

Table des matières

Les classes magiques..... 5

<i>Apprenti</i>	5
<i>Magicien</i>	5
<i>Magi</i>	5
<i>Archimage</i>	5
<i>Guerrier mage</i>	5
<i>Sorcier de guerre</i>	5
<i>Alchimiste</i>	5
<i>Maître alchimiste</i>	5
<i>Savant</i>	5

Les contants de pensées..... 6

Les sorts..... 11

La nécromancie

<i>Absorption de vie</i>	11
<i>Absorption de vie</i>	12
<i>Animation d'esprit</i>	12
<i>Animation de morts-vivants</i>	12
<i>Armure d'os</i>	13
<i>Corps de mort-vivant</i>	13
<i>Discours aux morts</i>	14
<i>Engéance vivante</i>	14
<i>Horreur paralysante</i>	14
<i>Infection</i>	15
<i>Intelligence du macchabée</i>	15
<i>Mains du châtement</i>	15
<i>Peur aux morts-vivants</i>	16
<i>Peur des morts-vivants</i>	16
<i>Quintessence du mort-vivant</i>	16
<i>Rayon mortel</i>	17
<i>Sphère magique</i>	17
<i>Détection de la magie</i>	18

La destruction

<i>Blasphème</i>	19
<i>Bombe mortelle</i>	19
<i>Cri de l'effroi</i>	19
<i>Dévotion</i>	20
<i>Doigt de mort</i>	20
<i>Douleur</i>	20
<i>Fatalité</i>	21
<i>Génante malédiction</i>	21
<i>Nuage de poison</i>	22
<i>Pantin</i>	22
<i>Souillure</i>	23

<i>Sacrifice</i>	23
<i>Ténèbres</i>	23
<i>Touché glacial</i>	24
<i>Vengeance malicieuse</i>	24
<i>Sortilège de la poupée</i>	25
<i>Sphère magique</i>	25
<i>Détection de la magie</i>	26

l'illusion

<i>Illusion mineure</i>	27
<i>Destruction d'illusion</i>	28
<i>Illusion majeure</i>	29
<i>Phantasme</i>	29
<i>Memoriam</i>	30
<i>Invisibilité</i>	31
<i>Aura illusoire</i>	31
<i>Changement d'apparence</i>	32
<i>Rêve</i>	32
<i>Sort illusoire</i>	33
<i>Illusion préventive</i>	33
<i>Réalité</i>	34
<i>Détection de l'irréel</i>	34
<i>Obstination illusoire</i>	35
<i>Sphère magique</i>	35
<i>Détection de la magie</i>	36

l'enchantement

<i>Absorption</i>	36
<i>Transfert</i>	37
<i>Héro et Zéro</i>	37
<i>Chaos</i>	38
<i>Charme</i>	38
<i>Oubli</i>	39
<i>Hypnose</i>	39
<i>Phobie</i>	39
<i>Don magique</i>	40
<i>Enchantement d'arme</i>	40
<i>Altération des sens</i>	41
<i>Dessèchement de mana</i>	41
<i>Sphère magique</i>	42
<i>Détection de la magie</i>	43

la protection

<i>Bouclier magique</i>	43
<i>Cercle de protection contre les morts-vivants</i>	44
<i>Cercle de protection contre les démons</i>	44
<i>Cercle de protection contre le mal</i>	45
<i>Simulacre</i>	45
<i>Contre sort</i>	46
<i>Gardien</i>	46
<i>Marque du protégé</i>	47
<i>Protection contre les projectiles</i>	47
<i>Refuge (Nécessite l'habileté rituel magique) (Réservé aux Protectors)</i>	48
<i>Sacrifice</i>	48

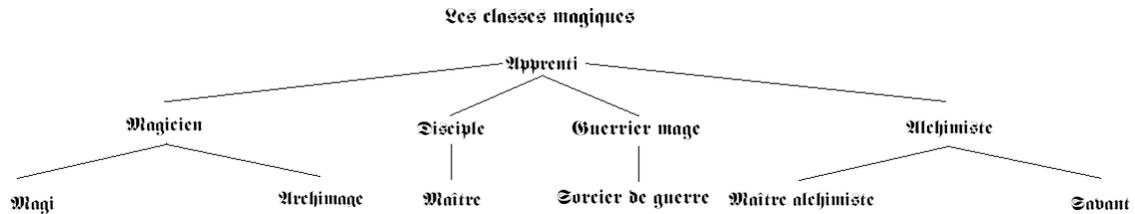
<i>Sanctuaire</i>	49
<i>Sceau</i>	49
<i>Stabilisation</i>	50
<i>Sphère magique</i>	50
<i>Détection de la magie</i>	51

La Chasse

<i>Fardeau</i>	51
<i>Heure du jugement</i>	52
<i>Lumière purificatrice</i>	52
<i>Repos</i>	53
<i>Détection des intentions</i>	53
<i>Humanité</i>	53
<i>Marque de l'ennemi</i>	54
<i>Désenchantement</i>	54
<i>Absorption de poison</i>	55
<i>Champion</i>	55
<i>Zèle</i>	56
<i>Vision de l'éther</i>	56
<i>Bénédiction de l'eau</i>	56
<i>Corps sacré</i>	57
<i>Poursuite</i>	57
<i>Bénédiction de l'arme</i>	57
<i>Sphère magique</i>	58
<i>Détection de la magie</i>	59

les classes magiques

Toute personne maîtrisant les arcanes est un mage, cependant chacun d'entre-eux a la possibilité d'exercer sa vocation différemment selon ses besoins. De cette façon en approfondissant ses connaissances, tout mage peut saisir l'opportunité de se spécialiser afin de maîtriser son art à la perfection. Ainsi nous différencions les branches de magie ci-dessous :



Apprenti

Magicien

Magi

Archimage

Guerrier mage

Sorcier de guerre

Alchimiste

Maître alchimiste

Savant

les courants de pensées

La magie étant pratiquée généralement par des gens qui vouent leur vie à l'étude et la compréhension de ses principes est, la majorité du temps, interprétée de différentes façons, personne ne pouvant réellement prouver mieux qu'un autre comment est-ce qu'elle fonctionne vraiment. Le présent chapitre sera donc une encyclopédie des différentes écoles de pensées généralement reprises par les différents mages en quête de la vérité sur la nature de la magie. De plus, il est à ne pas oublier que, bien que la plupart des apprentis soient passés par des écoles de magie, certains n'ont été formés que par un membre de leur famille qui ne se souciait guère de ce genre de question ou qui avait sa propre conception de la chose, conception non exposée dans ce chapitre.

1. Une de ces écoles de pensée est celle de « La Rivière ». La Rivière est un concept par lequel la magie, ici représentée par l'eau, passerait au travers du monde, inondant tout ce qui s'y trouve, le baignant dans celle-ci. Le monde entier en étant imbibé de façon permanente, les mages, en utilisant leur capacité à travailler les arcanes arriveraient donc à influencer sur ce torrent magique qui traverse les individus et les objets. Ainsi donc, en tordant d'une façon ou d'une autre ce flot de magie et en lui imposant en quelque sorte des barrages contraignant à emprunter un chemin précis dans la personne, l'objet ou l'endroit désiré influe sur ce qui s'y passe. Le débit quant à lui, imposé par le mage à ce flot, influencerait sur la « puissance » de l'effet qui se produit.
- 1.2 Certains suivants de cette école de pensée considèrent que le mage débutant, s'interposant trop dans le flot de la magie à cause de son manque d'expérience serait la cause d'effets moindres, comparé à un mage plus expérimenté qui laisse quant à lui passer presque entièrement la magie, produisant un effet plus grand et généralement plus efficace.
- 1.3 À l'opposé, certains des thaumaturges adhérant à la conception de la Rivière pensent quant à eux le contraire. Les mages moins compétents ayant moins de maîtrise sur leur présence dans ce torrent magique n'arrivent pas à ralentir l'écoulement de la magie pour la faire paraître significativement, abaissant l'intensité de l'effet. Les maîtres maîtrisant mieux leur présence arriveraient quant à eux à ralentir le flot suffisamment pour obtenir le plein effet de leur manipulation.
- 1.4 Ainsi donc, dans cette même école de pensée, plusieurs conceptions différentes existent, décuplant le nombre de vérités possibles et créant des sous-écoles de pensée au sein d'une même école de magie.

2. Une autre de ces écoles de pensée est celle du Fil. Sous cette appellation, plusieurs groupes se sont formés en différents endroits sur le continent, certains un peu plus vieux que les autres. L'ordre de pensée du fil est l'ordre expliquant la magie comme étant un fil d'une taille plus ou moins grande reliant chaque être vivant à la magie. Dans certains cas, le fil serait plus fort que dans d'autres.
 - 2.1 Dans une de ces groupes, le fil est une attribution aux seules créatures intelligentes et douées de raison comme les humains, elfes et autres humanoïdes de ce genre.
 - 2.2 Dans un autre de ces groupes, le fil regrouperait toutes les créatures vivantes, du rat à l'homme. Les animaux magiques existant dans certaines contrées, cette théorie, regroupant plus de catégories d'êtres, a donc été développée.
 - 2.3 Cette conscience magique (le Fil) serait en fait l'habileté innée à voir, contacter et comprendre la magie. Ainsi donc, les être pourvus d'un Fil plus solide que la majorité ont une habileté innée pour la magie et sont, en fait, les seuls à pouvoir travailler efficacement la magie et en obtenir un résultat potable. Ainsi donc, les gens possédant un Fil très solide peuvent, en oscillant comme un pendule ou bien en maniant celui-ci, obtenir les effets désirés.
 - 2.4 Dans le cas des créatures comme les memis et autres créatures possédant des pouvoirs magiques dont ils font l'utilisation sans grande conscience de le faire, ce serait attribuable à une symbiose plus poussée, le fil faisant partie d'eux de façon plus discrète, travaillant comme un sens additionnel, y faisant appel sans en avoir conscience, tout comme les humains respirent.
 - 2.5 Dans ce mode de pensée expliquerait aussi pourquoi est-ce que certains mages se voient parfois atteindre une limite de maîtrise. Ayant atteint le maximum de déplacement qu'ils peuvent faire parcourir à leur Fil.
 - 2.6 La théorie du Fil constitue une théorie très semblable, et dans certains cas, mère de la prochaine conception de la magie. Cette théorie est très vue dans les contrées reculées, particulièrement dans les petits villages.

3. Une autre théorie est celle du Filet. Dans cette théorie, les mêmes groupes se sont créés que dans la précédente, celle du Fil, l'un considérant que seuls les humanoïdes sont en mesure d'user de la magie, et l'autre attribuant cela à tous les êtres vivants. Par contre, le groupe attribuant la magie à tous les êtres étant beaucoup plus grande que dans le cas précédent.
- 3.1 Le Filet serait en fait un mince filet de magie ou de « liquide » coulant au travers des êtres, leur donnant la possibilité d'utiliser de l'énergie magique, ou le « liquide », permettant ensuite aux thaumaturges de lancer des sorts. Cette « eau » proviendrait d'une source, un autre plan d'existence emplis de cette magie pure. Selon les différents courants de pensée présents dans cette école, plusieurs visions de l'utilisation de ce « liquide » existent. En voici quelques-unes.
- 3.2 Selon un courant, l'énergie magique serait absorbée par le mage, la buvant consciemment ou non pour être en mesure de l'utiliser ensuite. En l'utilisant par des incantations, il la retournerait dans le flot, l'expulsant de son être, étant ici un être psychique, pour obtenir un effet concis. Qu'il absorbe plus ou moins vite de l'énergie dépendrait de sa capacité naturelle à en « aspirer », donc son niveau de connaissance, et de la taille du Filet qui coulerait au travers de lui, donc son habileté innée.
- 3.3 Selon un autre courant, le Filet et sa taille serait malléable par les mages qui en contrôlèrent l'affluence de façon plutôt inconsciente et redirigeraient cette énergie vers « le sol ». L'angle selon lequel les thaumaturges dévieraient ce Filet magique serait alors l'utilisation qu'ils font de la magie. De plus, leur capacité de faire couler plus ou moins puissamment le Filet serait due à leur don inné et à l'expérience qu'ils en ont faite.
- 3.4 Par contre, la plupart des courants de cette école de pensée sont entendus sur un même point, la source de toute cette magie serait en fait un autre plan, le plan dit « des arcanes » et ce plan entourerait le plan dans lequel les êtres vivants évoluent. Donc, les sorts, après avoir été lancés, retourneraient leur énergie magique, donc toute leur substance, dans le plan « des arcanes » ou « le sol ».

4. Vient ensuite la base de pensée des plus fervents priants d'entre les mages, souvent des archimages ou des hauts mages, considérés comme fous ou trop rigides, celle de la magie « Divine ». Cette théorie magique vénérée par les zélotes généralement est la plus simple d'entre toutes et est parfois décriée et mise aux rebuts à cause de sa simplicité.
 - 4.1 Les partisans de la théorie de la magie « Divine » considèrent pour leur part que la magie est un cadeau venant directement des Déesses sous forme d'une essence magique. Mais même parmi ce petit groupe, tous n'adhèrent pas au même courant.
 - 4.2 Certains préfèrent croire qu'ils sont semblables à des prêtres, usant d'incantations qui seraient en fait des prières dans une langue ancienne et oubliée, langue dont usaient les prêtres des déesses Irda et Falcifia pour s'adresser à elles. Pareillement aux prêtres, les mages dévots obtiendraient leurs pouvoirs grâce aux prières en langue magique qu'ils adressent aux déesses. Ceux-là prennent donc une énergie à la fois magique et divine puisque à leur avis, les pouvoirs divins des déesses sont en fait de « l'énergie magique ». Alors donc, les mages font appel à la puissance de leur ou de leurs déesses pour pouvoir lancer des sorts.
 - 4.3 Ces mêmes mages, vénérant soit une des deux déesses ou bien les deux, tirant leurs pouvoirs des prières qu'ils leur vouent, n'obtiennent certes pas les mêmes pouvoirs dépendamment d'à laquelle est-ce qu'ils font appel. Ainsi donc, cela expliquerait les différences entre les mages occultistes, les illusionnistes-enchanteurs et les Eternä. Faisant appel aux deux déesses, les thaumaturges neutres utiliseraient donc l'énergie des deux déesses en égale quantité. Les Occultistes et Eternä, quant à eux, en se perfectionnant, excluent de plus en plus de leurs paroles et incantations les intentions et l'énergie de la déesse opposée à leur ligne de pensée.
 - 4.4 D'autres mages suivant cette théorie « Divine » préfèrent considérer que par leurs prières muettes, ils emmagasinent de l'énergie magique directement octroyée par les déesses et qu'ensuite, en utilisant des mots spéciaux qui servent à manipuler cette réserve d'énergie parviendraient à la faire ressortir pour user de sorts. Cette conception explique aussi pourquoi est-ce que les thaumaturges auraient une capacité maximale à user de la magie à la fois, vidant leur « réserve d'énergie magique » à force de lancer des sorts sans prendre le temps de méditer et de demander à leur déesse ou leurs déesses de leur accorder plus d'énergie pour servir leurs desseins.
 - 4.5 Et donc, ces groupes de zélotes, dévots des déesses de la magie, passent le plus clair de leur temps à les vénérer et à rechercher de nouvelles manières de leur plaire, ce qui repousse la majorité de leurs compatriotes, incapable de faire preuve d'autant de ferveur, ou ne trouvant simplement pas cela utile.

