le sort est lancé sur une victime non consentante, le sorcier devra remporter une lutte de points de magie. Cependant la victime pourra se libérer de ce sort en réussissant simplement un test de POU.

Les sorts de plus grande intensité augmenteront la TAI de l'objet qui peut être déplacé ou sa vitesse de vol selon le désir du sorcier. La vitesse de vol augmentera d'un mètre par RA par niveau d'intensité.

On peut varier le poids transporté et la vitesse avec le même sort. Le sorcier peut choisir de voler à une vitesse inférieure à celle autorisée par le sort. La vitesse de l'objet en vol peut être changée au rythme d'un mètre par rang d'action. La vitesse minimum en vol est de 0 (flotter), le maximum est défini par l'intensité du sort.

Si le sorcier veut faire une action de vol spectaculaire (zigzaguer entre des arbres serrés, faire semblant de chuter & s'arrêter à un mètre du sol par exemple) il devra réussir un test sous le sort de vol.

Sorts des mauvaises fois meujeustique/ loutres

Avertissement: ce sort n'est réservé qu'aux seuls MJ. Ceci pour les raisons expliquées plus bas.

J'ai tentés de faire que ces sorts soient équilibrés, je pense qu'ils le sont mais dans les mains de joueurs habiles c'est sorts peuvent se révéler catastrophique pour votre campagne. De plus cela peut faire une surprise à vos joueurs.

Vous l'aurez remarqué J'ADORE les loutres, cependant si vous avez un autre animal fétiche ou que vous avez une idée pour une magie intéressante, bazardez mon idée délirante, prenez les sorts qui vous intéressent et intégrez les dans votre propre magie spéciale. Ce livre n'a finalement été conçu que comme une aide au MJ, je ne voudrais pas que cela devienne un carcan.

5° S.O.S. / l'appel de cthuloutre

A distance, Instantané

Ce sort permet de lancer un S.O.S. A tous les autres membres du peuple loutre présent dans la portée du sort et d'expliquer de manière concise sa situation. Notamment pour expliquer s'il s'agit d'un piège ou non et quelle est la cause du danger.

4° chances / chance de loutre

Personnel, Passif

Ce sort permet de rajouter 10% par points d'intensité sur un (et un seul) jet de compétences ou de caractéristique. Ce sort peut être activé a posteriori ça veut dire que le lanceur peut appliquer ce sort directement après avoir subi les effets du jet (par exemple éviter une attaque qui aurait provoqué la mort du lanceur ou d'un de ses amis). Ce sort peut être lancé post mortem et peut aussi empêcher des coups critiques & spéciaux cependant il ne provoquera jamais un échec absolu. Il n'y a pas de résistance possible face à ce sort car c'est un sort qui agit sur le lanceur. Ce sort doit être activé avant la fin de la durée du sort, ou sinon tant pis.

4° instinct / La loutre ça poutre

Personnel, Passif

Ce sort permet de diminuer 10% par points d'intensité sur un (et un seul) jet de compétences ou de caractéristique. Ce sort peut être activé a posteriori ça veut dire que le lanceur peut appliquer ce sort directement après avoir subi les effets du jet (par exemple réussir à esquiver une attaque qui aurait provoqué la mort du lanceur). Ce sort peut être lancé post mortem il ne provoquera jamais un échec absolu. Il n'y a pas de résistance possible face à ce sort car c'est un sort qui agit sur le lanceur. Ce sort doit être activé avant la fin de la durée du sort, ou sinon tant pis.

3° aura de paix / peace and loutre

Appel

Ce sort est un sort pacifique qui permet d'empêcher les gens de se battre. Toute personne présente dans la zone devra opposer son POU à 2 X l'intensité du sort ou ne voudra plus se battre. Ce sort affecte toutes les personnes présentes dans la zone, les cibles peuvent tout de même se défendre et le lanceur ne peut plus être offensif durant la durée du sort. Le contrecoup est normal.