5. Comme dernière théorie abordée dans ce chapitre reste celle des « naturalistes ». Le concept « Naturaliste » est un principe qui centralise sur l'être qui use de la magie, ici l'humain. Selon cette théorie, les personnes auraient, en eux, les uns comme les autres, la capacité de « contacter » la magie. Les mages seraient en fait seulement des personnes ayant réussi par un moyen ou un autre, variant selon la personne, à se mettre en contact avec cette force intérieure.
- 5.1 Les thaumaturges adhérant à cette théorie disent puiser leur énergie magique leur servant à lancer leurs sorts dans une « source intérieure », réserve d'énergie propre à chaque personne. Cette source, un peu comme l'énergie que procure la nourriture, se régénèrerait lors des séances de méditation et d'étude, en plus de demander du temps et du repos. Ainsi donc, de puiser dans ses propres réserves serait un exercice semblable à une course en accéléré, mais sans l'effet de fatigue musculaire. Cette demande en énergie expliquerait le fait que les mages aient une limite plutôt courte avant d'être dans l'incapacité de lancer des sorts. De plus, comme les athlètes, un lanceur de sorts plus expérimenté serait moins fatigué rapidement pour un même exercice qu'un néophyte.
- 5.2 De plus, dépendamment du moyen utilisé par les personnes pour utiliser cette source d'énergie intérieure, les effets peuvent être très vastes, passant du simple sort d'illusion élémentaire jusqu'à déchaîner une tempête mortelle. Certains guerriers arriveraient même à puiser dans cette force pour propulser des adversaires au loin lors de combats, seulement par la force de leur esprit, utilisant cette énergie à leur façon propre.
- 5.3 Pour ce qui est des créatures animales ou autre qu'humanoïdes, le fonctionnement reste semblable, sinon qu'il est rarement conscient. La majorité des créatures, en dehors des dragons et autres exceptions, qui font appel à leur force intérieure de façon innée sont en une sorte de symbiose avec celle-ci alors que ceux n'y faisant appel qu'au besoin fonctionnent plutôt de façon erratique, par coup de chance plus qu'autre chose.
- 5.4 Ainsi donc, cette conception de la magie centralise plus que les autres théories, donnant une plus grande importance au thaumaturge qu'à la situation extérieure.

Important

6. Maintenant, en tant que joueur, un choix doit être pris. Vous devrez décider à quelle théorie est-ce que votre personnage croit et/ou dans laquelle il a été élevé/éduqué. Que votre personnage soit un guerrier, un mage ou même un prêtre, il est primordial de décider quelle vision de la magie a-t-il et de la conserver, à moins d'être convaincu du contraire en-jeu. De plus, selon le personnage, sa perception sera plus ou moins profonde et il sera à vous de juger de cela. Dans le cas de certains originaux, aucune des précédentes ne convenant à votre personnage, il est possible de faire un texte l'expliquant et de le présenter à l'animation pour acceptation.

Les sorts

Malgré la maîtrise que les mages ont développé sur les arcanes, ils ne sont capables de les influencer que dans certaines directions. Il est possible de faire la découverte de formes qu'elles peuvent prendre mais il s'agit là de recherches poussées et complexes qui peuvent prendre des années. Ainsi donc certaines possibilités, les sorts que les mages ont la capacité de lancer leurs sont offertes.

Pour améliorer la puissance de leurs sorts à mesure qu'ils deviennent plus puissants, les mages doivent préalablement avoir appris comment lancer les sorts moins puissants. Autrement dit il est impossible de connaître le troisième niveau d'un sort sans connaître le premier et le second niveau de ce dernier. Par contre lorsqu'il n'existe pas de sort de niveau un pour un sort de niveau deux, cela indique simplement que le mage ne peut l'acquérir qu'à partir du niveau 2. La spécialisation est un moyen d'atteindre un meilleur contrôle sur la magie exercée. Les sorts sont donc classés par branches. La plupart des sorts des branches de magie sont connus de ceux qui s'abstiennent de choisir une branche, mais les plus puissants sont trop compliqués pour qu'ils arrivent à les lancer, ils sont toutefois inaccessibles aux mages de la branche opposée après le niveau un.

La nécromancie

Les sorts de nécromancie sont accessibles à tous les nécromants en autant qu'il ait le niveau nécessaire pour l'obtenir.

Absorption de vie

Nécessite la compétence rituel magique.

Un mage étudiant la magie prôné par la déesse Falsifia est incapable de créer la vie, il n'a comme pouvoir que celui de la voler. Ainsi en prenant l'énergie vitale d'une cible il peut en guérir une seconde. Il doit porter la main sur la victime en prononçant la première formule magique, puis poser la même main sur la cible à guérir et prononcer la seconde formule afin de lui conférer les soins.

Niveau 1

Portée : Touché

Coût : 2 manas

Incantation : *Vita Corpus* (15 secondes)

Effet : Inflige 2 point de dégât à la victime pour redonner 1 point de vie à la cible

Niveau 2

Portée : Touché

Coût : 4 manas

Incantation : *Vita Corpus Erx Mea* (20 secondes)

Effet : Inflige 3 point de dégât à la victime pour redonner 2 point de vie à la cible

Niveau 3

Portée : Touché

Coût : 6 manas

Incantation : *Vita Corpus Erx Mea Minch Yagoll* (25 secondes)

Effet : Inflige 4 point de dégât à la victime pour redonner 4 point de vie à la cible

Absorption de vie

Nécessite la compétence rituel magique.

Une fois après avoir appris comment guérir une personne blessée, un mage plus puissant pourra toutefois tenter d'approfondir ce pouvoir, en utilisant le même procédé que pour la guérison. En absorbant l'énergie vitale d'une personne, elle pourra en ressusciter une autre.

Niveau 3

Portée : Touché

Coût : 10 points de mana

Incantation : *Vita Corpus Erx Mea Minch Yagoll Aeve Trem Koth* (1 minute)

Effet : La personne comateuse reprend vie, à un point de vie, la victime prend l'état ou en était rendue la personne comateuse.

Animation d'esprit

Nécessite la compétence rituel magique.

Les esprits entrent dans le nombre d'animation maximale de contrôle que peut avoir un nécromancien. Ils sont incorporels ce qui veut dire qu'ils ne sont pas atteints par les armes matérielles communes. Seules les armes ayant des effets divins ou magiques ainsi que certains sorts auront des effets sur eux. En contrepartie ils ne peuvent pas s'en prendre aux mortels.

Niveau 2

Durée : 45 min

Coût : 5 manas

Incantation : *Likthum Farkus Dereminar* (15 secondes)

Effet : Anime un esprit qui ne peut qu'entendre et regarder.

Niveau 3

Durée : 35 min

Coût : 7 manas

Incantation : *Likthum Farkus Dereminar Volochenne Nokt* (15 secondes)

Effet : L'esprit animé a le pouvoir de s'emparer d'objets matériels, mais il ne peut rivaliser avec la force d'un être corporel.

Animation de morts-vivants

Nécessite la compétence rituel magique.

Ce sort s'effectue sur un corps sur le bord de la mort, à savoir une personne dans l'inconscience. Les armes perforantes ou tranchantes infligent un dégât supplémentaire contre les zombis et un dégât de moins sur les squelettes, l'effet contraire est observable sur les armes contondantes. Une arme enchantée « Béni » inflige un point de dégât supplémentaire. Les mages peuvent contrôler jusqu'à un maximum d'une animation par niveau de pouvoir magique. Une fois détruite, la cible se relève après cinq minutes. Le mage a le choix entre animer un zombi ou bien animer un squelette, ceci dit personne ne pourra faire la différence puisque la créature est différente par sa nature : un squelette

ne perdra sa peau que rapidement après son animation (Donc dans un temps supérieur à 45 minutes).

Niveau 1

Durée : 45 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Likthum Farkus Redom* (15 secondes)

Effet : *Squelette* : 4 PV, vitesse humaine, se bat à main nue

Zombi : 6 PV vitesse ½, se bat à main nue

Niveau 2

Durée: 40 minutes

Coût : 6 manas

Incantation: *Likthum Farkus Sybernyim Malificaris Döm* (15 secondes)

Effet: *Squelette* : 5 PV, se bat avec des armes

Zombi : 8 PV vitesse ½, se bat avec des armes, 1 sauvegarde physique

Niveau 3 (Nécromancien seulement)

Durée : 35 minutes

Coût : 9 manas

Incantation : *Likthum Farkus Snesh Malificaym Signifiramos Dremelin Fostir Gitradormis* (20 secondes)

Effet : *Squelette* : 6 PV, 1 coup rapide, 1 coup +1, désarmement

Zombi : 10 PV, vitesse 1/2, 2 sauvegardes physiques, 1 sauvegarde magique, 1 coup puissant.

Armure d'os

En adaptant les os qu'il a prit sur un cadavre, le mage arrive à en faire une armure qui le protège contre les coups qu'on pourrait lui infliger par l'intermédiaire d'une arme.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 1h00

Coût : 4 manas

Incantation : *Malificus Orimnus Potulas Tominulo* (30 secondes)

Effet : Le mage ne reçoit pas les 3 prochains dégâts qui lui sont infligés physiquement. L'armure s'efface tout de même une fois la durée du sort achevé. Il est tout de même déconcentré s'il se fait frapper au moment où il incante.

Corps de mort-vivant

Nécessite d'avoir la branche de nécromancien ainsi que la compétence rituel magique.

Corps de mort-vivant dit tout de ses effets. Un mage qui utilise ce sort gardera sa forme habituelle, mais bénéficiera des immunités conférées aux morts en se débarrassant de ses faiblesses de vivant.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 2 heures

Coût : 6 manas

Incantation : *Mortis Corpus Even Jiax Yrg Menk* (1 minute)

Effet : Le mage s'immunise aux poisons, aux assassinats et aux effets mentaux, mais les dégâts bénis lui font subir un dégât supplémentaire.

Niveau 3

Portée : Touché, la cible indiquée

Durée : 4 heures

Coût : 10 manas

Incantation : *Mortis Corpus Even Jiax Yrg Menk Solem Hok Tals Kish*

Effet : *Squelette* : Les armes perforantes/tranchantes font un dégât de moins au mage, mais les dommages sont augmentés de un pour les armes contondantes.

Zombie : Les armes perforantes/tranchantes font un dégât de plus au mage, mais les dommages sont réduits de un pour les armes contondantes. La cible gagne deux points de vie supplémentaire.

Ces statuts s'ajoutent aux statuts du second niveau.

Discours aux morts

Ce sort permet au nécromancien de communiquer avec l'âme des défunts.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : 4 questions par oui ou non, 3 questions à réponse courte (5 mots), 2 questions à réponses complètes. Le mage a 5 minutes pour converser avec l'âme.

Coût : 4 points de mana

Incantation : *Mortem Vaerg Flinch Kabal*

Effet : Après avoir lancé le sort, le mage est capable de communiquer avec l'âme d'un défunt, ou d'une personne sur le bord de la mort. Il a droit à un nombre de questions spécifiques et pour chacune des catégories (oui/non, réponses courtes, etc.) il peut forcer le spectre à lui révéler l'entière vérité pour une des questions de cette catégorie.

Engance vivante

Nécessite la branche de nécromancien

Avec l'aide de ce sort, le mage parviendra à rendre un mort-vivant volontaire capable de reprendre une forme vivante. Le mage devra donc pour utiliser ce sort posséder un cœur de X que la cible devra manger. Pourtant le retour à la vie finira par le tourmenter.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : Une journée

Coût : Cœur X, 7 manas

Incantation : *Gloria Mortem Aeve Lithuum Sogol Bakel Kish* (1 minutes)

Effet : Cette forme permet à la cible d'éviter les malus imposés à son état, en contrepartie il perd ses pouvoirs surnaturels, mais pas ceux qui sont d'une source de constitution. Par exemple un vampire ne possédera plus les bonus qu'il a acquis grâce à ses points de sang mais conservera la constitution qu'il a acquise. Après 5 fois à adopter cette forme, la cible mort-vivant cherche à retrouver forme vivante à l'aide du nécromancien.

Horreur paralysante

À l'aide de ses connaissances sur les créatures des ténèbres, le mage arrive à reproduire la terreur qu'ils inspirent sur la cible.

Niveau 1

Portée : 20 mètres

Durée : 1 minute

Coût : 2 manas

Incantation : *Mek Thalís Yrgall Vesh*

Effet : La cible n'arrive plus à s'enfuir à cause de la terreur qui lui est infligé. Elle refuse de tourner le dos au mage durant la durée du sort. Courage ne permet pas d'éviter l'horreur, seulement une sauvegarde magique ou une protection magique.

Infection

Lorsqu'on a des instants de faiblesse, certains en profitent, ceci les mages l'ont compris. Ces derniers ont appris à poser leur magie à l'avance dans leur cible, de façon à ce qu'au moment opportun cette dernière s'active. Non seulement les cibles vont-elles perdre la volonté de leur désobéir mais en plus elles ne sauront même pas qu'elles sont infectées par la magie.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : Une journée

Coût : 6 manas ajoutés au coût de l'animation

Incantation : *Corrumpto Yagoll Mortan Cherg Umar Farkus Maerk Grimm Jalex Voor* (ajoutés à l'incantation principale)

Effet : Lorsque la cible tombe inconsciente, elle s'anime soudainement en mort-vivant. Si le mage qui l'a invoqué se trouve à portée et dans l'état de lui donner des ordres, elle lui obéit. Dans le cas contraire elle cherchera à confronter les êtres vivants. Une fois détruite elle reprend sa phase d'inconscience comme si rien ne l'avait perturbé (autrement dit elle ne se relève pas après 5 minutes comme c'est le cas pour les animations régulières).

Intelligence du macchabée

Nécessite la branche de nécromancien

Bien que les animations des nécromanciens ne soient pas dotées d'une volonté propre à la base, celui-ci arrive à lui donner l'imagination qui fertilise dans le cerveau des élus des Dieux une fois qu'il devient un mage prodige.

Niveau 3

Portée : Toucher

Durée : Temps de l'invocation

Coût : 6 manas

Incantation : *Mortem Farkus Spiritum Aeve Goth Treml* (20 secondes)

Effet : Le mort-vivant adopte une volonté propre même s'il reste obéissant envers son maître. Il lui est possible de parler et de réfléchir.

Mains du châtiment

Ce sort permet à l'occultiste d'immobiliser une cible à distance en ordonnant aux défunts d'agripper les pieds de la victime.

Niveau 1

Portée : 5 mètres

Coût : 2 manas

Durée : 30 secondes

Incantation : *Vindi Morikan Verum Kremch*

Effet : La personne est immobilisée au sol (seulement les jambes)

Peur aux morts-vivants

Le mage utilisant ce sort n'aura qu'un but : empêcher un mort-vivant d'approcher.

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 15 minutes

Coût : 2 manas

Incantation : *Mortem Vindi Thaliss* (20 secondes)

Effet : Les morts-vivants refusent d'approcher du mage, qu'ils soient intelligents ou non, à moins qu'ils soient protégés par des attributs magiques. Ils resteront à plus de 5 mètres de distance du nécromancien.

Niveau 2

Portée : Cible au touché

Durée : 30 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Mortem Vindi Thaliss Deml Yoght* (30 secondes)

Effet : La personne visée par le mage ne sera plus approchée par les morts-vivants à moins de 5 mètres.

Peur des morts-vivants

Ce sort consiste à emmener la cible à craindre les morts-vivants, dont elle ne voudra plus s'approcher et qu'elle ne voudra plus combattre.

Niveau 1

Portée : Portée de voix

Durée : 30 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Mortem Vlindi Theless Yogath Solem*

Effet : La cible ne voudra plus s'approcher ou combattre les morts-vivants

Niveau 3

Portée : Portée de voix

Durée : 60 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Mortem Vlindi Theless Yogath Solem Krim Gremsh Sek Thram Gaerx*

Effet : Même effet qu'au niveau un à l'exception que le sort ne peut pas être repoussé l'aide de courage mais seulement à l'aide d'une sauvegarde magique où une protection magique.

Quintessence du mort-vivant

Ce sort s'effectue dans une zone de cinq mètres (Au niveau 1) de 7 mètres (au niveau 2) ou de 10 mètres (au niveau 3) de rayon autour du mage ayant lancé le sort. Il affecte donc les morts-vivants à portée, malgré tout le mage doit se concentrer pour maintenir le sort actif. Cette concentration présente deux aspects non négligeables pour le mage; tout d'abord même s'il peut marcher et parer les coups, il lui est impossible d'incanter ou

d'attaquer une cible. Le mage doit choisir parmi les bonus ci-dessous qu'il donnera dans la zone délimitée.

Niveau 2

Portée : 5 mètres de rayon

Durée : 20 minutes

Coût : 1 mana par minute

Incantation : *Morgen Virch Flecht Slinch Talemn*

Effet : Soit un des bonus suivant : +4 PV/+2 sauvegarde physique/+2 esquive/+2 sauvegarde magique/+2 coup rapide/+3 coup +1 dégât

Niveau 3 (Nécessite la branche de nécromancien)

Portée : 7 mètres de rayon

Durée : 25 minutes

Coût : 1 mana par minute

Incantation : *Morgen Virch Flecht Slinch Talemn Dreml Kastil Vindes Naem Voor*

Effet : Soit un des bonus suivant : +6 PV/+2 sauvegarde physique et magique/+3 esquives/ +2 coups rapides/+1 dégât permanent/Vitesse normale pour zombie

Rayon mortel

À ce stade, le nécromancien arrive à approfondir sa réflexion sur la notion du sacrifice. En dépensant sa propre énergie vitale, il arrivera à blesser ou soigner les individus à portée.

Niveau 1

Portée : 5 mètres de diamètre

Coût : 2 points de vie, 3 points de mana

Incantation : 4 mots

Effet : En sacrifiant sa vie, le mage parvient à diffuser une énergie négative soignant les morts-vivants à proximité de deux points de vie en plus de blesser les vivants de un points de dégât.

Niveau 2

Portée : 6 mètres de diamètre

Coût : 2 points de vie, 6 points de mana

Incantation : *Kremn Yog Thral Iss Aerx Varg*

Effet : Les effets du niveau un sont doublés.

Niveau 3

Portée : 8 mètres de diamètre

Coût : 2 points de vie, 8 points de mana

Incantation : *Kremn Yog Thral Iss Aerx Varg Tris Faerg*

Effet : Les effets du niveau un sont triplés.

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'environnant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.

La destruction

La destruction est la seconde branche accessible aux mages ayant juré fidélité à Falcifia. Si la nécromancie représente une étude de la vie (par conséquent la mort) à travers la magie, la destruction simplifie ces questions dérisoires en s'exerçant à contrôler la force capable de mettre un terme ou non à l'existence d'un être. Ainsi ils s'imposent au cycle de la vie plutôt que de le comprendre.

Blasphème

Niveau 2

Portée : Porté de voix

Coût : 6 manas

Incantation : *Vinistraam Holinartum Finatris Dronder Neckt Yarne* + le cri de 5 secondes

Effet : Après avoir lancé son incantation, le destructeur doit hurler aussi fort qu'il le peut, tous ceux qui entendront ce cri (les alliés du mage compris) recevront deux dégâts.

Niveau 3

Portée : Porté de voix

Coût : 8 manas

Incantation : *Vinistraam Holinartum Finatris Dronder Neckt Yarne Woth* + le cri de 5 secondes

Effet : Après avoir lancé son incantation, le destructeur doit hurler aussi fort qu'il le peut, tous ceux qui entendront ce cri (les alliés du mage compris) recevront trois dégâts.

Bombe mortelle

Nécessite la branche de destructeur

« S'il est capable de me vaincre, il ne me survivra pas, je l'emporterai avec moi » la bombe permet d'achever un ennemi lorsque ce dernier a l'avantage dans un combat.

Niveau 1

Portée : Touché

Portée : 2 mètres de diamètre

Durée : Trois heures

Coût : 3 manas

Incantation : *Kamé Kali Kazim*

Effet : La cible touchée sera enchantée de façon à ce qu'à sa mort, elle va décharger un flux d'énergie infligeant deux points de dégâts aux alentours. Le mage ne peut pas se prendre pour cible.

Cri de l'effroi

Le cri du destructeur est si puissant si résonnant, il serait préférable de devenir sourd à jamais plutôt que de l'entendre une seule fois dans sa vie.

Niveau 2

Portée : Porté de voix

Coût : 5 manas

Incantation : *Ferinistim Ulimak Dremecus Ziliphis Lymoradum Faerk* + cri du mage de 5 secondes

Effet : Après avoir lancé le sort, le mage doit crier le plus fort possible. Par la suite, tous les joueurs ennemis du mage ayant entendu le cri prendront la fuite pour 25 secondes, pris d'une terreur incontrôlable. L'habileté courage permet de contourner l'effet de ce sort.

Niveau 3

Portée :

Coût : 7 manas

Incantation : *Ferinistim Ulimak Dremecus Ziliphis Lymoradum Faerk Reml* + cri du mage de 5 secondes

Effet : Après avoir lancé le sort, le mage doit crier le plus fort possible. Par la suite, tous les joueurs ennemis du mage ayant entendu le cri prendront la fuite pour 25 secondes, pris d'une terreur incontrôlable. L'habileté courage **ne** permet **pas** de contourner l'effet de ce sort.

Dévotion

Dévotion est un sort qui permet au mage de choisir une cible qui le protégera de sa vie, il sacrifiera sa propre santé pour celle du mage.

Niveau 2

Portée : Touché (Puis 10 mètres de distance)

Durée : 30 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Kalim TremL Faerk Jatress Trom Aerx* (60 secondes)

Effet : La cible volontaire recevra tous les dégâts reçus par le mage pendant toute la durée du sort. Cependant elle devra rester dans la zone de 10 mètres de distance au mage, sinon le sort n'aura pas d'effet. Le mage ne ressentant pas les coups ne sera pas non plus déconcentré par les attaques et pourra continuer à lancer ses sorts sans problèmes tant que la cible ne sera pas tombée.

Doigt de mort

Nécessite la branche de destructeur

Utiliser la mort comme moyen, la transmettre par la main, mettre fin au destin... Un véritable destructeur est capable de détruire la vie simplement en effleurant sa surface.

Niveau 3

Portée : Touché

Coût : 12 points de mana

Incantation : *Avada Homiliar Jabbus Frem Svaar Nitrifus Tendressa Querben Lufroless Dimixarim Este Maleficaris Solem Dakeliath Merv Nokt Verm Jektad Kedavra*

Effet : Le mage doit incanter son pouvoir, suite à quoi le sort réside dans son doigt pour une minute. À ce moment il détient une minute pour toucher sa cible, son doigt ne peut rien toucher d'autre. Ce sort inflige 6 points de dégâts.

Douleur

« Pourquoi tuer ? Nous pouvons imposer des châtements bien plus douloureux et dont les résultats, seront bien plus avantageux ». Les destructeurs témoigneront leur hargne à l'aide de ce sort, ils pourront peut-être même en tirer quelques informations.

Niveau 1

Portée : 10 mètres

Durée : 20 secondes

Coût : 2 manas

Incantation : *Xiniothris Xivor Drimmas Loth*

Effet : Après avoir lancé le sort, la cible du mage se tortillera de douleur, tant cette dernière sera insupportable.

Niveau 3

Portée : 20 mètres

Durée : 40 secondes

Coût : 6 manas

Incantation : *Xiniothris Xivor Drimmas Loth Petrentis Vinidifim Talem Yrst*

Effet : Après avoir lancé le sort, la cible du mage se tortillera de douleur, tant cette dernière sera insupportable. Le mage étant rendu expert dans l'art de faire souffrir, il est même en mesure de forcer à cible à répondre à une de ses questions. (la cible devra impérativement répondre une fois la souffrance terminée, si pour autant elle n'est pas en mesure d'être sauvée).

Fatalité

Nécessite la branche de destructeur

Les destructeurs ne contrôlent pas les orages où la nature. Il s'agit plutôt d'imiter ses effets effrayants et de les rendre plus dévastateurs encore. Il arrivera à créer un ciel ténébreux, dont les effets épouvantables feront fuir toutes les personnes dans son rayon d'action.

Niveau 3

Portée : 10 mètres

Coût : 8 manas

Incantation : *Vinidisimus Forenes Dram Utilian Darmon Nafrim Zaha Porturess Neck Foremes Vinidarumis*

Effet : Suite à l'incantation, le ciel se couvrira de nuages d'un noir de jais en un temps extrêmement rapide. Après 10 secondes, les cieux seront complètement noir sur un cercle de 5 mètres de rayon et une nuée d'acide verte et dense commencera à s'en échapper. Un autre 5 secondes s'écoulera alors avant que cette masse ne touche le sol, tous les joueurs (le mage compris) se trouvant dans la zone, recevront 5 points de dégâts et tomberont dans un état de convulsion pour une durée de 20 secondes.

Le mage doit préciser « hors jeu » à tous les joueurs dans la zone d'effet et dans les alentours ce qui se passe. Il devra donc expliquer que le ciel commence à se couvrir d'une masse de nuages noirs et devra préciser, après les 10 secondes, qu'une zone est à présent complètement noire et que des nuages d'acide commencent à tomber vers le sol. Les joueurs toujours dans la zone après ces explications se verront affectés.

Gênante malédiction

Un destructeur est capable de venger ses attaques par des malédictions, il est aussi capable de maudire ses ennemis pour qu'ils subissent des effets dévastateurs. Chaque coup porté à son adversaire va être plus violent, plus destructeur.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Malech Spiritum Aeve Sirass Vindé Kaltor*

Effet : Le mage doit prononcer les formules magiques et poser la main sur la cible dans la seconde suivant la fin de l'incantation. S'il n'arrive pas à la toucher, c'est lui qui est affecté par le sort. La cible sera donc, une fois touchée, atteint d'un dégât magique supplémentaire dès qu'elle sera atteinte par une arme. Autrement dit chaque coup reçu lui infligent +1 magique (peu importe la personne l'attaquant).

Nuage de poison

Inutile de fuir lorsqu'il est possible de convaincre ses assaillants de ne plus suivre. Personne ne peut traverser la mort, et le nuage de poison est trop dangereux pour qu'on s'y risque.

Niveau 2

Portée : Jusqu'à 6 mètres, crée une zone d'un rayon de 2 mètres

Durée : 2 minutes

Coût : 4 manas

Incantation : *Vinidicum Vinidistrum Forna Poyr Olimarticus Fredum*

Effet : Une nuée nocive d'un poison extrêmement dangereux envahira une zone désignée par le mage doit préciser hors-jeu à tous les autres joueurs qu'un nuage vert se dresse dans cette zone. Toute personne (alliée ou non au mage) la traversant se voient infliger 2 point de dommage. De plus, ils recevront 1 point de dégât supplémentaire à chaque 5 secondes passées dans la zone de poison.

Pantin

Nécessite la branche destructeur.

Les nécromanciens n'ont pas compris, il est inutile de contrôler les morts alors qu'on peut contrôler les vivants.

Niveau 2

Portée : 10 mètres de distance

Durée : 10 minutes

Coût : 7 manas

Incantation : *Imper Corpus Magia Corrumpto Vlem Reth Faerx Ium*

Effet : Le lanceur de sort prend possession du corps de son adversaire. Pour maintenir le contrôle, il doit rester concentré sur son sort. À moins d'avoir l'habileté concentration, il ne peut ni bouger, ni être frappé, sans perdre son sort. Le pantin doit rester dans la portée du sort. De plus le mage devra guider sa victime comme un marionnettiste guidant sa poupée, en tirant sur des ficelles immatérielles.

[Une personne atteinte par ce sort qui mourrait au cours du processus reprendrait conscience après 5 minutes sans perdre de chance.]

Niveau 3

Portée : 10 mètres de distance

Coût : 10 manas

Incantation : *Imper Corpus Magia Corrumpto Vlem Reth Faerx Ium Ist Voor*

Effet : Le lanceur de sort prend possession du corps de son adversaire. Pour maintenir le contrôle, il doit rester concentré sur son sort. À moins d'avoir l'habileté concentration, il ne peut ni bouger, ni être frappé, sans perdre son sort. Le pantin doit rester dans la portée du sort. De plus la cible touchée gagne deux points de vie supplémentaire et deux coups +1 dégât.

[Une personne atteinte par ce sort qui mourrait au cours du processus reprendrait conscience après 5 minutes sans perdre de chance.]

Souillure

Niveau 1

Portée : 5 mètres

Durée : Instantané

Coût : 1 mana

Incantation : *Zyklum Defectum*

Effet : Le mage a le pouvoir de faire se libérer d'un cadavre un poison nocif qui empoisonnera les cibles à ses côtés. Le sort va infliger un point de dégât empoisonné. Il ne peut utiliser ce sort plus d'une fois par corps.