3° Lotto / Lo(u)tt(r)o

À distance, Instantané

Ce sort lance un sort de manière totalement aléatoire (voir semi aléatoire). Quel que soit le type de magie, quel que soit l'ordre. (Cependant pour moi ce sort ne peut pas être lancé de sort d'appel, ou de rituel d'enchantement mais ce point devra être réglé par chaque MJ individuellement). Le sort lancé aléatoirement sera lancé à l'intensité du sort lo(u)tt(r)o. D'abord il faudra déterminer aléatoirement le type de magie concernée.

Types de magie	pourcentage
Combat défensif	01-07
Combat offensif	08-14
Combat utilitaire	15-21
Combat de boost	22-28

Combat curatif	29-35
Sort réservé au sorcier de combat	36-40
Rituel	41-50
Élémentalisme d'eau	51-56
Élémentalisme de feu	57-62
Élémentalisme de terre	63-68
Élémentalisme d'ombre	69-74
Élémentalisme d'air	75-80
nécromancie	81-85
forêt	86-90
Souffle de vie	91-93
illusionnisme	94-98
Le MJ peut choisir n'importe quel sort. il est inutile de lancer l'ordre aléatoirement	99
Le lanceur peut choisir n'importe quel sort. il est inutile de lancer l'ordre aléatoirement	00

On relance un dé pour déterminer l'ordre du sort (sauf si le tableau précédent indique 99 ou 00)

ordre	jet
5	01-15
4	16-50
3	51-80
2	81-95
1	96-00

Ensuite une fois ces 2 données acquises le MJ posera une ou plusieurs questions pour déterminer quel type de sort le lanceur désire lancer. Si le MJ trouve un truc drôle qu'il hésite pas à marcher sur ce dernier point. Les jets de dés sont secrets. Le MJ doit essayer de favoriser le lanceur. A noter que le MJ peut aussi décider de lancer un 3ème dés pour que cela soit totalement aléatoire.

2° remonter le temps / sable des loutres

Appel illimité

Ce sort permet de remonter le temps de 1 round par points d'intensité. Personne ne se souviendra de ce qui s'est passé dans cette avenir alternatif à l'exception du lanceur qui se souviendra de tout et pourra ainsi changer en partie le futur. Ce sort est un sort d'appel le contrecoup est fort. Ce sort a été inventé par la légendaire loutre of persia (au moins je ne cache pas d'où m'est venu l'inspiration)

2° inversion des probabilités / ertuol

Personnel sauf si cercle défensif, Actif

Le faible devient fort, le fort devient faible. Ce sort inverse une compétence ainsi un 90% deviendra un 10% et un 46% un 54% (100 - la compétence en question). Il n'y a pas de résistance possible. Pour inverser une compétence il faudra investir des points de magie égale à la différence divisée par 5 entre 50 et la compétence, si les points de magie ne sont pas suffisants la compétence (qui doit être explicité par le lanceur) ne sera pas affectée. Enfin bref le tableau ci-dessous est une simplification pour éviter de se prendre la tête je vous le conseille vivement.

Compétence initiale	Devient	Points d'intensité
01-05	97	11
06-10	92	10
11-15	87	9
16-20	82	8
21-25	77	7
26-30	72	6
31-35	67	5
36-40	62	4
41-45	57	3
46-49	52	2
50	50	1
51-55	47	2
56-60	42	3
61-65	37	4
66-70	32	5
71-75	27	6
76-80	22	7
81-85	17	8
86-90	12	9
91-95	07	10
96-100	02	11
+5	-5	+1

Les bonus ou malus de compétence du a certains sort sont inclus dans la valeur de la compétence. Investir 2 points d'intensité supplémentaire permet d'affecter une compétence de plus.