Sacrifice

Utilisé en ultime ressource, ce sort permet au mage de sacrifier les ligaments qui servent encore à maintenir le corps qui le porte, afin de porter un coup fatal aux êtres qui l'entourent dans son combat.

Niveau 2

Portée : 3 mètres de diamètre

Durée : Instantanée

Coût : 5 manas

Incantation : *Malech Ist Kaze*

Effet : Le mage perd tous ses points de vie restant et inflige deux dégâts dans le champ d'action du sort. Si après 15 minutes il n'est pas guérit il perd une chance et se transforme en esprit pour l'heure qui suit et est condamné à voguer.

Niveau 3

Portée : 6 mètres de diamètre

Durée : Instantanée

Coût : 6 manas

Incantation : *Malech Ist Kaze*

Effet : Le mage perd tous ses points de vie restant et inflige trois dégâts dans le champ d'action du sort. Si après 20 minutes il n'est pas guérit il perd une chance et se transforme en esprit pour l'heure qui suit et est condamné à voguer.

Ténèbres

Niveau 2

Portée : Sur soi, sur cinq mètres de rayon

Durée : Une minute

Coût : 4 points de mana

Incantation : *Tenebrum Foralus Orphi Galimenlees Voradimus*

Effet : Suite à l'incantation, un voile de ténèbres intenses et profondes se dresse autour du mage. Tous les joueurs (alliés ou non) du lanceur de sort se voient aveuglés après que le voile s'écrase. La seule personne à n'être affectée par la noirceur est l'Occultiste ayant lancé le sort.

Touché glacial

Avec l'aide de ce sort le mage pourra empêcher l'utilisation de certains membres à une cible alors que ses mains prendront à leur propriétaire la chaleur qui les anime.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : 30 secondes

Coût :

Incantation : *Nerdalum Verim Nartuk Lam Surr*

Effet : Les membres touchés au premier contact de chaque main sont paralysés pour la durée indiquée.

Vengeance malicieuse

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 5 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Vinidicum Polisaruk Manusilam* (20 secondes)

Effet : Le mage sera, à l'aide de ce sort, envahi par une force sombre. Sitôt qu'on déversera son sang à l'aide d'un contact au corps à corps, cette force contre-attaquera. (Chaque attaquant infligeant des dégâts au corps à corps se verra infligé un dégât magique, le sort n'efface pas les dégâts infligés par l'attaquant, par contre.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 10 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Vinidicum Polisaruk Manusilam Polia Mekt Alsar* (25 secondes)

Effet : Le mage sera, à l'aide de ce sort, envahi par une force sombre. Sitôt qu'on déversera son sang à l'aide d'un contact au corps à corps, cette force contre-attaquera. (Chaque attaquant infligeant des dégâts au corps à corps se verra infligé deux dégâts magiques, le sort n'efface pas les dégâts infligés par l'attaquant, par contre.

Niveau 3 (nécessite la branche de destructeur)

Portée : Personnelle

Durée : 15 minutes

Coût : 10 manas

Incantation : *Vinidicum Polisaruk Manusilam Polia Mekt Alsar Vinch Talemn Malefactis* (30 secondes)

Effet : Le mage sera où sa cible, à l'aide de ce sort, envahi par une force sombre. Sitôt qu'on déversera son sang à l'aide d'un contact au corps à corps, cette force contre-attaquera. (Chaque attaquant infligeant des dégâts au corps à corps se verra infligé trois dégâts magiques, le sort n'efface pas les dégâts infligés par l'attaquant, par contre.

Sortilège de la poupée

Nécessite la compétence rituel magique

Niveau 1

Portée : *Voir effet*

Durée : Infini

Coût : 4 manas (pour le rituel) +1 mana par utilisation

Incantation : *Endon Corrumpto Spiritum Yagall Gremk Loriss* (3 minutes pendant le rituel)

Effet : Le mage doit préalablement avoir une poupée, à laquelle il doit, dans un rituel de 3 minutes, ajouter quelque chose appartenant à la personne (mèche de cheveux, bout de vêtement, etc.). Par la suite, il devra prononcer le mot magique « *Meurs* » et planter une aiguille dans la poupée, afin d'infliger une douleur atroce au personnage (qui doit être en vue du mage à ce moment). Une poupée possède 10 charges à la création et est constitué de deux points de vie (elle peut être détruite). Chaque coup infligé à la poupée détruit une charge et compte comme une utilisation. Le sortilège prend fin lorsque la poupée est détruite, ou dépouillée de ses charges. Trois secondes de délai est nécessaire encore chaque attaque portée vers la poupée pour utiliser une charge.

Niveau 3

Portée : *Voir effet*

Durée : Infini

Coût : 10 manas + 3 manas par charge

Incantation : *Endom Corrumpto Spiritum Yagall Gremk Loriss Minch Aeve Voor*

Effet : Le mage doit préalablement avoir une poupée, à laquelle il doit, dans un rituel de 3 minutes, ajouter quelque chose appartenant à la personne (mèche de cheveux, bout de vêtement, etc.). Par la suite, il devra prononcer le mot magique « *Meurs* » et planter une aiguille dans la poupée, afin d'infliger un dégât et douleur atroce au personnage (qui doit être en vue du mage à ce moment). Il peut aussi utiliser trois charges pour broyer un membre de sa victime. Une poupée possède 10 charges à la création et est constitué de deux points de vie (elle peut être détruite). Chaque coup infligé à la poupée détruit une charge et compte comme une utilisation. Le sortilège prend fin lorsque la poupée est détruite, ou dépouillée de ses charges. Le mage peut aussi recharger sa poupée pour la moitié du temps et du mana nécessaire à sa construction. Trois secondes de délai est nécessaire encore chaque attaque portée vers la poupée pour utiliser une charge.

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le

joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'environnant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.



Explorer le monde des rêves, le monde des astres qui ne possède ni but ni fin et donc ni limite : C'est là notre vocation. Nous faisons nos recherches dans ce que les autres nomment Irréel, alors que la frontière entre le réel et l'irréel est tellement mince. Il est si facile de modifier à même les règles de notre univers. Au point où nous sommes à nous demander si : L'irréel est il réel?

Illusion mineure

L'illusionniste est capable de créer une petite illusion qui affectera un ou plusieurs sens de la victime. Ce sort est le plus rudimentaire de tous les apprentissages d'un Illusionniste.

Niveau 1

Portée : Trois mètres

Durée : 10 minutes

Coût : 2 manas

Incantation : *Apparissiminis Drumfir Sur Garmaar*

Effet : Suite à l'incantation, le Mage fait apparaître quelque chose qui pourra affecter un sens. Les sens pouvant être affectés sont : La vue, l'odorat, le goûté, le touché et l'ouïe. L'illusion ne sera qu'un simple élément et ne pourra donc pas être un décor, un ensemble d'objets ou même un changement majeur. L'illusionniste pourrait donc créer une flamme qui serait visible. Les éléments et objets créés de cette façon ne sont pas réels et à moins qu'ils possèdent le sens du touché, disparaîtront lorsqu'ils seront touchés. Un objet ou un élément quittant la zone de cinq mètres du lanceur de sort disparaîtra. Il est possible grâce à ce sort de faire entendre des sons, des bruits, de faire en sorte qu'une nourriture infecte (Ou même empoisonnée) ait bon goût, mais le Mage ne pourra pas métamorphoser quelque chose de déjà existant [Il pourra changer l'apparence d'objets réels sans toutefois changer leur composition]. L'illusion pourra être d'une taille maximale égalant deux mètres cube. Le Mage ne peut pas faire d'autres sorts pendant celui-ci, ni attaquer, mais, il pourra sembler tout à fait décontracté et quand même bouger.

Niveau 2

Portée : Quatre mètres

Durée : 20 minutes

Coût : 4 manas

Incantation : *Apparissiminis Drumfir Sur Garmaar Phaem Tax*

Effet : Suite à l'incantation, le Mage fait apparaître quelque chose qui pourra affecter deux sens. Les sens pouvant être affectés sont : La vue, l'odorat, le goûté, le touché et l'ouïe. L'illusion ne sera qu'un simple élément et ne pourra donc pas être un décor, un ensemble d'objets ou même un changement majeur. L'illusionniste pourrait donc créer une flamme qui serait visible et donnerait la sensation de la chaleur. Les éléments et objets créés de cette façon ne sont pas réels et à moins qu'ils possèdent le sens du touché, disparaîtront lorsqu'ils seront touchés. Un objet ou un élément quittant la zone de cinq mètres du lanceur de sort disparaîtra. Il est possible grâce à ce sort de faire entendre des sons, des bruits, de faire en sorte qu'une nourriture infecte (Ou même empoisonnée) ait bon goût, mais le Mage ne pourra pas métamorphoser quelque chose de déjà existant [Il pourra changer l'apparence d'objets réels sans toutefois changer leur composition]. L'illusion pourra être d'une taille maximale égalant deux mètres cube. Le Mage ne peut pas faire d'autres sorts pendant celui-ci, ni attaquer, mais, il pourra sembler tout à fait décontracté et quand même bouger.

Niveau 3

Portée : Cinq mètres

Durée : 30 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Apparissiminis Drumfir Sur Garmaar Phaem Tax Thaelm Sensolm*

Effet : Suite à l'incantation, le Mage fait apparaître quelque chose qui pourra affecter trois sens. Les sens pouvant être affectés sont : La vue, l'odorat, le goûté, le touché et l'ouïe. L'illusion ne sera qu'un simple élément et ne pourra donc pas être un décor, un ensemble d'objets ou même un changement majeur. L'illusionniste pourrait donc créer une flamme qui serait visible, donnerait la sensation de la chaleur et imiterait aussi le son qu'elle produit. Les éléments et objets créés de cette façon ne sont pas réels et à moins qu'ils possèdent le sens du touché, disparaîtront lorsqu'ils seront touchés. Un objet ou un élément quittant la zone de cinq mètres du lanceur de sort disparaîtra. Il est possible grâce à ce sort de faire entendre des sons, des bruits, de faire en sorte qu'une nourriture infecte (Ou même empoisonnée) ait bon goût, mais le Mage ne pourra pas métamorphoser quelque chose de déjà existant [Il pourra changer l'apparence d'objets réels sans toutefois changer leur composition]. L'illusion pourra être d'une taille maximale égalant deux mètres cube. Le Mage ne peut pas faire d'autres sorts pendant celui-ci, ni attaquer, mais, il pourra sembler tout à fait décontracté et quand même bouger.

Destruction d'illusion

L'illusionniste est capable de détruire les illusions faites par d'autres Mages en récitant la formule magique. Pratiquant lui-même l'art de l'irréel, il est plutôt difficile de berner ses sens.

Niveau 1

Portée : Six mètres

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Dissipatum Vlem Aether*

Effet : La destruction d'une illusion nécessite que le Mage ait un grand doute comme quoi il s'agit d'une illusion. Après avoir lancé la formule, le Mage avertis qu'il lance une Destruction d'illusion ainsi que le niveau de son sort. S'il s'agit vraiment d'une illusion et qu'elle est de niveau égale ou inférieur à celle du lanceur de la destruction, alors elle est dissipée d'une façon décidée par le lanceur de ce sort. Elle pourra donc exploser comme un feu d'artifice, se dégonfler jusqu'à disparaître ou simplement cesser d'exister en un instant.

Niveau 2

Portée : Six mètres

Durée : Instantanée

Coût : 4 manas

Incantation : *Dissipatum Vlem Aether Xaerl*

Effet : La destruction d'une illusion nécessite que le Mage ait un grand doute comme quoi il s'agit d'une illusion. Après avoir lancé la formule, le Mage avertis qu'il lance une Destruction d'illusion ainsi que le niveau de son sort. S'il s'agit vraiment d'une illusion et qu'elle est de niveau égale ou inférieur à celle du lanceur de la destruction, alors elle est dissipée d'une façon décidée par le lanceur de ce sort. Elle pourra donc exploser comme un feu d'artifice, se dégonfler jusqu'à disparaître ou simplement cesser d'exister en un instant.

Niveau 3

Portée : Six mètres

Durée : Instantanée

Coût : 5 manas

Incantation : *Dissipatum Vlem Aether Xaerl Fondamirth*

Effet : La destruction d'une illusion nécessite que le Mage ait un grand doute comme quoi il s'agit d'une illusion. Après avoir lancé la formule, le Mage avertit qu'il lance une Destruction d'illusion ainsi que le niveau de son sort. S'il s'agit vraiment d'une illusion et qu'elle est de niveau égale ou inférieur à celle du lanceur de la destruction, alors elle est dissipée d'une façon décidée par le lanceur de ce sort. Elle pourra donc exploser comme un feu d'artifice, se dégonfler jusqu'à disparaître ou simplement cesser d'exister en un instant.

Illusion majeure

Nécessite la branche d'illusionniste.

L'Illusionniste a atteint une telle maîtrise dans l'art de tromper les sens qu'il réussit à recréer des choses qui semblent bien réelles et qui affectent tous les sens à la fois. Ce sort reste par contre beaucoup plus demandant pour un Mage que l'illusion mineure.

Niveau 3

Portée : Cinq mètres

Durée : Jusqu'à 10 minutes

Coût : 8 manas

Incantation : *Ilisiminis Dramafren Frotlenesh Strender Lothender Dimlis Gimulen Drafarius Semes Dacak*

Effet : Le Mage peut maintenant créer une illusion affectant tous les sens. Il lui permet aussi de recréer des choses qui semblent bien vivantes, mais ces choses ne feront que suivre les directives du Mage et ne pourront pas parler ni jamais égaler le Vivant. La taille de l'illusion peut atteindre celle d'un homme de taille normale. Aucune des illusions ne pourra blesser qui que ce soit, mais elles pourront sembler avoir l'intention de le faire. Une boule de feu pourrait jaillir des doigts de l'illusionniste et foncer vers des ennemis, mais sans jamais leur infliger le moindre point de dégât [Le blesser]. La cape d'un adversaire pourrait prendre en feu, le forçant à l'enlever et possiblement tenter de l'éteindre et le Mage pourrait même faire fondre l'arme d'un ennemi. Bien sur, aucun de ces effets n'est réel et tout redeviendra normal à la fin du sort. Ce sort permet donc d'affecter les choses bien réelles contrairement à l'illusion mineure. Le Mage ne peut pas faire d'autres sorts pendant celui-ci, ni attaquer et être attaqué, mais il pourra sembler tout à fait décontracté et quand même bouger.

Phantasme

Nécessite la compétence rituel magique, nécessite la branche d'illusionniste.

Cet ultime sort d'illusion permet de plonger une personne dans un univers totalement créé par le Mage lui-même où tout ce que l'esprit farfelu de l'Illusionniste peut se produire.