1° l'œil de la chance / the eye of the otter

Personnel, passif, sort a contrecoup

À l'incantation de ce sort une petite musique de combat de boxe s'active et le lanceur crie « the eye of the otter » de manière convaincue. Ce sort permet au lanceur de gagner 2 points de chance par points d'intensité. Il devra utiliser tous ses points avant la fin du sort ou ces derniers seront perdus. 1 point de chance peut autoriser la relance d'un jet de dés lancé

par la personne jouant le lanceur. 2 points de chance peuvent forcer une personne à relancer un jet de dés (même le MJ à relancer certaines choses du style rencontre aléatoire). Les relances peuvent ici être relancé à la suite l'un de l'autre jusqu'à ce que le lanceur décide d'arrêter ou lorsqu'il n'a plus de points de chance. Ce sort affecte n'importe quel dé choisi par le lanceur y compris les dés de dégâts, de localisation, de blessure majeur ou d'échec absolus. De plus le lanceur à le privilège de regarder les dés et de choisir quel dés il va relancer le MJ doit lui dire ce qu'a fait son changement sur les dés dans la réalité du jeu. A la fin il peut choisir la relance qu'il décide de garder. Le sort provoque un contrecoup normal.

Magie hybride

Définition de magie hybride

Les magies hybrides mélange plusieurs types de spécialités en prenant certains avantages de ces 2 spécialités mais aussi certains défauts (souvent il n'y a pas de rituel et pas de sort hors liste). J'ai créé ça plus pour diversifier cependant ces magies sont nettement plus rares que les types de magies principales, et elles obéissent toutes à une nécessité rôle Play plus qu'autre chose. Pour cela dans mon univers de jeu je n'ai créé que 4 magies hybrides (et je considère que ce sont les seules à exister). Libre à vous d'en supprimer ou même d'en rajouter. Vous pouvez aussi tout simplement vous en passez.

Magie des abysses

Ce type de magie est utilisé dans les profondeurs des océans ou des lacs, celle-ci est vue comme une magie particulièrement efficace au combat. Leurs pratiquants se trouvent souvent dans les abysses quoique de rares cas en surface ait été confirmé, surtout près de marais sombre.

Hybride : eau/ ombre

Liste de sorts

Ordre 5

- peau de vie
- animer eau, glace
- animer brume & vapeur
- animer froid (crée une sorte de courant d'air glacé)
- animer algues
- sentir qualité de l'eau
- sentir magie élémentaire

- animer ténèbres
- animer squelette
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- sentir magie sombre
- sentir magie élémentaire
- résister ténèbres

Ordre 4

- évoquer eau
- évoquer froid
- former brume & vapeur
- former glace, eau
- former givre (voir errata)
- armure élémentaire (eau)

- évoquer ténèbres

- évoquer froid
- former ténèbres
- former glace
- former givre (voir errata)
- résister poison (sort de sorcier guérisseur)
- sentir les poisons (ce sort est précis contrairement aux autres sort de sentir)
- cacher vie
- détruire piste
- armure élémentaire (ombre)
- augmentation discrétion
- monstre d'ombre

Ordre 3

- appeler froid
- altération d'état
- sommeil de cristal
- purifier eau
- faire proliférer algues

- main de la mort
- appeler froid
- appeler ténèbres
- sommeil de cristal
- déformer os (voir nécromancie)

Ordre 2

- ombre intime
- rose des ombres (rose illusoire)

- appeler marée
- déshydratation
- contrôle du sang

Ordre 1

- éclat glacial
- dominer wyrm noir & bleu
- dominer monstre marin

Sorcier des abysses (f)

Sorts –voir liste.

Compétence: connaissance des animaux x2, compétence de rituel x2, nager x4, se cacher x4, déplacement silencieux x4, écouter x2, pister X2 (*N'a pas «lire & écrire sa propre langue x3», compétence de rituel X2 & parler une autre langue x2*). (a noter ceci ne correspond que pour les sorcier des abysses qui se trouveront en surface & qui sont donc rarissime)

Restriction: doivent apprendre 2/3 de leur sorts dans cette liste. Pour le reste ils peuvent choisir leur sort dans la liste des élémentaliste d'eau & ceux d'ombre

Talent : aura animale, (familier), communication avec {ombre, eau, esprit}, animation conditionné, formation conditionné, concentration, combiner éléments, incantation silencieuse (*uniquement utilisable dans un milieu non artificiel*), modifier périmètre.

Règles spéciale : Les restrictions habituelles des sorciers s'appliquent sauf en ce qui concerne, les compétences de discrétion & nager.

Magie d'ombre et de lumières

Les sorciers d'ombres et de lumières sont soit des personnes, qui croient de manière philosophique en la dualité des choses, soit des chasseurs de sorcier sombres. Ayant appris une partie de leur magie ils savent donc mieux comment les combattre mais le fait qu'ils connaissent aussi la magie qui permet de chasser ces derniers les rends encore plus redoutable du point de vue mage sombre que n'importe quel autre sorcier.

Hybride : feu/ ombre

Liste de sorts

Ordre 5

- animer feu
- animer chaleur
- animer lumière
- brillance
- sentir feu
- sentir lumière
- résister feu

- animer ténèbres
- animer squelette
- animer glace & froid (crée une sorte de courant d'air glacé)
- sentir la vie
- sentir les morts vivants
- sentir magie sombre
- sentir magie élémentaire
- sentir champignon
- résister ténèbres

Ordre 4

- évoquer ténèbres
- évoquer froid
- former ténèbres
- former glace
- former givre (voir errata)
- résister poison (sort de sorcier guérisseur)
- sentir les poisons (ce sort est précis contrairement aux autres sort de sentir)
- cacher vie
- détruire piste
- armure élémentaire (ombre)
- monstre d'ombre \$

- animer roches & métaux en fusion
- armure élémentaire (feu)
- rouge métal
- évoquer lumière

- évoquer feu
- former feu (1D4/intensité annule armure métal, dégâts délocalisés)
- former lumière *
- former chaleur #
- lumière révélatrice
- sentir chaleur (ce sort revient à avoir une vision thermique)

Ordre 3

- main de la mort
- appeler froid
- appeler ténèbres
- faire pousser champignon
- sommeil de cristal
- déformer os (voir nécromancie)
- appeler chaleur
- appeler lumière
- combustion spontanée
- désintégrer les morts vivants
- former roches & métaux en fusion (1D6/intensité, dégâts localisés sauf si zone)

Ordre 2

- ombre intime
- rose des ombres (surface illusoire)
- modifier feu
- chaleur interne

Ordre 1

- éclat glacial
- dominer wyrm noir & rouge
- déflagration blanche

§ (Comme Toucher fantôme cependant le mouvement dépendra des points de magie investi directement pour augmenter son mouvement a raison de 1 mouvement par points de magie investi. Ce sort n'a donc pas besoin de mobilité fantôme)

* efficaces que contre créatures des ténèbres & morts vivants, provoque 1D6 points de dégâts par intensité, compte comme une énergie. Rappel comme tout les sorts de former le MJ peut limiter selon la lumière en présence

(Si T°>15C° alors opposer CON Vs intensité du sort si réussi coma ou sinon rien)

élémentalistes ombre & lumière (e)

sorts: voir liste

Compétence: N/A

Restriction: l'élémentalistes doit choisir tous ses sorts dans sa liste.

Art : combiner éléments, concentration, animation conditionnée, formation conditionnée, communication {feu, ombre}, modifier cercle, modifier périmètre, familier, incantation silencieuse.

Élémentalisme générale

Ces magiciens ont préféré renoncer à l'étude approfondie d'une seule magie élémentaire pour apprendre à contempler la magie élémentaire dans son ensemble, cela en fait de très bons combattants comparables aux sorciers de combats.