Niveau 3

Portée : À vue

Durée : 30 minutes

Coût : 12 manas

Incantation : *Revers Impo Naem Straelgom Melder Xath Dolath Drafariel Vortex Astrel Faerlminss Koth*

Effet : Ce sort ne vise qu'une seule personne en particulier. Une fois la personne enchantée, l'Illusionniste peut soit la plonger dans un tout autre univers ou bien lui faire croire qu'elle est toujours dans celui-ci. Tout ce que l'Illusionniste imagine pourra se produire et il se doit de faire la narration de ce qui arrive tout au long. L'Illusionniste peut disparaître de la vue de la personne et tout de même la suivre ou bien rester présent, même lui parler alors que certaines choses se produisent. Tous les individus autour verront la scène comme elle est réellement, sans le moindre artifice et ne pourront agir avec la cible seulement si l'Illusionniste le veut ainsi. Ils pourront le brasser et l'Illusionniste pourra par exemple faire passer cela sous forme d'une violente secousse, parler et il pourra empêcher le moindre son de l'atteindre. La limite est le ciel dans cet univers, mais le Mage ne pourra pas faire parler des personnes (Sauf s'il décide d'en prendre lui-même la forme, il s'agit de son monde après tout). Si le Mage est attaqué par quelqu'un d'autre que la victime, alors le sort est interrompu. Si le Mage désire s'en prendre à la cible par des effets destructeurs, comme par exemple le faire prendre en Feu, le cible ressentira l'intense chaleur et se verra même fondre sans que tout ceci soit réel, mais il sera sous l'effet de « Douleur atroce », ce qui s'applique à n'importe quelle forme de violence dans le Phantasme. L'Illusionniste ne pourra pas faire le moindre dégât à sa cible tant et aussi longtemps qu'elle sera dans le Phantasme. Les possibilités sont infinies grâce à un tel sort, mais il en est du devoir de l'Illusionniste de faire attention à ce qu'il fait. Si le mage est incapable de justifier les éléments extérieurs, le sort prend fin.

Memoriam

Un autre puissant sort d'Illusion qui permet de changer la mémoire d'une personne pour une certaine durée, la faisant croire en des choses qui ne sont pas réels ou bien en la faisant oublier certains éléments qu'il vaudrait mieux qu'elle ne sache pas.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : *Voir coût*

Coût : 5 manas par heure

Incantation : *Memo Moldem Ilsac Themlum Xerthis Archam Spirithas Solemn Vex*

Effet : Le Mage doit toucher la tête de sa victime qui sombrera dans une espèce de transe (Si elle est consciente). Tant que le Mage tient la tête de la victime, il pourra modifier la mémoire de celle-ci. Ce sort ne permet pas de lire dans la mémoire des gens, mais bien d'y modifier des éléments connus de l'Illusionniste. Il pourra même aller jusqu'à changer le nom, la famille et la croyance de celle-ci. Il peut lui faire oublier ses connaissances magiques, ses connaissances martiales et même son métier, mais il ne pourra pas lui faire connaître des connaissances qu'il ne possède pas. Il pourra lui donner l'illusion qu'il les connaît. Il pourra lui faire croire qu'il est le plus grand Nécromancien du monde, mais il n'aura pas accès aux sorts de Nécromancie. Le Mage peut changer la tournure de certains événements qu'il connaît pour soit les faire pencher en sa faveur, soit lui faire oublier, les rendre pire et plus encore. Il pourrait donc lui faire oublier, par exemple, qui est le véritable assassin de sa femme, ou encore lui faire oublier toute cette histoire, ou même pire : Lui ancrer une idée bien fixe de qui est l'assassin. Une fois que le Mage a fait toutes les modifications qu'il désire, il retire sa main de sa victime et celle-ci prend en compte tous les changements imposés. Après la durée du sort, la victime regagnera peu à peu les connaissances qu'elle avait autrefois, mais il sera libre à elle de jouer en

conséquence et de douter des véritables événements en cas de changements. Si le Mage est dérangé brusquement pendant qu'il fait les modifications, il n'achève pas son travail et les modifications déjà faites sont prises en compte par la victime.

Invisibilité

Nécessite la compétence rituel magique

L'Illusionniste est maintenant capable de créer un voile qui le dissimulera aux yeux du monde, mais si jamais il commet un acte trahissant sa « Non-présence », alors il réapparaîtra. Voilà pourquoi il est bon d'entretenir la subtilité avec ce sort.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 15 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Invaman Plusien Koremfret Farnamis Borlender* (Une minute)

Effet : Après avoir prononcé l'incantation, le Mage (ou la personne ciblée une fois le sort plus puissant) disparaît subitement. Il deviendra donc invisible jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il ait trahis sa présence. Si jamais le Mage parle, touche quelqu'un ou fait un geste brusque, il réapparaîtra. Il devra donc faire très attention pour ne pas accrocher les branches d'arbres et les passants qui seraient les plus propices à le faire remarquer. Un craquement de branche ne serait pas suffisant pour le faire voir, mais pourrait attirer des soupçons, par exemple.

Niveau 3 (Réservé aux Illusionnistes)

Portée : Personnelle / Cible touchée

Durée : 30 minutes

Coût : 9 manas

Incantation : *Invaman Plusien Koremfret Farnamis Borlender Manius Farnez Lominitra Dressentras* (Une minute)

Effet : Identique à ceux du niveau 2.

Aura illusoire

Ce sort permet de placer sur un objet un faux aura de puissance qui le fera sembler magique. N'importe qui peut ressentir cet aura de puissance simplement en s'approchant de l'objet en question, mais les signes distinctifs sont libre choix de l'Illusionniste.

Niveau 1

Portée : Objet touché

Durée : *Voir coût*

Coût : 2 manas par heure

Incantation : *Falcifia Errata Rimindicum Aurfim Drel Sunfa*

Effet : Une fois lancé sur l'objet en question, la sensation de puissance se fait immédiatement ressentir par les personnes non loin. Comme déjà dit, n'importe qui pourra ressentir cet aura qui se manifesterait d'une façon décidée par l'Illusionniste. L'objet peut dégager des vibrations, une certaine chaleur, un certain froid glacial etc. Le tout reste à la discrétion du Mage. Une fois la durée écoulée, l'objet redeviendra anodin et ne dégagera plus que l'impression d'avoir été berné par une illusion.

Changement d'apparence

Nécessite la compétence rituel magique

L'Illusionniste est maintenant capable de lancer un sort qui lui permet de changer son apparence jusqu'au point de ne plus du tout être reconnaissable. Une fois la puissance du sort décuplée, il pourra même transformer quelqu'un d'autre.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 30 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Tromitarium Oelis Degasram Jystranum*

Effet : Ce sort permet de changer son apparence, tout en gardant malgré tout une forme humanoïde. Il est donc impossible grâce à ce sort de se transformer en un Géant ou une créature douteuse, mais il est possible de se transformer en Elfe et autres races similaires, sans pour autant en bénéficier de leurs attributs spéciaux. Seul l'apparence change pour ce genre de sort, le Mage peut même changer de sexe s'il le désire. Les gens ne le reconnaîtront pas à moins d'habiletés spéciales ou si le Mage n'est pas du tout subtil et qu'il ne change pas ses manières. Prière d'apporter le costume approprié.

Niveau 3

Portée : Personnelle / Cible touchée

Durée : Une heure

Coût : 5 manas

Incantation : *Tromitarium Oelis Degasram Jystranum Fremmer Silith Varem*

Effet : Identique au niveau 2, mais peut être lancé sur une cible.

Rêve

Nécessite la compétence rituel magique

Ce sort permet à l'Illusionniste d'envahir les rêves d'une personne choisie et d'y imposer ce qu'il désire. Pouvant faire parvenir des visions, des appels à l'aide ou même des cauchemars, l'Illusionniste est libre de faire voir ce qu'il veut à celui-ci.

Niveau 1

Portée : Spéciale

Durée : Spéciale

Coût : 3 manas

Incantation : *Reevess Subliem Astral Dom*

Effet : L'Illusionniste doit graver ou marquer le nom de la personne qu'il désire enchanter sur l'un de ses bras avec une substance visible qui restera. Une fois fait, tant que le nom reste marqué, le Mage peut envoyer des visions à celui-ci pendant qu'il dort (Et devra l'en avertir et décrire la vision). Le sommeil naturel et le sommeil magique sont les seuls états dans lesquels une personne peut recevoir ces rêves. Une fois que le nom est effacé, le Mage doit recommencer l'opération et dépenser les points de mana à nouveau. Plusieurs personnes peuvent être écrites à la fois, mais il ne peut y avoir qu'une seule personne qui a les visions par nuit (Ou par jour).

Sort illusoire

Ce sortilège permet de recréer un sortilège d'une autre branche de magie, mais de façon Illusoire. Le sortilège ne sera donc pas réel, mais pourra inspirer soit le respect, soit la peur ou des réflexes tels que des Contre-sort...

Niveau 1

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Même que le sort d'origine

Coût : 1 mana

Incantation : Le mot magique « *Pox* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Le Mage, pour lancer ce sort, doit connaître de véritables formules n'appartenant pas à sa branche de magie et ce, sans pour autant les maîtriser. En plaçant la formule avant celle du sort d'origine n'étant pas de sa branche, il peut recréer les effets visuels du sort sans pour autant que ceux-ci soient réellement efficace. Il permet de pratiquer ce sort sur n'importe quel sortilège de premier niveau. Par exemple, un mage pourrait recréer une marque du protégé sur quelqu'un, mais qui n'offrira absolument rien. Une armure d'os qui sera tout aussi inutile, des cercles de protections sans valeur etc.

Niveau 2

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Même que le sort d'origine

Coût : 2 manas

Incantation : Le mot magique « *Pox* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Idem au niveau 1, mais peut être placé sur des sorts de niveau 2.

Niveau 3

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Même que le sort d'origine

Coût : 3 manas

Incantation : Le mot magique « *Pox* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Idem au niveau 1, mais peut être placé sur des sorts de niveau 3.

Illusion préventive

Ce sort n'étant pas tout à fait un véritable sortilège se place en parallèle avec un autre sort d'illusion. Grâce à cet ajout, nombreux Illusionnistes peuvent passer outre les protections magiques de leurs cibles.

Niveau 1

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Instantanée

Coût : La moitié du coût du sort original en plus. (Un sort de six points de mana coûterait neuf points à lancer).

Incantation : Le mot magique « *Aeve* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Ce sort extrêmement efficace permet de créer un double Illusoire du sort d'Illusion en plus du véritable sort qui se déclenche quelques secondes plus tard. Le Mage dit d'abord les effets de son sort et si la cible déclare une « Sauvegarde Magique » ou autres protections du même genre, alors le Mage doit spécifier qu'il s'agit d'une Illusion préventive. À ce moment, si la cible possède une autre protection (chose plutôt rare), il peut l'utiliser elle aussi pour complètement annuler le sort. S'il n'a aucun moyen de se protéger en premier lieu, l'Illusion prend ses effets originaux et le coût de mana de

l'illusion préventive est quand même pris en compte. Il est à noter que ce sort ne permet pas de faire un Double sort, mais bien de faire une fausse représentation du sort pour affaiblir les défenses magiques de son ennemi. Permet de placer une Illusion préventive sur un sort de niveau 1.

Niveau 2

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Instantanée

Coût : La moitié du coût du sort original en plus. (Un sort de six points de mana coûterait neuf points à lancer).

Incantation : Le mot magique « *Aeve* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Idem que le premier niveau, mais peut être placé sur un sort de second niveau.

Niveau 3

Portée : Même que le sort d'origine

Durée : Instantanée

Coût : La moitié du coût du sort original en plus. (Un sort de six points de mana coûterait neuf points à lancer).

Incantation : Le mot magique « *Aeve* », placé n'importe où dans la formule d'origine.

Effet : Idem que le premier niveau, mais peut être placé sur un sort de troisième niveau.

Réalité

Maintenant si près de la barrière séparant le réel et l'irréel, le Mage est capable de voir la réalité sans que rien ne puisse lui faire obstacle. Le voile de l'irréel peut facilement être déchiré grâce à ce sort.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : Cinq minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Aether Convictium Vium Pox Polim Raesm Polificatum*

Effet : L'Illusionniste une fois après avoir récité la formule place ses mains contre ses yeux et les ouvre à nouveau. Pour toute la durée du sort, il verra tout ce qui ne devrait pas être normalement vu. Ceci inclus donc les sorts d'invisibilité, les personnages camouflés, les personnages qui sont dans un autre plan parallèle, les spectres et toutes les transformations possibles sous leur vraie forme. Malgré tout... Il devra faire attention, ces choses ne sont pas à l'abri des yeux de l'homme sans raison.

Détection de l'irréel

Le Mage est capable, grâce à ce sort, de détecter toute Illusion qu'il verra et ce, simplement en la regardant.

Niveau 1

Portée : Personnel / Autrui touché

Durée : 10 minutes

Coût : 2 manas

Incantation : *Aether Pox Polim Despotax*

Effet : Après avoir lancé ce sort et désigné la cible, la personne devient complètement consciente de toute Illusion qu'elle verra pour toute la durée du sort. Une espèce d'aura

bleuté rayonnera de celles-ci et il sera donc impossible de duper une personne bénéficiant de ce sort avec un sortilège d'Illusion.

Obstination illusoire

Nécessite la branche d'illusionniste.

Ce sort permet à un Mage de se concentrer sur sa propre conscience pour faire en sorte qu'un objet devienne Irréel à ses yeux et donc incapable de l'atteindre.

Niveau 3

Portée : Un objet en vue

Durée : 15 minutes

Coût : 10 manas

Incantation : *Liminis Symbranan Plomirlei Drasantras Drejess Fermen Aricarius Aluzim Zarfak Artalas Poxim Vindalim Galemn Koth*

Effet : Le Mage vise un objet avec ce sort qui lui permettra de complètement l'ignorer, comme si son esprit l'avait complètement détruit de la surface du monde... Mais seulement pour lui. Ainsi donc, un Illusionniste visant l'épée d'un ennemi avec ce sort ne ressentira aucun des coups qui lui seront portés avec cette arme précise pour toute la durée du sort. Il peut le faire sur de nombreux objets : Une porte, un bouclier, une armure etc. Il sera en quelque sorte considéré comme étant intangible face à ces objets et donc un bouclier ne pourra pas bloquer ses coups, une porte ne pourra pas le bloquer, ni une armure. Donc s'il porte un coup vers un bouclier ou une armure, il devra aviser à la personne que ses coups le traversent et que donc, s'il touche la partie qu'il a supprimé de son esprit, la personne ressent le coup. Le Mage devra agir comme si l'objet n'existait pas, ce qui pousse beaucoup de gens à croire que les Illusionnistes ne sont bon que pour l'asile. On ne peut pas désigner une catégorie d'objet, il faut viser un objet bien précis. Un illusionniste ignorant une porte n'ignorera pas toutes les portes, mais bien celle qu'il a désigné.

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : 5 mots

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'environnant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.



Nous sommes de ceux qui ont préféré se tourner vers l'essence même de la magie pour la manipuler à notre gré. Aucun autre mage ne nous dépasse dans notre maîtrise des arcannes. L'Enchantement est la plus belle des magies, car son essence est à même les fondements les plus naturels de la magie. Nous manipulons l'irréel comme le réel pour modifier la base du monde pour convenir à nos besoins les plus raffinés.

Absorption

Niveau 1

Portée : Toucher

Durée : Voir effet

Coût : 1 point de mana

Incantation : *Magia Vaerx Salemn*

Effet : Permet à un mage d'absorber du mana d'une cible en se concentrant (yeux fermés) et en lui touchant la tête à une vitesse de 1 point de mana par 10 secondes. Le mana est VOLÉ et ne peut donc excéder le nombre de points de mana que la cible possède en moment du lancement du sort ni le maximum du mage.

Niveau 2

Portée : Toucher

Durée : Voir effet

Coût : 1 point de mana

Incantation : *Magia Vaerx Salemn Thremn*

Effet : Idem au niveau 1, mais l'absorption se fait au rythme de 1 point de mana par 5 secondes.

Niveau 3 (Réservé aux Enchanteurs)

Portée : Toucher

Durée : Voir effet

Coût : 1 point de mana

Incantation : *Magia Vaerx Salemn Thremn Ultimath*

Effet : Idem au niveau 1 mais l'absorption se fait au rythme de 1 point de mana par seconde et il permet au mage de dépasser du tiers de son maximum d'origine de points de mana.

Transfert

Nécessite la compétence rituel magique

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 1 point de mana

Incantation : *Magia Aerx Transferum*

Effet : En joignant leurs mains, deux mages consentants, en prononçant tour à tour la formule de ce sort (Un seul a besoin de connaître le sort), permet aux Mages d'échanger leurs points de manas à un rythme de un point de mana par 10 secondes. Ne peut pas dépasser le maximum de points de manas.

Niveau 3 (Réservé aux enchanteurs)

Portée : Toucher

Durée : Voir effet

Coût : 1 point de mana

Incantation : *Magia Aerx Transferum*

Effet : Idem au niveau un, mais l'échange se fait à un rythme de 1 par tranche de 5 secondes. De plus, ils peuvent dépasser le maximum de points de mana d'origines qu'ils possèdent à condition de l'utiliser dans les dix prochaines minutes, après quoi le surplus s'élimine.

Héro et Zéro

Nécessite la compétence rituel magique, nécessite la branche d'enchantement

Niveau 3

Portée : 5 mètres

Durée : Voir effet

Coût : 9 points de mana

Incantation : *Setaps Emini Heroficarum Fortifis Dralasis Bendren Fermes Herma Herom Dralis Courigimia*

Effet : La cible du sort se retrouve investie d'une incroyable vitalité (+4 points de vie), d'un courage sans bornes (courage niveau 3) et d'une force physique supérieure à la moyenne (3 coups +1, 2 coups bascule et 2 coups puissant) pour l'heure suivant le lancement du sort. Passé ce délai, tous les bonus se dissipent et la cible tombe dans une grande léthargie, vidée de son héroïsme. La cible voit donc son maximum de points de vie diminué de 1 et être incapable d'infliger des dégâts avec une arme non-magique (les armes non-magiques sont diminuées d'un dégât). De plus, l'utilisation de toute habileté prend 2 fois plus de temps ou nécessite 2 fois plus de temps pour récupérer avant la réutilisation. Ces effets durent 45 minutes.

Chaos

Niveau 2

Portée : 5 mètres

Durée : 20 secondes

Coût : 7 manas

Incantation : *Cremention Holimen Jarlaxim Ecismen Rotufart Chao Controlim*

Effet : La cible du sort devient démente, attaquant tout ce qui se trouve à sa portée sans tenir compte de rien, étant immunisée à la douleur. Le sort se dissipe si la cible meurt (tombe à 0 points de vie) ou si la durée se termine.

Niveau 3

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute

Coût : 10 manas

Incantation : *Cremention Holimen Jarlaxim Ecismen Rotufart Chao Controlim Depravatium Finisstras*

Effet : Idem au niveau 2, mais la durée augmente.

Charme

Niveau 2

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Charmanis Litiminis Cremium Cranis Seis Poleniss*

Effet : Charme une créature de taille moyenne ou petite, comme un goblin, un diabletin, etc. La créature ne se verra pas forcée d'accomplir toutes les volontés du mage, mais elle le verra d'un bon œil et la traitera comme un ami. **Le mage ne peut en aucun cas reléguer le « contrôle » des créatures sous son joug à moins qu'elles ne soient volées par un sort de charme d'un autre mage. Si le mage est tué, les créatures retournent à leur état initial.**

L'humain n'est pas considéré comme une créature.

Niveau 3 (Réservé aux Enchanteurs)

Portée : 2 mètres

Durée : 30 minutes

Coût : 8 manas

Incantation : *Charmosiminis Deralum Ferlock Feresson Walmin Hotentil Siphrys Lithandre Falag Drem*

Effet : Charme la majorité des créatures existantes, peu importe leur taille. Certaines créatures peuvent se soustraire à ce contrôle grâce à leurs propres pouvoirs. Les mêmes restrictions du niveau 2 s'appliquent pour le niveau 3.

Oubli

Niveau 2

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Coût : 6 manas

Incantation : *Imaginarius Oblificaris Forgesa Oublimaris Nek*

Effet : Fait oublier tout des 5 dernières minutes avant le déclenchement du sort à la personne qui est prise pour cible. **Prière de faire preuve de discernement. Les souvenirs de la cible sont entièrement effacés mais elle ne ressent aucunement de sentiment de manque, considérant cela comme un oubli normal.**

Niveau 3

Portée : 3 mètres

Durée : Instantanée

Coût : 8 manas

Incantation : *Imaginarius Oblificaris Forgesa Oublimaris Nek Irsh Minch Kael*

Effet : Fait oublier les 15 dernières minutes à la cible ou les 10 prochaines minutes, comptabilisé dès la fin du lancement du sort. **Mêmes notes qu'au niveau 2.**

Hypnose

Niveau 2

Portée : 4 mètres

Durée : 2 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Hypnotisis Meada Subfirinis Cahrmyn Sarmanif*

Effet : Charme toutes les personnes autour du mage qui ne lâcheront pas l'objet qu'il tient dans sa main. **L'objet doit être vu par toutes les personnes charmées lors du lancement du sort. Les personnes charmées seront fascinées par le spectacle, mais reviendront à elles si elles sont frappées et brusquées. Ce n'est pas le cas si elles se font faire les poches, malgré tout...**

Phobie

Niveau 1

Portée : Toucher

Durée : 15 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Zamatar Nigalius Terrorifisum*

Effet : La cible de ce sort a une peur bleue de la chose ou de la catégorie de choses choisie, s'en sauvant dès qu'elle l'aperçoit et ne voulant pour rien au monde s'en

approcher. **La phobie doit être raisonnable et ne pas être « Tu as peur du ciel » ou bien « Tu as peur des arbres ».** Usez de discernement. Tout abus sera sanctionné sévèrement.

Don magique

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 10 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Magia Domn Thaless Reith* + le mot « Yagoll » à chaque coup.

Effet : Le mage enchante une arme dont il est le seul à pouvoir tirer les bénéfiques. L'arme possédera trois charges pouvant frapper à +1 magique lorsque le mage en récitera la formule (Qu'il est d'ailleurs le seul à pouvoir utiliser). L'effet se dissipe après que les trois charges aient été utilisées ou après les 10 minutes d'origine.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 20 minutes

Coût : 2 manas + 1 mana par charge dans l'arme, pouvant être ajouté quand il veut pendant la durée.

Incantation : *Magia Domn Thaless Reith* + le mot « Yagoll » à chaque coup

Effet : Idem au niveau 1, à l'exception du fait que le mage peut contrôler à sa guise le nombre de charges de +1 magique en y mettant du mana. L'arme perd ses propriétés à la fin de la durée du sort, même si le mage avait investi des charges inutilisées.

Niveau 3 (Nécessite la branche d'enchantement)

Portée : Personnelle

Durée : 25 minutes

Coût : 8 manas

Incantation : *Magia Domn Thaless Reith Aec Thaelm Solass Yrthm Dremstrisk Yagoll Koth*

Effet : L'arme enchantée frappera toujours à +1 magique jusqu'à la fin du sort lorsqu'elle est entre les mains du mage.

Enchantement d'arme

Nécessite la branche d'enchantement

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Enchantum Gaer'x Malemnum Polixia Sarkel*

Effet : L'arme enchantée se verra attribué des effets à double tranchant. Le personnage la maniant sera **incapable** peu importe le moyen utilisé de frapper à plus que un dégât. Par contre, l'arme pourra changer d'élément ou de pouvoir en un clin d'œil, à la volonté du porteur. L'arme perd ses anciennes propriétés, mais elle pourra frapper « Maudit » ou même « Béni », voir même « Divin » ou encore « Feu » ou même un métal spécifique comme « Argent », le tout est à la discrétion du porteur. L'arme est donc adaptée à

n'importe quelle situation de combat, mais elle ne peut pas avoir plus d'un attribut spécial à la fois. Elle ne pourra donc jamais frapper à « Feu, froid, foudre », par exemple.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 7 manas

Incantation : *Enchantum Gaer'x Malemnum Polixia Sarkel Elementum Paervet Damiex*

Effet : Idem au niveau 1, à l'exception que l'arme peut frapper jusqu'à deux points de dégâts plutôt qu'un seul.

Altération des sens

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : 20 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Confisiarum Melainis Quireis*

Effet : Le Mage peut altérer un sens parmi les suivant de façon à ce que la victime le perde complètement : L'ouïe, l'odorat ou le goûté. En portant ses mains contre les oreilles, le nez ou la langue de la personne après avoir prononcé l'incantation (Pour le sens respectif). Le mage a droit à 5 secondes pour toucher la cible.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : 20 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Confisiarum Melainis Quireis Lothar Porfindimus Expecto*

Effet : Idem au niveau 1, mais le mage peut désormais retirer la parole à la victime.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : 15 minutes

Coût : 9 manas

Incantation : *Confisiarum Melainis Quireis Lothar Porfindimus Expecto Valesmn Thrim Yog*

Effet : Idem au niveau 2, mais le mage peut désormais retirer la vue à la victime.

Dessèchement de mana

Niveau 1

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Sulfim Magia Expolifarius*

Effet : La cible du mage, si elle possède du mana, perdra 4 points de mana en plus de subir un point de dégât. Si la cible n'est pas un mage, le sort est sans effet.

Niveau 2

Portée : 7 mètres

Durée : Instantanée

Coût : 4 manas

Incantation : *Sulfim Magia Expoliftarius Aeva Niaxel*

Effet : La cible du mage, si elle possède du mana, perdra 8 points de mana en plus de subir un point de dégât. Si la cible n'est pas un mage, le sort est sans effet.

Niveau 3 (Réservé aux enchanteurs)

Portée : 10 mètres

Durée : Instantanée

Coût : 6 manas

Incantation : *Sulfim Magia Expoliftarius Aeva Niaxel Piarx Falgem Vinch*

Effet : La cible du mage, si elle possède du mana, perdra 12 points de mana en plus de subir deux points de dégâts. Si la cible n'est pas un mage, le sort est sans effet.

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le

joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'environnant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.



La protection de la vie n'est pas un privilège, c'est une nécessité. Nous glorifions la vie et la protégeons de par notre propre sacrifice. Les arcannes nous sont bien reconnaissantes, s'il y a une force capable de détruire, alors il y a forcément une force capable de reconstruire. Notre devoir, leur vie, notre vie.

Bouclier magique

Ce sort permet de prévenir des assauts sur soi ou sur quelqu'un de proche. Plus l'énergie magique du mage est puissante, plus il pourra bloquer les dommages.

Niveau 1

Portée : Sur soi ou à portée de bras

Durée : Concentration ou jusqu'à épuisement

Coût : 1 Mana pour activer et 3 manas pour chaque dégât absorbé

Incantation : Sanctum

Effet : Suite à l'incantation, le Protecteur émet une sorte de halo lumineux provenant de ses mains. Il pourra se servir de ce halo pour prévenir des dégâts qui seront à portée de ses mains en utilisant des points de mana. Le mage peut donc se servir de ce sort pour se protéger lui-même ou un allié au touché mais dans le cas d'un sort de zone, il doit dépenser du mana pour chacun des dégâts fait à chaque personne. Par exemple : Un sort de zone infligeant deux points de dégâts à trois personnes. Le protecteur ayant ce sort au deuxième niveau devra dépenser 12 points de mana pour prévenir tous les dégâts. Une fois activée, le protecteur arrête automatiquement toutes les attaques le visant lui ou son allié, il doit lâcher sa concentration s'il veut cesser de les absorber (les attaques). Ce sort ne peut pas bloquer les attaques divines. Le mage doit maintenir une grande concentration toute la durée du sort, il ne peut pas lancer de sorts, se battre ni même se déplacer (à moins d'avoir la compétence permettant de se déplacer en incantant).

Niveau 2

Portée : Sur soi ou à portée de bras

Durée : Concentration ou jusqu'à épuisement
Coût : 1 Mana pour activer et 2 manas pour chaque dégât absorbé
Incantation : Sanctum
Effet : Idem au niveau 1, mais le coût est moins élevé

Niveau 3

Portée : Sur soi ou à portée de bras
Durée : Concentration ou jusqu'à épuisement
Coût : 1 Mana pour activer et 1 mana pour chaque dégât absorbé
Incantation : Sanctum
Effet : Idem au niveau 1, mais le coût est encore moins élevé

Cercle de protection contre les morts-vivants

L'un des sorts de protection les plus fondamentaux à la pratique de la magie protectrice. Grâce à ce sort, le Mage est capable d'éloigner les mauvais esprits pour un certain temps grâce à un cercle de protection.

Niveau 1

Portée : Cercle (ou trait) de trois mètres de circonférences
Durée : 15 minutes
Coût : 3 manas
Incantation : *Retrum Gregriam Olöm* (40 secondes)
Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel mort-vivant (ainsi que les attaques au corps à corps de ces derniers, d'entrer dans le cercle ou d'en sortir).

Niveau 2

Portée : Cercle (ou trait) de six mètres de circonférences
Durée : 30 minutes
Coût : 4 manas
Incantation : *Retrum Gregriam Olöm Stir* (45 secondes)
Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel mort-vivant (ainsi que les attaques au corps à corps de ces derniers, d'entrer dans le cercle ou d'en sortir).

Niveau 3 (nécessite la compétence rituel magique)

Portée : Cercle (ou trait) de neuf mètres de circonférences
Coût : 6 manas
Incantation : *Retrum Gregriam Olöm Stir Sanctis* (60 secondes)
Durée : 60 minutes
Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel mort-vivant (ainsi que les attaques au corps à corps de ces derniers, d'entrer dans le cercle ou d'en sortir).

Cercle de protection contre les démons

Ce sort est un dérivé du Cercle de protection contre les mort-vivants, il permet de créer un cercle que les démons les plus puissants ne peuvent traverser.

Niveau 2

Portée : Cercle (ou trait) de trois mètres de circonférences
Durée : 15 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Maleficaris Repellatis Vinidicar Fermes Lomturbiss* (45 secondes)

Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel démon (ainsi que les attaques au corps à corps de ces derniers, d'entrer dans le cercle ou d'en sortir.

Niveau 3 (nécessite la compétence rituel magique)

Portée : Cercle (ou trait) de six mètres de circonférences

Durée : 30 minutes

Coût : 7 manas

Incantation : *Maleficaris Repellatis Vinidicar Fermes Lomturbiss Viès Sanctis* (60 secondes)

Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel démon (ainsi que les attaques au corps à corps de ces derniers), d'entrer dans le cercle ou d'en sortir.

Cercle de protection contre le mal

Nécessite cercle de protection contre les démons ainsi que la branche de protecteur

Encore plus concentré que le précédent, ce sort permet de littéralement bloquer le Mal; c'est à dire n'importe quel être ayant de mauvaises intentions ou étant hostile.

Niveau 3

Portée : Cercle (ou trait) de trois mètres de circonférences

Durée : 15 minutes

Coût : 8 manas

Incantation : *Ulstamiss Tremacrimaz Zarfalt Korencher Yourneber Jermessneter Norfeck Dramas Succus* (60 secondes)

Effet : Le Mage doit tracer un cercle avec une substance purificatrice comme le sel et en récitant la formule magique. Le cercle empêche n'importe quel personne ayant des intentions hostiles de passer dans l'air qu'il couvre. Les attaques au corps à corps de ces derniers ne peuvent pas non plus entrer dans la zone.

Simulacre

Niveau 2

Portée : Au touché

Durée : 30 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Faex Mortem Protek Fael Viam Magia*

Effet : La cible du personnage pourra, lorsqu'elle le choisira, tomber dans un état simulant la mort. Son corps s'arrêtera de montrer le moindre signe de vie. Un personnage dans un tel état reste conscient de ce qui l'entoure. Il entend autour de lui, mais il ne peut pas ouvrir les yeux. Le personnage ne ressent plus la douleur et même si on lui inflige des points de dégâts, il restera dans cet état. Le personnage peut rester dans cet état tant qu'il le désire, mais si jamais il est tué au cours de la simulation, l'effet du sort prend fin et il est considéré comme agonisant (Réellement).

Contre sort

Le protecteur, par une intervention extraordinaire dans les flots magiques, est en mesure de contrer les sorts lancés par un autre mage de sorte à se protéger ou protéger ses alliés d'un effet dévastateur.

Niveau 2

Portée : Dans le champ de vision et être capable d'entendre le sort du mage.

Durée : Instantanée

Coût : 8 points de mana.

Incantation : *Nei*

Effet : Le Protecteur doit parvenir à réciter sa formule avant que l'autre mage ait fini de réciter la sienne (Ou en même temps). S'il y parvient, alors le sort est contré peu importe de quoi il s'agissait (Sauf dans le cas d'une cérémonie). Ce sortilège est très coûteux, mais permet de contrer de puissants sorts, tout autant que de faibles sorts... Il faut donc faire bien attention.

Gardien

Connu pour être les grands gardiens, les Protecteurs ont souvent usé de ce sort pour protéger de grands secrets, que ce soit sur eux ou sur les autres.

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : Trois heures

Coût : 2 manas

Incantation : *Gardium Protectas Liath Secrem* (1 minutes)

Effet : La personne ciblée ne pourra absolument pas dire ou dénoncer une chose spécifique que le Protecteur veut garder secrète. Aucun sort de vérité ni aucun effet que ce soit ne pourra libérer la cible de ce sortilège, seul le temps permettra à la cible de pouvoir parler de cette chose à nouveau. Le secret doit être quelque chose que le Protecteur partage également, il ne peut donc pas empêcher la personne de parler de sa vie ou de dire son nom etc. Par contre, il peut s'empêcher de parler de leur plan et ce, peu importe la façon utilisée pour les faire parler.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : Six heures

Coût : 4 manas

Incantation : *Gardium Protectas Liath Secrem Vaeth Jaktid* (1 minutes)

Effet : Idem au niveau un, mais la durée augmente et il est possible d'affecter une cible.

Niveau 3

Portée : Touché

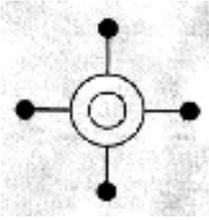
Durée : Une journée

Coût : 6 manas

Incantation : *Gardium Protectas Liath Secrem Vaeth Jaktid Solem Markss* (2 minutes)

Effet : Idem au niveau deux, mais la durée augmente de nouveau.

Marque du protégé



Le Protecteur est capable d'apposer une marque magique sur une cible qui la protégera des dangers s'en prenant à elle peu importe la provenance.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Smilivarnis Holomiran Politurmaes Queberniss Fortificarus Ivinadimalen Drama Finisir Craman Portules*

Effet : Après avoir tracé du bout de son doigt le symbole du protégé sur le front de la victime à l'aide d'une substance qui restera en place ou laissera une marque (Boue, Sang etc.), La cible obtiendra un point d'armure magique pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé (n'est pas cumulable).

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : 45 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Smilivarnis Holomiran Politurmaes Queberniss Fortificarus Ivinadimalen Drama Finisir Craman Portules Protsionarum Farek*

Effet : Après avoir tracé du bout de son doigt le symbole du protégé sur le front de la victime à l'aide d'une substance qui restera en place ou laissera une marque (Boue, Sang etc.), La cible obtiendra deux points d'armure magique pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient utilisés (ne sont pas cumulables).

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : 60 minutes

Coût : 7 manas

Incantation : *Smilivarnis Holomiran Politurmaes Queberniss Fortificarus Ivinadimalen Drama Finisir Craman Portules Protsionarum Farek Mirtar Kish*

Effet : Après avoir tracé du bout de son doigt le symbole du protégé sur le front de la victime à l'aide d'une substance qui restera en place ou laissera une marque (Boue, Sang etc.), La cible obtiendra trois points d'armure magique pour le niveau pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient utilisés (ne sont pas cumulables).

Protection contre les projectiles

Le Mage peut se créer une armure magique déviant tout projectile non magique s'approchant de lui. Lorsqu'il aura atteint une certaine expérience avec ce sort, il pourra en faire bénéficier ses alliés.

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 10 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Protectum Corpus Magia Kael Semn Project Gael Farl Somniss Waelm*

Effet : Le bénéficiaire de ce sort devient complètement insensible à n'importe quel projectile non magique. Ceux-ci dévient magiquement à toute tentative de les toucher.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Protectum Corpus Magia Kael Semn Project Gael Farl Somniss Waelm Secht Maer'xvin*

Effet : Idem au niveau 1, mais il peut cibler une autre personne et la durée augmente.

Refuge (Nécessite l'habileté rituel magique) (Réservé aux Protecteurs)

Nécessite la compétence rituel magique ainsi que la branche de protecteur.

Le Protecteur fait appel à un pouvoir très puissant qui permet se protéger ainsi que l'un de ses alliés en cas de danger. Il lui permet de revenir en un lieu déterminé à n'importe quel moment et ce magiquement.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : Une heure

Coût : 6 manas

Incantation : *Sanctum Aerx Minch Tresslem Irst Sorthas Yagoth* (1 minute)

Effet : Le Mage et l'un de ses alliés doivent se trouver dans un lieu spécifique pour pratiquer le sort. Le Protecteur trace le symbole du Protégé sur le front de la cible avec une substance qui laisse des marques et il récite la formule magique et un mot de commande de son choix. Pour la prochaine heure, la cible de ce sort pourra dire ce mot de commande à voix haute et se téléporter de façon instantanée dans le lieu où le sort a été lancé. Après avoir utilisé le mot de commande, le symbole disparaît ainsi que les effets. Ce sort permet au Mage, mais surtout à son allié, de bénéficier d'une sérieuse protection contre le danger.

Sacrifice

De par ce sort, le Mage est capable de subir les blessures qu'une autre personne désignée aurait normalement subit. Ce lien spirituel lui permet de protéger l'un de ses précieux alliés au coût de son propre sang, il faut être très prudent avec ce sort.

Niveau 2

Portée : Touché et ensuite à dix mètres.

Durée : 30 minutes

Coût : 4 manas

Incantation : *Protectum Vitalis Vaerx Sacrifium* (1 minute)

Effet : Le Mage doit réciter l'incantation et faire le symbole du protégé sur le front de l'un de ses alliés. À partir de ce moment, tous les dégâts que subira cette personne seront immédiatement transférés au Mage tant qu'ils seront à proximité de neuf mètres l'un de l'autre ou jusqu'à la fin du sort. Le sort ne permet pas de transférer les effets d'un sort sauf si celui-ci fait des dégâts. La personne protégée ne subit aucune douleur lorsqu'elle

reçoit les coups. Le Mage doit être informé qu'il subit des dégâts dans le cas où il n'en serait pas conscient.

Sanctuaire

Nécessite la compétence cérémonie magique ainsi que la branche de protecteur

Bien souvent utilisé par les grands dirigeants de guildes ou d'associations, ce sort permet de créer une zone protégeant toute personne participant à la cérémonie.

Niveau 3

Portée : Un cercle de 20 mètres de circonférence

Durée : Une journée complète.

Coût : 12 manas

Incantation : *Immunitirazim Forentaliom Kirmal Porteficus Magicarminis Smilivarnis*

Holomiran Politurmaes Queberniss Fortificarus Ivinadimalen Drama Finisir

Craman Portules Drementalis Dramus Erectilisar Ramil Forenses Dremmer Porentelesh

Forens Utilinatem (10 minutes)

Effet : Un rituel magique doit être fait par le Protecteur accompagné de chaque personne désirant aider à faire le sanctuaire et y avoir accès. Si le rituel fonctionne comme voulu, une zone de Sanctuaire sera créée par les délimitations faites. Seules les personnes ayant participé au rituel peuvent voir ce qui se passe réellement à l'intérieur de cette zone. Une personne n'ayant pas participé au rituel passera dans la zone sans y voir quoi que ce soit, faisant comme si le décor restait le même. Les membres du Sanctuaire sont donc protégés à la vue des passants. Le Sanctuaire est un lieu de repos et si jamais un membre s'en prend à un passant alors qu'il est dans la zone, alors le sortilège est brisé. S'il sort de la zone pendant qu'un passant n'est pas loin et qu'il se fait remarquer, alors à ce moment aussi le sortilège est brisé.

Sceau

Ce sort permet de créer une protection magique sur un objet qui peut être ouvert empêchant qu'il ne soit ouvert sans utiliser la formule magique de l'ouvrir.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : Deux heures

Coût : 4 manas

Incantation : *Sealiath Secrem Irst Varg Melvin*

Effet : Le Protecteur peut grâce à ce sort sceller un objet qui normalement s'ouvre pour qu'il ne soit ouvrable qu'avec des mots spécifiques. L'objet en question peut être une boîte, un coffre, une porte, une bouteille etc. Les mots spécifiques doivent être dits à la fin de la formule et chaque fois que l'objet est refermé alors qu'il est encore sous l'effet du sort, l'enchantement continue et la personne l'ouvrant doit répéter la formule.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : Quatre heures

Coût : 6 manas

Incantation : *Sealiath Secrem Irst Varg Melvin Tarhum Beliath*

Effet : Idem au niveau 2, mais la durée augmente. De plus, si un personnage tente d'ouvrir l'objet sans prononcer la formule, une marque apparaît sur son front, désignant

sa tentative. La marque est choisie par le mage et il doit laisser un exemple et de la marque et de quoi se la faire dans le contenant en question. La marque est présente pour une journée complète.

Stabilisation

Grâce à ce sort, le Protecteur est capable de préserver la vie d'une personne dans un état critique, ce qui la permettra de revenir à elle plus tard.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Glomarnius Bénificalus Ormis*

Effet : Ce sort, lancé sur une personne agonisante, permet de stabiliser son état, mais pas de la soigner instantanément. La cible de ce sort commencera donc sa régénération naturelle et ne pourra se réveiller qu'une fois qu'elle aura récupéré un point de vie (Naturellement ou avec d'autres méthodes).

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'entourant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.



Nous sommes de ceux qui ont voué leur vie à pourchasser le mal peu importe son apparence. Bien loin d'être comme les Tempussiens, il va tout de même de soit que nos buts sont semblables. Le mal grouille et n'a aucun répit, et nous n'en aurons pas non plus.

Fardeau

Si l'on devait comparer ce sort à quoi que ce soit, alors il faudrait le comparer à une imposition de remords si lourd qu'il cloue la cible là où elle est, la rendant incapable de bouger tant que les yeux du chasseur sont braqués sur lui. Ce sort permet encore aujourd'hui aux juges de sanctionner les criminels par la force de la conscience sans que ceux-ci puissent se sauver.

Niveau 3

Portée : Le mage doit être assez près pour pouvoir dire la couleur des yeux de sa victime.

Durée : 10 minutes maximum

Coût : 9 manas

Incantation : *Vinde Kator Lakithum Garfinilis Protejectaris Kiormanilis Versath*

Effet : Le Mage doit d'abord regarder sa cible et être dans la portée de sort et ensuite réciter l'incantation, toujours en regardant sa cible qui doit avoir son attention. Une fois fait, la cible sera incapable de bouger de l'endroit où elle fut enchantée. Elle pourra attaquer, bouger (pour se tourner, se pencher etc.) et même parler. Le Mage, tant qu'à lui doit regarder sa cible (Pas nécessairement dans les yeux) et ne pas la quitter du regard,

sans quoi l'effet se dissipe. Le Mage peut attaquer, parler et bouger, mais si jamais il est attaqué, les effets s'estompent.

Heure du jugement

Nécessite la branche de chasseur.

Ce sort empêche une cible d'utiliser toute habileté pour changer de forme ou pour fuir. L'heure du jugement est un moment inévitable pour n'importe qui, même les plus puissants de ce monde.

Niveau 3

Portée : Neuf mètres

Durée : Une heure

Coût : 10 manas

Incantation : *Ultimath Imposium Erum Mortam Minch Virrth Kaelresm Faergem Domistam Voor*

Effet : La cible ne pourra utiliser aucune habileté pouvant soit la faire changer de forme ou soit la faisant fuir tant et aussi longtemps que le sort fera effet. Elle ne pourra ni utiliser d'habiletés telles que Fuite, ni Camouflage, ni de sorts tels qu'Invisibilité. Dans le cas d'une créature, elle ne pourra pas non plus utiliser ses dons spéciaux. Ni vampires, ni démons, ni quoi que ce soit ne pourra tenter de fuir le jugement par des dons spéciaux. La cible peut malgré tout tenter de fuir en courant, de se battre etc.

Lumière purificatrice

Le Chasseur canalise la puissance du soleil représentant Irda pour en retirer un rayon de lumière aveuglante qu'il pourra lancer sur quelqu'un à portée ou encore exploser autour de lui lorsqu'il aura développé ce sort.

Niveau 1

Portée : Six mètres

Durée : Instantanée

Coût : 3 manas

Incantation : *Vade Fridum Retra Forminis*

Effet : Le Mage, suite à l'incantation, désigne une personne dans la portée du sort qui subira un point de dégât magique et qui sera aveuglée pendant 10 secondes.

Niveau 3

Portée : Une zone de trois mètres autour de mage

Durée : Instantanée

Coût : 7 manas

Incantation : *Vade Fridum Retra Forminis Litkthreem Lithiminis*

Effet : Plutôt que de lancer un rayon de lumière, le Mage décharge la puissance du soleil autour de lui, affectant toutes les personnes autour de lui dans sa zone. Chaque personne dans la zone, alliés et ennemis confondus, recevront deux points de dégâts magiques et seront aveuglés pour une durée de 10 secondes. Ce sortilège permet d'annuler les effets du sort Ténèbres.

Repos

Le Chasseur, grâce à ce sort peut immuniser un cadavre à n'importe quel effet Nécromantique. C'est une bénédiction fort utile lorsqu'on s'en prend à un Nécromancien et qu'on veut éviter de devoir faire face à ceux qui autrefois étaient nos compagnons.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Tant que le corps est d'agonisant, en état critique ou mort.

Coût : 2 manas

Incantation : *Sanctis Este Mortis*

Effet : Le Mage doit porter ses mains sur le corps de la personne et réciter l'incantation, suite à quoi, aucun sort de Nécromancie ne pourra être fait sur le corps. Ce sort fonctionne sur les personnes inconscientes, en état critique et mortes, mais pas sur des êtres bien vivants.

Détection des intentions

Ce sort permet au Mage de s'assurer qu'une personne ne manigance rien contre elle. Il est capable de voir dans l'esprit d'une personne si l'un de ses soupçons s'avère vrai ou faux.

Niveau 2

Portée : Trois mètres

Durée : Une question Hors-Jeu

Coût : 6 manas

Incantation : *Revelatum Spiritam Ferdum Zarfat Zigarus Demreck Svir*

Effet : Le Mage est capable de lire les pensées de sa cible de sorte à deviner ses intentions. Par exemple, si un Mage se doute qu'un voleur veuille l'attirer dans une embuscade, il pourra lancer ce sort au voleur en question et lui demander "hors-jeu" si ses intentions sont bien celles qu'il affirme. Le lanceur de sorts prendra cela en compte comme s'il l'avait lu dans les pensées de la cible et pourra alors se défendre ou fuir.

Humanité

Réservé aux chasseurs

Chassant généralement les créatures aux origines douteuses et aux pouvoirs surnaturels, ce sort permet au mage d'imposer un côté humain à une créature qui ne le possède pas déjà.

Niveau 2

Portée : Six mètres

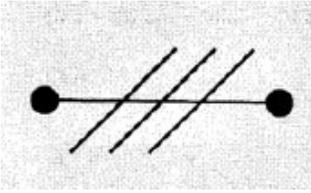
Durée : 30 minutes

Coût : 7 manas

Incantation : *Humar Solemn Varg Thael Xaerx Wolgam Yrsth Yagall Dominas*

Effet : Ce sort permet d'empêcher une créature d'utiliser l'un de ses pouvoirs, l'une de ses facultés ou même un trait racial. Le Chasseur pourrait donc empêcher un Vampire de se nourrir de sang comme il pourrait empêcher une fée de trouver refuge dans son arbre ou un spectre de devenir incorporel. Ce sort fonctionne aussi à revers, de sorte qu'un Vampire pourrait ne plus craindre le soleil tout en gardant tous ses pouvoirs ou bien en enlevant un malus tel que la faiblesse à un certain type de dégâts. Le sort ne vise qu'une seule faculté à la fois, mais il peut être cumulé.

Marque de l'ennemi



En apposant le Symbole de l'ennemi contre la chair d'une personne avec une substance qui restera assez longtemps tout en laissant une marque (Encre, sang, boue, fer chauffé à blanc etc.), le Chasseur peut rendre la personne immunisée contre certains pouvoirs d'une créature qui la viseraient personnellement. Aucune créature n'a toléré de voir ce Symbole, sachant qu'il pourrait très bien se retourner contre elle.

Niveau 1

Portée : Touché ou personnelle

Durée : 20 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Markis Post Nemesis Este Liath Pa'erox* (30 secondes)

Effet : Après avoir gravé le symbole de l'ennemi sur une personne et ce, peu importe son emplacement, la cible contre un pouvoir d'une créature qui sera décidée lors du traçage. Le pouvoir doit être un effet qui pourrait le viser personnellement. Il pourrait donc s'immuniser, par exemple, contre la Possession d'un Spectre, la Domination ou la morsure d'un Vampire, la Lycanthropie et plus encore. Le pouvoir choisit devra viser une créature en particulier ainsi qu'un pouvoir bien précis et non la totalité des pouvoirs de cette créature. Une personne peut porter une marque par niveau du sort.

Niveau 2

Portée : Touché ou personnelle

Durée : 30 minutes

Coût : 4 manas

Incantation : *Markis Post Nemesis Este Liath Pa'erox Reith Elrian* (40 secondes)

Effet : Idem au niveau 1, mais la durée est plus longue et il est possible de faire une marque de plus.

Niveau 3

Portée : Touché ou personnelle

Durée : 40 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Markis Post Nemesis Este Liath Pa'erox Reith Elrian Faelm Wagoth* (50 secondes)

Effet : Idem au niveau 2, mais la durée est plus longue et il est possible de faire une marque de plus.

Désenchantement

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 3 manas

Incantation : *Dissipatum Erg Valesh Jaktid*

Effet : La cible du sort perd immédiatement tout bonus de niveau 1 qu'elle avait acquise pour toute la durée du sort. Toute compétence servant à la rendre plus forte et étant de niveau 1 est immédiatement dissoute. Par exemple, un guerrier s'étant motivé grâce à l'habileté « Motivation » de niveau 1 perdrait son bonus, mais pas si son habileté était de niveau 2. Les sorts de niveau 1 servant à enchanter une personne ou une arme portée par la cible seront eux aussi dissout. Tous les effets bénéfiques des potions servant à bonifier le personnage sont immédiatement retirés.

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 6 manas

Incantation : *Dissipatum Erg Valesh Jaktid Krem Thaloss Dremn*

Effet : Idem au niveau 1, mais affecte les pouvoirs et habiletés de niveau 2 et moins.

Niveau 3

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 9 manas

Incantation : *Dissipatum Erg Valesh Jaktid Krem Thaloss Dremn Telumvirr Varik Solm*

Effet : Idem au niveau 1, mais affecte les pouvoirs et habiletés de niveau 3 et moins.

Absorption de poison

Niveau 2

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 3 manas

Incantation : *Victium Sanctifim Fremdol*

Effet : Le mage consent à se sacrifier pour épargner que le mal soit fait aux autres. En portant sa bouche contre la plaie de la victime empoisonnée, il lui retire son poison pour le prendre pour lui-même. Le poison est totalement retiré de la cible, mais il poursuit son attaque dans le corps du mage.

Champion

Parfois la protection de ses proches nécessite un sacrifice personnel. Ce sort permet au mage d'attirer l'attention d'une personne hostile vers elle, l'empêchant d'attaquer qui que ce soit sauf elle. Il s'agit là d'une provocation, mais il est parfois plus prudent d'attirer l'ennemi vers soi que de le laisser s'en prendre à ses proches.

Niveau 2

Portée : Neuf mètres

Durée : 30 minutes

Coût : 4 manas

Incantation : *Hérasme Salv Hedort Galimesth*

Effet : La cible hostile affectée par ce sort cessera d'attaquer (Physiquement ou verbalement) toute personne autour pour ne concentrer ses attaques que sur le Mage. Ce sort ne force pas une cible hostile à attaquer le mage, mais s'il attaque, il ne pourra attaquer que celui-ci. (Il peut donc fuir s'il est en mauvaise posture). Les effets de ce sort prennent fin si la cible est attaquée par quelqu'un d'autre que le Mage lui-même.

Zèle

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 10 minutes

Coût : 2 manas

Incantation : *Zelam Forentas Gromelener*

Effet : Le mage ne ressent plus aucune douleur. Il ne bronche même pas aux coups infligeant les dégâts, bien qu'il perde tout de même les points de vie. Les coups « Douleur » et « Douleur atroce » lui sont inefficace, ce qui le rend immunisé pour un certain temps à la torture et certains sorts provoquant d'horribles douleurs.

Niveau 3

Portée : Un rayon de 5 mètre autour de lui

Durée : 30 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Zelam Forentas Gromelener Portiuer Koss Lothander*

Effet : Idem au niveau 1, mais le mage affecte toutes les personnes, jusqu'à un maximum de 5 (Ne comprenant pas le mage), autour de lui avec ce sort. De plus, la durée augmente.

Vision de l'éther

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 20 minutes

Coût : 6 points de mana

Incantation : *Veritablimis Visionnil Fermatilin Dremess Nilifarden Gritimasol*

Effet : Le mage est capable de percer le voile de l'éther, lui permettant de voir et d'entendre tout ce qui se passe dans les mondes parallèles. Il est capable de voir tout ce qui est dans le monde éthéré et d'interagir avec eux s'ils en ont la possibilité. Rares sont les spectres capables d'espionner des Chasseurs.

Niveau 3

Portée : Personnelle

Durée : 30 minutes

Coût : 9 points de mana

Incantation : *Veritablimis Visionnil Fermatilin Dremess Nilifarden Gritimasol Porelash Ossuamilis Dremacis*

Effet : En plus de tous les effets du second niveau, le mage est désormais capable de voir bien plus creux dans les œuvres du mal. Il voit les créatures du mal comme elles le sont réellement, peu importe leurs ruses pour se dissimuler près des mortels. Aucune créature du mal ne peut lui échapper. À ses yeux, elles dégagent une telle énergie qu'il pourrait les détecter à des milles.

Bénédiction de l'eau

Nécessite la compétence rituel magique.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 3 manas

Incantation : *Kael Benedictum Solarius Minch Ferell* (30 secondes)

Effet : Le mage peut enchanter jusqu'à un litre d'eau pour qu'elle soit bénite pendant une petite cérémonie d'une trentaine de secondes. Cette eau, lorsque lancée contre des créatures du mal, sera considérée comme « Bénite » et provoquera une horrible douleur aux créatures.

Corps sacré

Nécessite la branche de chasseur.

Niveau 2

Portée : Personnelle

Durée : 20 minutes

Coût : 6 manas

Incantation : *Sanctifium Corpus Maleficarim Protectum Kaesm Thir* (Une minute)

Effet : Le corps du mage est recouvert de symboles arcanes et sacrés pendant un cours rituel alors que la formule est récitée continuellement. Aucune créature du mal ne peut toucher son corps sans risquer de subir les effets « Béni ». Le mage ne peut donc plus être mordu par des vampires, ni griffé par des zombies sans que ceux-ci se blessent ou encore agrippé par des démons. Ce sort est sans effet lorsqu'il est pratiqué sur une créature du mal.

Niveau 3

Portée : Personnelle / Touché

Durée : 30 minutes

Coût : 8 manas

Incantation : *Sanctifium Corpus Maleficarim Protectum Kaesm Thir Verum Neldrom* (Une minute)

Effet : Idem au niveau 2, mais le mage peut lancer le sortilège sur l'un de ses alliés. De plus, la durée augmente.

Poursuite

Aucun justicier de ce nom ne laisserait les criminels fuir. Le Chasseur en a fait une vocation, celle de ne jamais laisser le mal fuir le jugement dernier.

Niveau 1

Portée : Personnelle

Durée : 30 minutes

Coût : 2 manas

Incantation : *Convictium Justificarim*

Effet : Le mage, une fois enchanté, sera complètement immunisé à tout effet d'habileté de « Fuite ». Lorsqu'une personne utilisera l'habileté de ce nom, il devra crier « Poursuite » et se mettre à la course de son assaillant.

Bénédition de l'arme

Niveau 1

Portée : Arme personnelle

Durée : 10 minutes

Coût : 3 manas

Incantation : *Encantamin Arminis Glorificarem Faresh Poly Dremzenter*

Effet : L'arme que le mage possède entre ses mains deviendra « Béni », chose dont lui seul pourra bénéficier. Chacun des coups qu'il donnera avec cette arme infligera des dégâts de type « Béni » jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Niveau 3

Portée : Arme touchée

Durée : 20 minutes

Coût : 5 manas

Incantation : *Encantamin Arminis Glorificarem Faresh Poly Dremzenter Zigratem Fernauslam Orminficalinis*

Effet : Idem au niveau 1, mais le mage peut enchanter les armes des autres et la durée augmente.

Sphère magique

C'est en concentrant les molécules de manas qui l'entourent que le mage arrive à les transformer en une sphère de force capable de blesser la cible qu'elle va atteindre.

Niveau 1

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 2 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 2

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 4 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Niveau 3

Portée : Le mage doit lancer une boule en mousse sur la cible (et la toucher) afin que le sort ait les effets escomptés

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Molem Raek Dom Voloch*

Effet : Après avoir incanté, une sphère d'énergie (représentée par une boule en mousse) apparaît dans les mains du mage, il peut la garder dans les mains pendant 5 minutes, sinon elle disparaîtra d'elle-même (il est impossible d'avoir en main plus d'une boule d'énergie à la fois). Pour blesser une cible, il devra la lancer sur elle et l'atteindre. Le

joueur doit prévoir la boule et l'avoir sur lui au moment de l'incantation, sinon le sort est perdu. La sphère inflige 3 dégâts ainsi qu'une douleur atroce pour deux secondes.

Détection de la magie

Le mage est capable, en se concentrant, de détecter la puissance magique l'environnant ainsi que son intensité. Il perçoit les énergies par différences vagues de couleurs plus ou moins évidente et parvient à les décrypter.

Niveau 1

Portée : Touché

Durée : Instantanée

Coût : 2 manas

Incantation : *Magia Vortem*

Effet : Le mage, grâce à ce sort, est capable de détecter si un objet, une personne ou bien un lieu possède une énergie magique concentrée. Il connaît exactement l'intensité de celle-ci.