Hybride : toutes les magies élémentaires

Liste de sorts

Ordre 5

- animer eau
- animer glace (oui il s'agit bien de sort séparés)
- animer froid
- animer chaleur
- animer roche cohérente
- animer sable
- animer vent
- animer brume
- animer ombre
- sentir magie élémentaire
- résister eau £
- résister feu £
- résister ombre £
- résister vent £
- résister terre £

Ordre 4

- animer lave (roche en fusion)
- évoquer eau
- évoquer froid
- évoquer feu
- évoquer lumière
- évoquer éclair
- évoquer terre
- évoquer ombre
- évoquer vent
- former brume
- former chaleur
- former glace
- former eau
- former lumière (efficaces seulement contre morback)
- former givre
- former ombre
- former vent
- former roche cohérente
- appeler calme*
- ouvrir la mer
- bénir le bateau

Ordre 3

- appeler froid*
- appeler feu*
- appeler ombre*
- appeler lumière*
- appeler vent*

- armure élémentaire (eau)
- armure élémentaire (feu)
- armure élémentaire (vent)
- armure élémentaire (terre)
- armure élémentaire (ombre)
- bannir élémentaire (tous)
- former lave (roche en fusion)

Ordre 2

- appeler marée*
- appeler terre*
- bannir nymphe (tous)
- bannir démon élémentaire (tous)

Ordre 1

Dominer Wyrm (toutes couleurs) \$

\$ Il s'agit du seul sort de domination que peuvent apprendre les météorologues

* ces sorts sont pour les météorologues des sorts actifs

£ le premier sort de ce type est un sort d'ordre 5, le 2ème un sort d'ordre 4, le 3ème devient ordre 3, le 4ème ordre 2 & le dernier ordre 1.

Sorts : voir liste

Compétence: nager X3, connaissance des plantes X3, connaissance des humains X3, connaissance du monde X3, orientation X3 (n'a pas compétence de rituel X2)

Restriction: doit choisir 2/3 de ses sorts dans la liste ci-dessus pour le reste il peut apprendre comme sort hors liste les sorts défensif & utilitaire. Il ne peut apprendre aucun rituel & il ne peut pas apprendre les sorts de domination (les indications ci-dessus ne compte pas si plus tard il devient élémentaliste spécialisé ou ritualiste ...)

Art : combiner éléments, concentration, animation conditionnée, formation conditionnée, ambiance de combat, modifier cercle, modifier périmètre, familial, communication avec les nymphes, prévoir le temps.

Règles spéciales : L'élémentaliste général peut incanter sous l'eau avec un malus de seulement -20%. (Normalement -40%). La compétences nager n'est pas limitée à DEX X3 mais à DEX X5.

Magie des loutres

Qu'est ce qui est petit, mignon, carrément génial, très intelligent et qui à de petites dents fantastiquement pointues et aiguisées.... Mais oui vous l'aurez devinez c'est notre meilleure amie la loutre.

Ce merveilleux petit animal à droit de fait à une magie assez puissante qui l'aide certes à se défendre mais aussi à s'amuser joyeusement dans l'eau et à créer des méga toboggan et faire plein de truc... de loutre (quand tu parles le loutre tu dois dire plein de fois « et »). Je le répète cette magie ne devrait pas être accessible au joueurs pour l'équilibre du jeu (et oui cette magie est un gros mais vraiment un gros délire de psychopathe).

Hybride : forêts/eau

Liste de sorts

Ordre 5

- projection vue
- projection ouïe
- projection odorat
- projection toucher
- projection goût
- animer plantes a graine
- animer plantes sans graines (résineux)
- animer feuille morte
- sentir plantes (préciser quelle plante avant l'incantation)
- sentir animaux (préciser quel type d'animal avant l'incantation)
- résister {eau}
- télépathie animale

- peau de vie
- animer eau, glace
- animer brume & vapeur
- animer froid (crée une sorte de courant d'air glacé)
- animer algues
- sentir qualité de l'eau
- sentir magie élémentaire
- dominer poisson des rivières

- l'appel de cthuloutre

Ordre 4

- former bois des plantes a graine
- former bois des conifères (gymnosperme)
- détruire trace (version forets)
- se transformer en loutre/humain
- développer force
- développer dextérité
- augmenter perception
- venin

- évoquer eau
- évoquer froid
- former brume & vapeur
- former glace, eau
- former givre (voir errata)
- armure élémentaire (eau)

- vision fantôme
- ouïe fantôme
- odorat fantôme
- goût fantôme
- toucher fantôme
- mobilité fantôme

- chance de loutre
- la loutre ça poutre

Ordre 3

- augmenter discrétion
- faire pousser plantes
- téléportation forestière
- développer constitution
- augmentation attaque
- augmentation parade & esquive
- renforcer les dégâts
- retour de forme
- terre pure (version forêts)

- appeler froid
- altération d'état
- sommeil de cristal
- purifier eau
- faire proliférer algues

- peace and loutre
- Lo(u)tt(r)o

Ordre 2

- empathie végétale
- dominer dryade
- se transformer en plantes

- appeler marée
- déshydratation
- contrôle du sang

- sable des loutres (créé par la légendaire loutre of Persia)
- ertuol.

Ordre 1

- éclat glacial
- the eye of the otter (avec la musique de survivor)

Sorcier des loutres (f) autrement appelé loutromancien ^^

Sorts –voir liste.

Compétence: connaissance des animaux x4, nager X4, se cacher x4, déplacement silencieux x4, orientation x2, pister X2 (*N'a pas «lire & écrire sa propre langue x3», compétence de rituel X2 & parler une autre langue x2*).

Restriction: doivent apprendre tout leur sorts dans cette liste. Ils peuvent utiliser les sorts illusoires comme des illusionnistes mais uniquement dans un milieu naturel. si ils sont dans un milieu semi artificiel (jardin bien entretenus, petit village a moitié dans la foret) ou artificiel ils peuvent utiliser leurs illusions mais alors uniquement comme des magiciens normaux.

Art : aura animale, surface animée, (familier), communication avec {eau, esprit}, animation conditionné, formation conditionné, concentration, illusion conditionnée (*uniquement utilisable dans un milieu arborée de plus pour les mages des forets il est considéré comme un talent d'ordre 3*), incantation silencieuse (*uniquement utilisable dans un milieu non artificiel*), modifier périmètre.

Règles spéciale : +10% en discrétion en milieu naturel et -10% en milieu urbain la règle ne s'applique pas en milieu semi naturel ou semi artificiel (jardin bien entretenu, petit village à moitié dans la forêt, zone agricole entretenue par l'homme). +10% en connaissance des animaux dans sa forêt originelle. Les restrictions habituelles des sorciers s'appliquent sauf en ce qui concerne, les compétences de discrétion & nager.

Remerciements.

Pour avoir joué, testé et aussi pour m'avoir donné de nombreux conseils ou simplement leurs avis positifs je remercie:

Olivier, Julien R, mon frère Yannick, Thomas, Edward, Mica, Mathias, Cédric, Igor, Thierry, JF, Kael et Nico (julien).

Pour avoir participé à l'élaboration de ce livre je remercie:

Cédric et Kael

pour le magnifique dessin de la 1ère de couverture je remercie chaleureusement:

Axelle

pour avoir participé à la création de la 4ème de couverture je remercie chaleureusement:

Mica

D'autres encore si j'en oublie...

Droits d'auteur

À l'exception des pages concernant les « sorts de sorcellerie commune » (de la page 176 à 186) mais aussi les pages de règles concernant « l'Int libre, les arts majeur et les types de sorts par types de portée et par types de durée » qui sont protégé par une Licence ludique libre ne m'appartenant pas (et dont le détail est publié plus bas) le reste de ce livre est protégé par une License creative common. Dont la référence est donnée ci-dessous. (Lisez la License sur le site creative common, de plus j'ai colorié en rouge les passages intéressant, vous verrez que cette license est fort peu contraignante☺)



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>
Le livre de magie de <a xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#" href="http://seigneurloutre.blogspot.be/" property="cc:attributionName" rel="cc:attributionURL">Lutra anonymous est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé.
Fondé(e) sur une œuvre à <a xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/" href="http://seigneurloutre.blogspot.be/" rel="dct:source"><http://seigneurloutre.blogspot.be/>.

Et pour la licence ludique libre des sorts de sorcellerie commune, que je dois mettre la voici.

OPEN GAME LICENSE

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not

to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Companion System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Monster System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford