

Grimoire unique des sorts

*Version 13,1 (2011)
Copyright A.J.J.R.O.
Modifié la dernière fois
Le mardi, 5 avril 2011*

Théories magiques

extrait d'un cours de magie élémentaire à l'académie du Mont Cornu

Comme vous l'avez déjà lu dans d'autres ouvrages et extraits tels que la deuxième chronique du Père Grécus, le Mana, ou l'énergie magique, est un élément qui nous entoure tous, à la manière de l'Éther. La magie se trouve dans l'air, dans la terre, dans les plantes et dans les créatures vivantes et circule dans ce qu'on appelle une "toile", semblable au maillage d'un tissu.

Puisque tout ce qui existe dans notre univers matériel, et, si l'on en croit quelques autres traités, ce qui provient d'ailleurs, est lié entre lui par la magie, celui ou celle qui parvient à manipuler l'énergie magique de façon concrète détient un potentiel formidable.

Plusieurs méthodes existent pour canaliser la magie. La plus primitive, appelée Magie coincidente, ou Vaudou, lance une vibration dans la toile et y effectue d'infimes changements. La magie druidique va puiser la magie en d'infimes quantités dans tout ce qui entoure le lanceur de sorts et la concentre. La magie dite psychique est canalisée par le cerveau d'un magicien, puis relâchée par son corps. La magie dite "divine" est semblable à la magie psychique dans son fonctionnement général, mais c'est la divinité et non l'esprit du prêtre qui canalise la magie.

Dans les deux derniers cas, la magie utilisée est celle qui passe directement par le corps de l'incantateur. Si vous avez de la misère à conceptualiser, imaginez le corps du magicien ou du prêtre comme un tuyau. Le mana provenant de la toile entre de toutes les directions et traverse le corps. La maîtrise survient lorsque toute la magie traversant le corps est redirigée pour être utilisée et canalisée.

Dans le cas de la magie "Naturelle", le druide au lieu de canaliser l'énergie qui passe dans son propre corps puise son énergie dans l'environnement qui l'entoure. Si vous avez déjà observé les eaux turbulentes du fleuve Vardôme, c'est similaire à un tourbillon, qui attire en son centre ce qu'il y a autour.

Lorsque vient la tâche de diviser la magie, on a affaire à quelque chose de bien plus ardu. Imaginez maintenant la magie comme une fleur. À l'état de graine, c'est à dire à l'état brut, la magie ne sert à rien. C'est une énergie invisible et intangible. Il faut, après avoir appris à la canaliser, lui donner substance. Les magiciens et prêtres ont, au fil du temps, exploré et divisé la magie en différentes "écoles", dépendamment de l'utilisation à laquelle l'énergie magique est dévouée. On peut en général classer les utilisations classiques de la magie comme suit : la création de forces invisibles (Abjuration), l'analyse de l'existence (Révélation), la modification de la structure ou de la nature des choses (Altération), la création de forces destructrices (Évocation) et la manipulation de l'esprit (Enchantement).

Les prêtres ont accès à deux autres "écoles" de magie, beaucoup plus pure, une sorte de magie brute distillée, qu'on appelle communément les magies positives et négatives. Ces deux magies, similaires en nature et en application, manipulent la force vitale des êtres. Cependant, là où la magie négative ne peut que manipuler, transformer ou transférer une force vitale donnée, la magie positive crée de la force vitale et l'ajoute à celle déjà existante. Une magie si pure, dit-on, ne peut être créée que par les dieux. En effet, puisqu'ils sont les seuls à pouvoir concentrer la magie de cette manière, l'accès à cette forme d'énergie magique est réservée à l'usage exclusif de ceux qui dévouent leur âme au service religieux.

Les académiciens n'ont pas en général la maîtrise de plus de trois écoles de magie. La raison est très

simple : chaque école requiert une canalisation différente de l'énergie magique. Seuls les lanceurs de sorts à l'esprit puissant peuvent espérer en manipuler plus. Dans le cas des magiciens, ce sont des années d'études et de pratiques qui permettent de maîtriser plusieurs écoles. Dans le cas des prêtres, la volonté de leur dieu détermine quelles écoles ils pratiquent.

Autre fait intéressant : La roue des écoles dessinée au tableau représente, à partir du haut (l'abjuration), la nature de l'énergie transformée, ça nous le savons déjà, mais également la parenté des écoles de magie. En effet, la technique pour canaliser une école donnée a des ressemblances pour les écoles avoisinantes. Ainsi, les magiciens maîtriseront toujours trois écoles collées entre elles dans la roue, puisque l'école du centre (la première école apprise) aura des similitudes avec les deux autres, facilitant ainsi l'apprentissage.

Les druides, eux, manipulent la magie à un niveau beaucoup plus fondamental que les prêtres ou les magiciens. Un druide ne prend de la nature que ce dont il a besoin. Au lieu de puiser leur magie directement dans la trame, ils prennent celle qui est "infusée" dans les objets de la création. En plus, puisque les druides n'appartiennent pas à une institution, et que le savoir de leur magie se transmet de manière moins contrôlée, leur magie semble beaucoup plus brute. On peut néanmoins classer les sorts qu'ils utilisent en deux grandes sphères : La magie puisée dans les végétaux (Végétale), et celle empruntée aux êtres vivants (Animale). Tout dépendant de leur formation, les druides de ce monde maîtrisent également l'une des écoles de magie mentionnée plus haut. Chaque cercle de druides possède un rapport avec la magie académique, et l'enseignement des magies "traditionnelles" permet aux apprentis druides d'apprendre à canaliser le mana d'une manière différente, et de puiser en eux-mêmes, autant que dans leur environnement, leur magie. Dans certains cas, c'est le culte primitif des ancêtres, que l'on retrouve en barbarie et dans d'autres régions reculées, qui s'apparente aux religions qui détermine l'école qui sera apprise par le druide. Certains cercles de druides appliquent aussi un rituel de "totem", et l'animal qui devient l'emblème du druide détermine dans quelle voie il apprendra sa magie.

Puisqu'ils appartiennent à un courant "alternatif" d'éducation magique, la magie druidique n'a jamais été contrôlée dans sa structure. Pour des magiciens ou des prêtres, la création d'un nouveau sort requiert des années d'études et la création de formules. Considérant l'effort requis pour arriver à un résultat, si par le passé un académique voulait créer un sort mais qu'un sortilège semblable existait déjà, on s'épargnait l'effort de créer des redondances. L'éducation druidique se faisant à l'écart, bon nombre des sorts qu'ils utilisent ont un équivalent dans la magie conventionnelle. Certains sages pointent au fait que puisque les druides ont une approche différente de la magie et qu'ils ne la manipulent pas de la même manière, les formules et rituels de la magie académique ne seraient pas compatibles avec la magie naturelle.

Mais n'oubliez pas une chose : quelle que soit son application, la magie provient du même lieu. Il s'agit toujours de la même énergie. Les plus grands magiciens et prêtres comprennent ce principe, et c'est ainsi qu'ils repoussent sans cesse les limites de notre savoir.

Table des matières

Table des matières	4
La magie dynamique	5
Les trois types de magie dynamique	5
La magie divine.....	5
La magie psychique	5
La magie naturelle.....	5
Tableau des préalables	6
Les quatre degrés de perfectionnement et les sorts à ingrédients	6
Les sorts	6
Source des sorts.....	7
Les signes de mains.....	7
Les Auras.....	7
* Bras levé et main en poing : Hors jeu	8
* Bras levé et paume ouverte : Invisibilité.....	8
* Bras en croix sur la poitrine: Protection magique.....	9
* Bras à l'horizontale de chaque côté de son corps: Aura sur incantateur	9
Magiciens et sorciers (Psychique 1 à 4).....	9
Prêtres et Fidèles (Divin 1 à 4).....	9
Druides et Rôdeurs (Naturel 1 à 4)	10
Liste de sorts	13
Description de sorts.....	17

La magie dynamique

Ce type de magie constitue des sorts qu'un personnage peut lancer, et qu'il produit à l'aide de formules et de mouvements des mains. Ces sorts ont généralement des effets directs qui se font sentir à court terme après qu'ils aient été lancés. Avec ce type de magie, il est possible d'obtenir des effets spectaculaires et totalement à l'encontre des lois normales de la nature. Chaque sort requiert une certaine quantité d'énergie magique, appelée le mana, représentée en jeu par les points de magie (P.M.), qui devront être achetés à part (voir la [section 4.3](#)). Pour lancer un sort, le personnage doit respecter les conditions et étapes décrites dans la [section 1.5 sur la magie](#).

De plus, comme le port d'une armure, surtout faite en métal, interfère avec la magie dynamique, un coût supplémentaire doit être ajouté si le personnage veut pouvoir lancer des sorts en portant une armure (voir la compétence [Incantation en armure](#)).

Les trois types de magie dynamique

La magie divine

Le mana de ces personnages leur est fourni par le dieu qu'ils prient. La seule restriction est que le personnage doit prier un dieu (voir chapitre 5) et doit rester dans les faveurs de celui-ci. Certains dieux ont déjà enlevé des pouvoirs (des degrés de perfectionnement) à certains de leurs adeptes qui ne les servaient pas convenablement. La compétence alphabétisation est préalable pour les sorts de niveau 2, 3 et 4 de ce type de magie.

Si un personnage avec ce type de magie décide de se convertir (c'est à dire de changer de divinité), chose qui ne peut être faite qu'entre deux scénarios, il perd automatiquement un degré de perfectionnement divin et passe au degré de perfectionnement divin inférieur. Il n'est pas dédommagé de quelque façon que ce soit pour cette perte.

La magie psychique

Ces personnages puisent leur mana à l'intérieur même de leur propre force cérébrale. C'est la force de leur volonté qui leur permet d'utiliser la magie. La compétence alphabétisation est préalable pour les sorts de niveau 2, 3 et 4 de ce type de magie.

La magie naturelle

Ces personnages puisent leur mana dans la nature et dans les formes de vie qui les entourent. Les utilisateurs de cette magie se doivent de vouer un grand respect à la nature. La compétence herboristerie est préalable pour les sorts de niveau 2, 3 et 4 de ce type de magie.

Tableau des préalables

	Pour incanter un sort de niveau			
	1	2	3	4
Divin	Aucun	Alphabétisation 2 sorts niveau 1	Alphabétisation 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2	Alphabétisation 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2 2 sorts niveau 3
Naturel	Aucun	Herboristerie 2 sorts niveau 1	Herboristerie 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2	Herboristerie 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2 2 sorts niveau 3
Psychique	Aucun	Alphabétisation 2 sorts niveau 1	Alphabétisation 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2	Alphabétisation 2 sorts niveau 1 2 sorts niveau 2 2 sorts niveau 3

Les quatre degrés de perfectionnement et les sorts à ingrédients

Pour chaque type de magie dynamique, il existe quatre degrés de perfectionnement. Un degré correspond à l'expertise du personnage dans un type de magie donné. Plus il est élevé, meilleur est l'utilisateur dans l'art de la magie. Il détermine le niveau maximal des sorts qu'il pourra atteindre.

La connaissance de tous les sorts de niveau 4 est gratuite en termes de P.P. et tous ces sorts sont automatiquement accessibles aux joueurs ayant le 4^e degré de perfectionnement dans le domaine correspondant. Cependant, les sorts de niveau 4, étant d'une plus grande complexité, un personnage qui désire en incanter un doit d'abord se procurer une rune spéciale en jeu. Les runes se présentent sous la forme de petits morceaux de bois mou et cassant. Il existe plusieurs runes différentes, chacune portant sur un de ses côtés un symbole spécifique associé à un seul et unique sort. Une rune particulière, parfois combinée à un type spécifique de pierre précieuse vous permettra de lancer le sort correspondant (voir les grimoires de magie pour les runes et gemmes de chaque sort). Les runes magiques sont transférables d'un grandeur nature à un autre et doivent être homologuées à la fin. Quand une rune est utilisée pour lancer un sort, elle doit être brisée juste avant l'incantation de la formule et ne peut plus être utilisée par la suite. Une fois qu'une gemme est utilisée pour le lancement d'un sort, celle-ci est consommée et n'existe plus. Elle doit être ramenée aux organisateurs.

Les sorts

Le niveau du sort indique le nombre de points de magie dépensés lors de l'incantation. Chaque sort coûte 5 P.P. à l'achat, sauf les sorts de niveau 4. Pour prendre un sort d'un niveau donné, il faut avoir au moins deux sorts de chaque niveau de sort inférieur du même type de magie (divine, naturelle ou psychique), et avoir accès aux écoles dans lesquelles les sorts sont placés.

Source des sorts

On observe que plusieurs écoles sont accessibles aux trois sources de magies (psychique, divine et naturel). Cependant, le sort que le prêtre achète est différent du même sort qu'un mage achètera. Cette distinction est très important dans certains cas, comme avec la compétence enseignement et spécialisation dans la magie, ainsi que pour les personnages multi-classés. Un druide possédant flèche de feu ne peut donc pas l'enseigner à un mage ou un prêtre. Un personnage (psychique 3/divin 1) possédant spécialisation en abjuration ne verra aucun changement en coût de P.M. à ses sorts divins, peu importe qu'ils soient de l'école d'abjuration ou non. Pour finir, un personnage qui a accès à un sort avec plus d'une source doit choisir dans laquelle il l'achète. Il devra toujours incanter le sort avec la formule de la bonne source par la suite. La seule façon pour qu'il puisse l'incanter avec les deux formules, selon son humeur, est de payer 10 P.P. ou 15 P.P. pour avoir accès à deux ou trois formules respectivement.

Les signes de mains

Certains sorts requièrent au joueur ET au personnage de faire un signe avec une ou ses deux mains. Il y a trois possibilités pour ses signes et il est important de noter qu'ils sont en-jeu et hors-jeu. Le personnage perd donc l'accès à une ou ses deux mains. Par exemple, un personnage invisible ne peut se battre avec une arme à deux mains.

Les Auras

Définition d'une aura sur l'incantateur

Plusieurs sorts sont qualifiés d'auras sur l'incantateur. Les auras de ce type ont les particularités suivantes :

- Si un autre sort est lancé par l'incantateur, l'aura se dissipe.
- L'incantateur ne doit pas se déplacer à une vitesse de plus de un pas à la seconde, que ce soit lui qui bouge ou un autre facteur le faisant bouger. Autrement, l'aura se dissipe.
- L'incantateur ne peut produire qu'une seule aura centrée sur lui en un temps donné.
- Un personnage peut être affecté par plusieurs auras à la fois (créées par différents incantateurs), sauf lorsque deux auras ayant le même effet entrent en conflit. Dans cette circonstance, la plus forte l'emporte.
- Les auras incluent l'incantateur, sauf lorsque spécifié. Elles ont 2 (deux) mètres de rayon, pas plus.
- L'incantateur doit garder ses bras à l'horizontale de chaque côté de son corps pour avvertir les autres joueurs de la présence de l'aura.
- Si l'incantateur reçoit un coup physique (perte de PV), l'aura se dissipe.
- Seule une personne immunisée complètement à la magie (comme avec une potion d'anti-magie)

pourrait y pénétrer sans être affectée car tous les autres sorts de protection magique ne fonctionnent pas pour contrer les effets d'une aura. Les compétences « Résistance à la magie » ne peuvent être utilisées pour ne pas être affecté par une aura

Définition d'une aura sur une autre cible

Plusieurs sorts sont qualifiés d'auras sur une autre cible. Les auras de ce type ont les particularités suivantes :

- La cible ne peut pas être le centre de plusieurs auras à la fois. Seule la dernière aura incantée sur elle demeure ;
- La cible doit être touchée pour être affectée par une aura sur cible ;
- La cible doit obligatoirement avertir les autres joueurs de la présence de l'aura. La cible doit garder ses bras à l'horizontale de chaque côté de son corps pour avertir les autres joueurs de la présence de l'aura ;
- Seul une personne immunisée complètement à la magie (comme avec une potion d'anti-magie) pourrait y pénétrer sans être affectée car tous les autres sorts de protection magique ne fonctionnent pas pour contrer les effets d'une aura. Les compétences « Résistance à la magie » ne peuvent être utilisées pour ne pas être affecté par une aura
- Une aura peut être enlevée par le sort « Enlèvement d'une malédiction ».

**** Bras levé et main en poing : Hors jeu***

Lorsqu'un personnage est « hors-jeu », il doit se promener avec au moins un bras en l'air, le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un ainsi, ignorez-le. Il ne représente pas un personnage réel. Ceci concerne surtout les personnages non joueurs mais il se peut que vous en ayez besoin. Par exemple, pour demander des explications à propos d'un règlement, pour décrire l'effet d'un sort ou encore si vous avez une envie pressante d'aller à la toilette pendant que votre personnage est mort. Il est cependant interdit d'utiliser un hors-jeu pour sortir son personnage d'une situation fâcheuse. Évidemment, le jeu **doit** être arrêté pour toute situation d'urgence mettant en jeu la vie, la santé ou la sécurité des joueurs, mettant ainsi tous les personnages hors-jeu jusqu'à ce que la situation soit réglée. Les cadavres ne sont pas des personnages hors-jeu, car on peut les fouiller, les détrousser, les transporter et les surveiller.

**** Bras levé et paume ouverte : Invisibilité***

Un personnage devient invisible grâce à une potion ou un sort (inclus le sort changement de plan éthéré). Les personnages invisibles se promènent avec le bras dans les airs et la paume ouverte pour signifier qu'ils ne sont pas visibles. Les autres personnages voyant un tel personnage, doivent ignorer un tel personnage. Par contre ces personnages font parfois du bruit qui est bien réel. Certaines compétences ou sorts permettent de voir les personnes qui ne sont pas visibles normalement. Les personnes ayant ces compétences ou sorts sauront qu'ils peuvent voir le personnage invisible quand

même. Ce signe est « en-jeu », c'est-à-dire que la main levée et la paume ouverte doit être maintenue pendant toute la durée de l'effet et qu'elle ne peut pas être utilisée pour autre chose qui nécessite une toute autre configuration de la main (ex : tenir une épée). Baisser le bras ou fermer le poing entraîne la fin de l'effet.

**** Bras en croix sur la poitrine: Protection magique***

Un personnage ayant les bras en croix sur leur poitrine signifie une protection magique quelconque. Vous devez interagir avec eux pour voir de quoi il s'agit, mais ils sont encore visibles. Ce signe est également « en-jeu », c'est-à-dire que les mains ne peuvent pas être utilisées pour autre chose (ex : écrire) au risque de terminer l'effet de la protection.

**** Bras à l'horizontale de chaque côté de son corps: Aura sur incantateur***

Un personnage ayant les deux bras à l'horizontale de chaque côté de son corps signifie que le personnage maintient une aura. Au moindre coup causant du dommage, l'effet est annulé. Ce signe est également « en-jeu », c'est-à-dire que les mains ne peuvent pas être utilisées pour autre chose (ex : écrire, se battre) au risque de terminer l'effet de la protection. Lorsque le joueur n'est plus capable de maintenir la position, son aura arrête.

Accès aux sorts

Magiciens et sorciers (Psychique 1 à 4)

Les mages psychiques se spécialisent dans la magie commune qui elle regroupe 5 écoles: **enchantement, invocation, altération, révélation et abjuration**. Un mage peut choisir d'explorer trois écoles parmi ceux-là (Voir le graphique à la page suivante). Les trois écoles doivent être liées (note: altération et évocation se « touchent ») dans la roue des écoles montrée sur le graphique (ex. enchanterement, évocation, altération). 5 options s'offrent donc aux mages psychiques:

- 1- Enchantement, invocation, altération
- 2- Invocation, altération, révélation
- 3- Altération, révélation, abjuration
- 4- Révélation, abjuration et enchanterement
- 5- Abjuration, enchanterement et invocation

Prêtres et Fidèles (Divin 1 à 4)

Chaque divinité accorde une différente combinaison de sorts à ses suivants et fidèles qui décident d'étudier la magie divine. Toutes les divinités sont liées au écoles positives et négatives d'une manière ou d'une autre. Certaines divinités favoriseront un type de magie sur un autre, mais les fidèles sont assez libres dans leurs choix de sorts, tant et aussi longtemps que la philosophie du dieu est respecté. La liste ci-bas énumère les diverses écoles accessibles à chaque dieu. Libre au prêtre de choisir les sorts qu'il veut parmi ceux offerts pour la divinité.

Chaos: Positif, Négatif et domaine au CHOIX

Fangor: P ou N, Enchantement, Altération

Faunes: P ou N, Animal, Abjuration
Gabrielle: P ou N, Enchantement, Révélation
Humius: P ou N, Révélation, Animal
Korhandor: P ou N, Abjuration, évocation
Maramis: P ou N, Révélation, Altération
Mirmidia: P ou N, Abjuration, Révélation
Mort: P ou N, Évocation, Révélation
Muses: P ou N, Enchantement, Altération
Platax: P ou N, Abjuration, Altération
Ramshak: P ou N, Altération, Évocation
Terra: P ou N, Évocation et Végétal
Valten: P ou N, Enchantement, Évocation
Zircon: P ou N, Abjuration, Enchantement

Druides et Rôdeurs (Naturel 1 à 4)

Tous les druides et les rôdeurs sont plus aptes à être influencé ou à influencer les animaux, les plantes et la nature. Mais chaque druide a également sa propre mentalité, sa propre mission, sa propre manière de vivre. Voici 5 types de druides ainsi que les écoles de sorts auxquels ils ont accès. Les types de druides sont généraux et ne signifient pas que des variations n'existent pas. Ce sont néanmoins les grandes orientations pour les joueurs qui veulent incarner des druides. Note: le druide accordera parfois davantage ou autant d'importance aux plantes, aux animaux, aux créatures magiques et aux milieux naturels, qu'aux races humanoïdes.

Prophète :

Le prophète est un être qui en plus d'être près de la nature et des esprits, aime aussi influencer, voir manipuler les comportements, les émotions et les sens d'autrui (autant humanoïdes que végétaux et animaux). Il désire exercer son influence directement sur les autres afin de les diriger dans une direction qu'il croit appropriée. Les prophètes peuvent parfois être plus sociables que les autres druides.

Écoles du prophète: Animal, végétal, enchantement

Devin :

Le devin se fie énormément sur les esprits, sur les étoiles et les manifestations magiques et maléfiques pour se définir. La connaissance du futur, du présent et parfois du passé sont d'une grande importance pour lui afin de défendre les intérêts des forces et créatures de la nature. Certains devins chercheront à manipuler les perceptions et l'information afin de tirer avantage de certaines situations.

Écoles du devin: Animal, végétal, révélation

Gardien :

Le gardien utilisera son rapprochement avec les animaux et la nature pour sa propre protection et pour la protection de la nature. Son existence est vouée à défendre autrui, à contrer toute forme de destruction en exploitant les limites de sa magie afin d'éviter de causer de la destruction à son tour. Se protéger soi-même et les autres (autant humanoïdes que végétaux et animaux) de la magie, des éléments et du tort physique sont sa spécialité.

Écoles du gardien: Animal, végétal, abjuration

Vengeur :

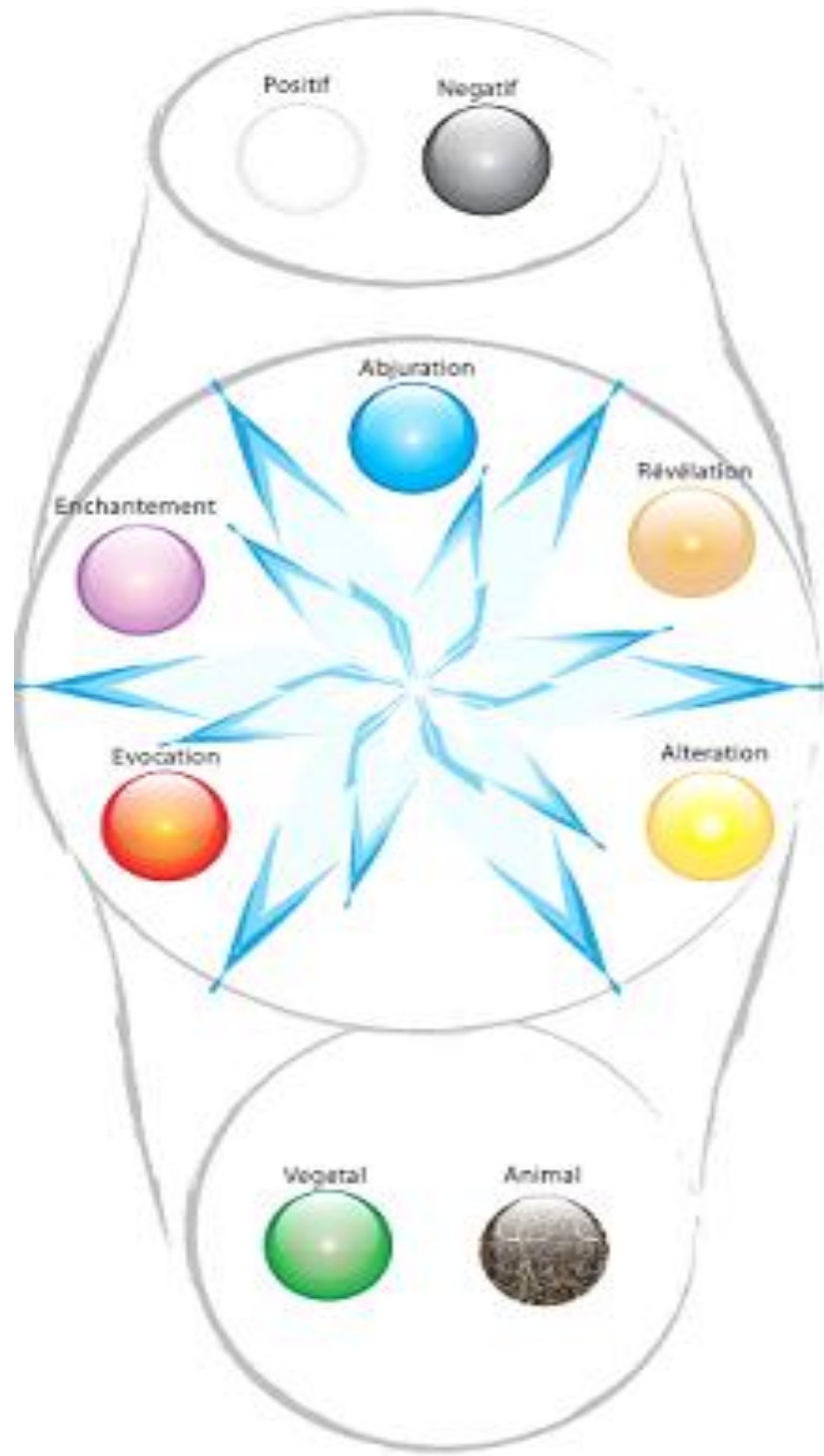
Un peu à l'opposé du gardien, le vengeur aura tendance à prendre une approche plus pro-active et moins mitigée. Ses actions seront parfois drastiques et violentes, mais toujours vers un objectif précis. Le vengeur cherchera à corriger des torts qui ont été commis et d'aider ceux et celles qui ne peuvent pas se venger à obtenir une quelconque rétribution ou justice. Le type de justice variera en fonction du type de vengeur. Le vengeur est particulièrement apte à manipuler et à faire déchaîner les éléments en sa faveur.

Écoles du vengeur: Animal, végétal, évocation

Passeur :

Le passeur aura davantage tendance à errer que les autres druides. Un passeur cherche constamment le changement, tant dans ses croyances et son état physique, que dans ce qui l'entoure. Il sait manipuler la réalité qui l'entoure afin d'en arriver à ses fins. Les passeurs sont souvent mystérieux et imprévisibles. Mais derrière toutes ces métamorphoses se cache souvent des convictions et des objectifs concrets.

Écoles du passeur: Animal, végétal, altération



Liste de sorts

Abjuration (28)

Niveau 1 (8)

Asile

Cercle de protection

Forme ectoplasmique

Immunité à la glace

Immunité à l'acide

Immunité à l'électricité

Immunité au feu

Main de Golfimbul interposée

Niveau 2 (6)

Ancre dimensionnelle

Bouclier lunaire

Globe de protection

Immunité de l'âme

Porte extra-dimensionnelle

Protection astrale mineure

Niveau 3 (7)

Bouclier de mithril

Cage spirituelle

Globe de protection avancée

Immunité aux éléments

Liberté de mouvement

Protection astrale

Répulsion d'objet de Taro

Niveau 4 (7)

Arène

Bâton protecteur

Cercle divin

Contingence

Miroir spirituel

Mot de retour

Prévention avancée

Altération (33)

Niveau 1 (10)

Arme de feu

Arme de glace

Arme d'acide

Arme électrique

Changement de l'eau en vin

Corrosion

Eau de vie

Ensorcellement d'armes

Liens ensorcelés

Lumière magique

Niveau 2 (4)

Aura magique

Cryptage magique

Dégradation d'armure

Projection d'objet dans le temps

Niveau 3 (12)

Arme de feu améliorée

Arme de glace améliorée

Arme d'acide améliorée

Arme électrique améliorée

Bâton magique

Changement d'apparence

Changement de plan éthéré

Ensorcellement d'armes avancé

Inversion de l'âme

Matière première

Pieds de roc

Réparation d'arme ou d'armure

Niveau 4 (7)

Bâton magique majeur

Bandes de Mephisto

Changement de plan éthéré amélioré

Oblitération des protections

Regard de pierre

Réparation complète

Sphère de capture selon Ethinax

Animal (27)

Sorts niveau 1 (6)

Griffes temporaires

Lueur féérique

Œil de hibou

Poison

Régénération

Tentacules temporaires

Sorts niveau 2 (9)

Amitié avec les animaux
Carapace d'escargot
Contrôle de la lycanthropie
Flèche de poison
Force d'ours
Griffes
Poison Lent
Régénération longue
Tentacules

Sorts niveau 3 (7)
Carapace de vieil escargot
Forme de fauve partielle
Nuée d'insectes
Poison fort
Protection terrestre
Régénération avancée
Sphère anti-créature

Sorts niveau 4 (5)
Ancienne carapace d'escargot
Force du Grizzly
Forme de fauve totale
Nuage Vénéneux
Poison Mortel

Enchantement (27)

Niveau 1 (4)
Courage
Moquerie
Suggestion
Surdité

Niveau 2 (9)
Aura de maladresse
Aura de silence
Aveuglement
Confusion
Maladresse
Mutisme
Rire incontrôlable
Suggestion de masse
Vérité

Niveau 3 (9)

Amnésie
Aura d'agilité
Aura de paix
Aura de vérité
Cécité de masse
Charme / Amitié
Danse irrésistible
Paralyse
Peur

Niveau 4 (5)
Fausse mémoire
Jet de fatigue
Sommeil
Souffrance
Voix de banshee

Invocation (25)

Niveau 1 (7)
Flèche de feu
Flèche de glace
Flèche d'acide
Flèche électrique
Main ardente
Missile Magique
Toucher glacial

Niveau 2 (6)
Main ardente incendiaire
Météore Magique
Poigne électrique
Pyre funèbre de Taro
Toucher glacial meurtrier
Vent de tempête

Niveau 3 (6)
Boule de feu
Boule de glace
Boule d'acide
Boule électrique
Cyclone
Poigne électrique foudroyante

Niveau 4 (6)
Astéroïde fougueux de Ori
Pilier de feu
Pilier de glace
Pilier d'acide

Pilier électrique
K.O.

Négative (30)

Niveau 1 (4)
Aura de distorsion cérébrale
Main maléfique
Malédiction d'arme
Toucher vampirique

Niveau 2 (9)
Aura de faiblesse mineure
Aura de noirceur
Aura de putréfaction mineure
Charme des morts
Coup affaiblissant de Günter
Main maléfique avancée
Perte de magie
Sépulture
Toucher vampirique avancé

Niveau 3 (13)
Animation des morts
Aura de faiblesse
Aura de putréfaction
Blast mental
Faiblesse spirituelle
Faiblesse vitale
Interférence magique
Interférence maléfique
Main maléfique infernale
Malédiction d'arme avancée
Putréfaction de membre
Rétribution divine
Toucher vampirique infernal

Niveau 4 (4)
Aura de putréfaction majeure
Décomposition
Toucher vampirique démoniaque
Vengeance divine

Positive (30)

Niveau 1 (8)

Bénédiction d'arme
Bénédiction de nourriture
Guérison de blessures mineures
Guérison de blessures sévères par imposition des mains
Main divine
Purification
Transfert magique

Niveau 2 (7)
Aura régénératrice mineure
Guérison de blessures critiques par imposition des mains
Guérison de blessures légères
Immunité aux maladies
Main divine avancée
Purification divine
Régénération

Niveau 3 (11)
Aura de lumière
Aura régénératrice
Bénédiction d'arme avancée
Émanation divine
Enlèvement d'une malédiction
Enlèvement de maladies
Guérison de blessures mortelles par imposition des mains
Guérison de blessures sérieuses
Guérison massive de blessures légères
Main divine céleste
Régénération accélérée

Niveau 4 (5)
Aura psychique
Aura régénératrice majeure
Guérison massive de blessures sérieuses
Guérison totale
Résurrection

Révélation (27)

Niveau 1 (9)
Détection
Détection des poisons
Intuition
Médiumnité

Objet Invisible
Perception de la mort
Poches profondes
Simulation de la mort
Transformation des écus en or

Niveau 2 (8)
Communication
Détection de la magie
Détection des voleurs
Détection des vols à la tire
Grandes poches profondes
Invisibilité
Mystification
Vision perçante

Niveau 3 (5)
Analyse de la magie
Aura de vision véritable
Compréhension des langages écrits
Invisibilité avancée
Médiumnité avancée

Niveau 4 (5)
Communication de masse
Invisibilité de masse
Invisibilité prismatique
Perception du mana
Vision ultra perçante

Végétal (22)

Sorts niveau 1 (4)
Bâton vivant
Bonnes mûres
Camouflage
Détection des poisons

Sorts niveau 2 (4)
Arme de bois
Camouflage avancé
Neutralisation du poison
Peau d'écorce

Sorts niveau 3 (7)
Fusion végétale
Identification des poisons
Immunité aux poisons
Hallucinations
Racine d'arbre
Répulsion du bois
Vieille peau d'écorce

Sorts niveau 4 (7)
Ancienne peau d'écorce
Avatar de la Nature
Embroussaillement
Flèche soporifique
Hallucinations de masse
Racine vitale
Transport via les arbres

Description de sorts

Abjuration (28)

Niveau 1 (8)

Asile

Dôme invisible de 1 mètre de diamètre entourant l'incantateur pendant qu'il médite ou qu'il prie, incassable et à l'épreuve des sorts, la personne sous ce bouclier ne peut donner de coups ni jeter de sorts, elle ne peut non plus entrer en contact physique ou verbal avec tout ce qui est à l'extérieur de ce dôme. De plus, elle ne voit ni n'entend rien de ce qui se passe à l'extérieur de l'asile. Cependant les personnes se trouvant à l'extérieur du dôme voient parfaitement la personne à l'intérieur. Le dôme est immobile.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'asile.

Formule psychique : Unus cerebrum protecta sanctus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'huître

Cercle de protection

Ce sort créé un cylindre invisible et immobile de 1 mètre de diamètre autour de l'incantateur qui le protège des coups physiques. Ne protège pas des sorts. L'incantateur doit se mettre les bras en croix sur le torse pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du cercle de protection.

Formule psychique : Unus cerebrum circulus magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la jeune meute.

Forme ectoplasmique

Avec ce sort, le personnage et ce qu'il porte sur lui deviennent immatériels, tout en restant visibles. L'apparence du personnage devient floue et vaporeuse. Il garde l'usage de tous ses sens, mais il ne peut pas recevoir de coups physiques. Les sorts et les attaques faites avec des armes magiques lui font cependant un dommage normal. Le personnage sous forme ectoplasmique ne peut pas donner de coups ou jeter de sorts, il ne peut pas non plus interagir avec les objets qui l'entourent. Il ne peut pas voler. La plupart des morts-vivants ignoreront un personnage sous cette forme. L'incantateur ne peut pas parler sous cette forme.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la forme ectoplasmique.

Formule psychique : Unus cerebrum abjerium corpus phasma.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune spectre

Immunité à la glace

Lorsque l'individu affecté par ce sort d'immunisation reçoit une attaque de glace, il ne subit aucun dommage de cette attaque.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité à la glace.

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du morse

Immunité à l'acide

Lorsque l'individu affecté par ce sort d'immunisation reçoit une attaque d'acide, il ne subit aucun dommage de cette attaque.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité à l'acide

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta acerbus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la fourmi

Immunité à l'électricité

Lorsque l'individu affecté par ce sort d'immunisation reçoit une attaque électrique, il ne subit aucun dommage de cette attaque.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité à l'électricité

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta fulmen.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'anguille

Immunité au feu

Lorsque l'individu affecté par ce sort d'immunisation reçoit une attaque de feu, il ne subit aucun dommage de cette attaque.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité au feu

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la salamandre

Main de Golfimbur interposée

Une main géante s'interpose entre l'incantateur et sa cible (une seule cible). Cette main se déplace en même temps que les personnages. Cette main empêche toute interaction physique entre les deux personnages et les sorts utilisant un catalyseur ou le toucher sont aussi bloqués. L'incantateur doit choisir sa cible au moment où il incante ce sort. Il ne peut pas changer de cible une fois que le sort est lancé et un personnage (l'incantateur aussi) ne peut avoir plus qu'une main de Golfimbur d'active à la fois.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de main de Golfimbur interposée.

Formule psychique : Unus cerebrum manus obstacium.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la tortue

Niveau 2 (6)

Ancre dimensionnelle

Sort lancé sur une cible. La cible affectée ne peut pas utiliser de sort de téléportation ou de changement de plan. Les sorts qui ne fonctionnent plus sont « Porte extra dimensionnelle », « Changement de plan éthéré », « changement de plan éthéré avancé », « Transport via les arbres » et « Mot de retour ». Ce sort peut également être incanté sur un objet pour empêcher qu'il se fasse téléporter ou change de plan.

Durée: 1 heure

Aire d'effet : Une personne touchée (corps, armure, arme ou bouclier)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'ancre dimensionnelle.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium ianua ancora

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du kraken

Bouclier lunaire

Rend le bouclier de l'incantateur indestructible aux coups physiques et magiques.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Le bouclier de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bouclier lunaire.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium protecta scotum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la nouvelle lune

Globe de protection

Ce sort créé un cylindre invisible et immobile de 1 mètre de diamètre autour de l'incantateur qui le protège contre les coups physiques et magiques. L'incantateur doit se mettre les bras en croix sur le torse pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de globe de protection.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium pila magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la meute

Immunité de l'âme

Permet de bénéficier d'une immunité contre certains sorts ou créatures. Cette immunité est active à partir du moment de l'incantation :

-Immunité contre la lycanthropie, Immunise complètement contre la lycanthropie;

-Immunité contre le vampirisme : Immunise complètement contre tous les touchers vampiriques et contre les morsures de vampires. Le personnage protégé doit mentionner clairement au personnage tentant de lui faire un toucher vampirique qu'il est immunisé pour qu'il sache qu'il ne peut pas augmenter ses propres P.V.;

-Immunité contre les sorts de charme et de suggestion : Immunise contre les sorts « Charme », « Suggestion » et « Suggestion de masse »

-Se sort n'est pas rétro-actif, donc il ne peut pas enlever un charme ou la lycanthropie.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité de l'âme.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium anima spiritus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lemming

Porte extra-dimensionnelle

Permet à l'incantateur de bouger d'une place à l'autre par l'intermédiaire d'une porte invisible.

L'incantateur peut bouger comme il veut. Il est invisible et immatériel lors de cette action, mais le temps continue. Ce sort permet de voir les caractéristiques physiques du milieu tel que le sol, l'eau, les constructions et la végétation, mais ne permet pas de voir les créatures ou êtres vivants (les arbres sont considérés comme éléments déterminants du milieu physique pour les besoins de la cause), ni d'entendre quoi que ce soit.

Durée : 10 secondes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la porte extra-dimensionnelle.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium ianua magus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lapin

Protection astrale mineure

Permet d'ignorer le prochain sort reçu (sort de protection magique). Bloque tous les types de sorts, peu

importe s'il est bénéfique ou non (ex: les guérisons sont bloquées). Ne peut pas être combiné avec protection astrale, cage spirituelle, bâton protecteur.

Durée : 30 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de protection astrale mineure.

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium helica spiritus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune farfadet

Niveau 3 (7)

Bouclier de mithril

En plus que le bouclier soit indestructible, il peut aussi bloquer les sorts par catalyseur sans que ceux-ci prennent effet.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Le bouclier de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bouclier de mithril.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium helica protecta scotum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la pleine lune

Cage spirituelle

Le prochain sort qui affecte l'incantateur sous la protection d'une cage spirituelle est emprisonné dans une sphère qui disparaît aussitôt dans un autre plan, annulant ainsi les effets du sort ainsi capturé. Le sort emprisonné n'a donc aucun effet et son incantateur a gaspillé ses points de magie. La cage spirituelle peut absorber non seulement un sort dont son porteur est directement la cible, mais aussi un sort qui est ciblé sur un groupe de personnes dont fait partie l'incantateur de la cage. Le mage doit annoncer qu'il a annulé le sort lancé dans une cage spirituelle en criant clairement : cage spirituelle, « nom du sort capturé ». La cage spirituelle disparaît après avoir absorbé le premier sort lancé vers son incantateur. Le sort emprisonné ne peut pas être libéré plus tard. Les sorts lancés par l'incantateur de la cage spirituelle lui même ne sont pas annulés par celle-ci. Ne peut pas être combiné avec protection astrale mineure, protection astrale, bâton protecteur.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de cage spirituelle.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima phylaca spiritus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la fée

Globe de protection avancée

Ce sort créé un cylindre invisible et immobile de 1 mètres de rayon autour de l'incantateur et le protège lui et les autres qui pourraient se retrouver à l'intérieur contre les coups physiques et magiques.

L'incantateur et les autres personnages affectés doivent se mettre les bras en croix sur le torse pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Sur une ou plusieurs personnes qui se trouve a l'intérieur du cercle au moment de l'incantation et l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de globe de protection avancée.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima pila magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ancienne meute

Immunité aux éléments

Permet à l'incantateur d'être immunisé contre tous les éléments. Feu, électricité, glace, eau et acide. Si l'incantateur reçoit une attaque d'un élément, il ne reçoit aucun dommage.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité aux éléments.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima non-affecta elementum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du diamand

Liberté de mouvement

Ce sort permet à l'incantateur de se déplacer et de combattre normalement, de se libérer de ses liens ou s'il est maintenu prisonnier, et même d'échapper aux sorts ou effets magiques qui contraignent normalement les mouvements de son corps, comme c'est le cas pour embroussaillage, pied de roc, paralysie, vents torrentiels, cyclone et les potions de pétrification. Quand l'incantateur est sous l'effet de ce sort, il ne peut être immobilisé ou ralenti contre sa volonté d'aucune manière. Par contre il ne peut pas passer à travers des obstacles physiques ou magiques comme un mur, une personne qui bloque un chemin ou un sort ciblé sur quelqu'un d'autre.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de liberté de mouvement.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima licentia motus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donne les pouvoirs du pieuvre.

Protection astrale

Ce sort est un sort de protection magique. Permet d'ignorer un sort au choix (peut donc choisir de laisser passer une guérison par exemple). Ne peut pas être combiné avec protection astrale mineure, cage spirituelle, bâton protecteur.

Durée : 30 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de protection astrale.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima helica spiritus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du farfadet

Répulsion d'objet de Taro

Créer un champ de force (ressemblant à une bulle de savon) autour d'un objet inanimé pas plus grand que l'incantateur qui empêche tout le monde (incluant l'incantateur) de le saisir. Ne fonctionne pas sur les êtres vivants ou les morts-vivants.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : L'objet touché.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la répulsion d'objet de Taro.

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium pila helica protecta.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du porc-épic

Niveau 4 (7)

Arène

Permet la création d'une sphère transparente de 10 mètres de diamètre dont la moitié est à l'extérieur du sol et l'autre moitié est souterraine. Cette sphère laisse passer les sons et l'air respirable mais aucun objet, être vivant ou sort ne peut la traverser ni dans un sens, ni dans l'autre. De plus, tous les dommages reçus par les personnages situés à l'intérieur de cette sphère sont automatiquement annulés aussitôt que la sphère cesse d'exister. Au moment de la disparition de la sphère, tous les personnages qui étaient à l'intérieur devaient donc se retrouver exactement au même niveau de point de vie et au même nombre de vies qu'à la création de cette sphère. Les points de magie perdus restent perdus même après la durée du sort. Si l'incantateur se trouve à l'intérieur de la sphère, deux choses peuvent la faire disparaître : la décision volontaire et non forcée par des moyens magiques de l'incantateur, et l'écoulement de la durée limite du sort. Si l'incantateur est à l'extérieur de la sphère, trois choses peuvent la faire disparaître : la mort de l'incantateur, l'écoulement de la durée limite du sort et l'éloignement de l'incantateur d'au moins 10 mètres du bord de la sphère.

Durée : Maximum de 60 minutes.

Aire d'effet : Sphère de 10 mètres de diamètre.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de .

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima circulum colisea magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du rut.

Ingrédients : 1 Topaze, opale noire ou saphir, et une rune avec le symbole suivant :



Bâton protecteur

Ce sort est un sort de protection magique et physique. Le bâton tenu par l'incantateur devient magique, fait un dommage supplémentaire de 1 point (ce dommage n'est pas cumulatif avec lui-même) et protège le porteur contre le prochain sort reçu après l'incantation. De plus, le porteur a 10 P.V. de plus pendant la durée du sort. Le bâton lui-même est immunisé aux sorts (bâton vivant, malédiction, matière première) et indestructible pendant la durée du sort. Ce sort n'affecte que l'incantateur et seulement lorsqu'il tient son bâton. Non cumulatif avec aucun autre sort de protection contre la magie, ni avec aucun autre sort de protection physique ou d'augmentation de P.V. De plus, l'incantateur qui tient le bâton peut utiliser le sort à catalyseur « Vent de tempête » une seule fois pendant la durée du sort. Ne peut pas être combiné avec protection astrale mineure, protection astrale, cage spirituelle.

Durée : 30 minutes

Aire d'effet : Bâton porté par l'incantateur seulement, aussi longtemps que celui-ci est en contact avec ce bâton.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du bâton protecteur.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium ventus protecta ramus magicus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la louve



Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :

Cercle Divin

La rumeur veut que ce soit Terra en personne qui ait créé ce sort! Permet de faire un cercle (avec un ruban ou une corde rouge, orange ou jaune que le joueur doit fournir) à l'intérieur duquel seul les personnages qui prient le dieu de l'incantateur peuvent pénétrer. Si un personnage qui ne prie pas le même dieu est déjà à l'intérieur, il se fait expulser du cercle mais sans douleur. Si un personnage qui ne prie pas Terra tente d'entrer dans le cercle, il se fait expulser. L'incantateur peut faire le cercle (avant l'incantation) autour de lui-même, autour de son campement, etc. Le ruban ou la corde doivent avoir une longueur maximale de 30 mètres et le cercle doit être le plus parfait possible (c'est-à-dire pas carré ou en étoile). Le cercle bloque les coups magiques et physiques, et les sorts.

Durée : Indéfini, tant que l'incantateur est à l'intérieur du cercle

Aire d'effet : Variable, les dimensions du cercle

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de cercle divin.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima fas numen orbis magicus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent un pouvoir du sanctuaire naturel.

Ingrédients : Une corde, 2 gemmes parmi saphir ou rubis, et une rune avec le symbole suivant :



Contingence

Permet à l'incantateur d'enchanter un réceptacle magique afin que celui-ci ait une contingence. Permet d'emmagasiner un sort incanté sur l'objet réceptacle dans la minute qui suit l'incantation du sort contingence sur l'objet. Le sort incanté sur l'objet réceptacle peut être incanté par n'importe qui. Cette

contingence dure 24 heures et se déclenche lorsque le porteur passe sous 5 PV (4 et moins). N'importe quel sort de niveau 1 à 3 peut être emmagasinée, de n'importe quelle école de magie. N'importe quel personnage peut utiliser ce réceptacle contenant la contingence. Si ce réceptacle est porté, il est actif.

Durée : 24 heures

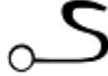
Aire d'effet : 1 objet porté (voir description)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de Contingence.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima magicus mutare aetas

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent un pouvoir du renard

Ingrédients : 1 topaze, saphir ou rubis, et une rune avec le symbole suivant :



Miroir spirituel

Le prochain sort reçu par l'incantateur affecté de ce sort sera réfléchi de sa provenance. Un sort au toucher sera réfléchi automatiquement alors que si c'est un sort au catalyseur, l'incantateur a 10 secondes pour lancer un catalyseur à la cible de son choix.

Durée: 1 heure

Aire d'effet: incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du miroir spirituel.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium reflecto protecto spiritus magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent un pouvoir de l'ancien farfadet

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Mot de retour

En incantant ce sort, le lanceur de sort peut, dans les prochaines 24 heures, en disant un mot spécifique qu'il aura choisi, se téléporter à son campement. Un seul mot de retour peut être actif à la fois. Incanter ce sort à nouveau annule le premier mot de retour.

Durée : Jusqu'à ce que le mot soit prononcé ou un maximum de 24 heures après l'incantation.

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de mot de retour.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima ianua retractum magus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent un pouvoir de l'écureuil

Ingrédient : 1 Saphir ou rubis, et une rune avec le symbole suivant :



Prévention

Si la personne affectée par ce sort tombe inconsciente pendant la durée de ce sort, son corps disparaît automatiquement et son esprit se met à la recherche de l'incantateur du sort « Prévention » pendant 20 minutes. Si elle ne retrouve pas l'incantateur, le personnage meurt. Si l'esprit retrouve l'incantateur, le corps de l'esprit réapparaît à côté de l'incantateur. Si à la fin de 20 minutes le personnage n'a pas trouvé l'incantateur du sort, il meurt automatiquement.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de prévention.

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima prospicio anima spiritus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent un pouvoir du sage

Ingrédient : 1 Opale noire ou topaze, et une rune avec le symbole suivant :

Altération (33)

Niveau 1 (10)

Arme de feu

L'arme ciblée devient une arme de feu, l'utilisateur doit annoncer « de feu » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme de feu.

Formule psychique : Unus cerebrum arma ignis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune dragon

Arme de glace

L'arme ciblée devient une arme de glace, l'utilisateur doit annoncer « de glace » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme de glace.

Formule psychique : Unus cerebrum arma frigus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'hiver

Arme d'acide

L'arme ciblée devient une arme d'acide, l'utilisateur doit annoncer « d'acide » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme d'acide

Formule psychique : Unus cerebrum arma acerbis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cobra

Arme électrique

L'arme ciblée devient une arme électrique, l'utilisateur doit annoncer « électrique » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être enchantés).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme élémentaire.

Formule psychique : Unus cerebrum arma fulmen

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la tempête

Changement de l'eau en vin

Permet de changer une quantité d'environ 100 à 400 ml d'eau en "vin" (une portion). Pour ce faire, le prêtre doit changer chaque portion d'eau en "vin" (préférentiellement à l'aide de Kool-Aid c.). Le vin est magique. Celui-ci peut être conservé pendant un maximum d'une journée à partir du moment où il est créé. Ensuite, il redevient de l'eau. Il provoque, chez celui qui le boit, une période d'ivresse non-violente de 15 minutes, où le joueur doit simuler un état d'ébriété avancée et ne peut en aucun cas commettre un acte agressif (coup, sort, etc.). À la fin des 15 minutes, le "vin" redonne 5 P.V. à celui qui l'a bu. Cet effet n'est pas cumulatif. Si une personne boit 2 portions ou plus pendant ce temps, elle ne sera pas ivre plus longtemps et ne recevra pas plus que 5 P.V. Par contre, après ces premières 15 minutes, une deuxième portion renouvellera l'effet d'ivresse et redonnera un autre 5 P.V.

Durée : 15 minutes à partir du moment où le vin a été bu.

Aire d'effet : Sur une portion d'eau qui doit être bue.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de changer l'eau en vin.

Formule psychique : Unus cerebrum aqua vinum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du satyr

Corrosion

Dégrade toutes sortes d'armures (-5 P.A.).

Durée : Jusqu'à ce que le personnage répare son armure ou son bouclier.

Aire d'effet : Une armure touchée.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la corrosion.

Formule psychique : Unus cerebrum absumo scutum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du ruisseau

Eau de vie

Permet de rendre de l'eau claire magique. Celle-ci redonnera 3 P.V. au premier qui en boira. Ne fonctionne qu'une seule fois et pour une seule personne par incantation. Pour rendre l'eau magique, l'incantateur doit tenir le contenant qui contient l'eau dans ses deux mains pendant 30 secondes afin d'y infuser la magie provenant de la nature. L'effet sur l'eau se dissipe après 10 secondes. Elle doit donc être bue sur-le-champ.

Durée : Instantanée, 10 secondes ou moins après l'incantation.

Aire d'effet : Sur une portion d'eau qui doit être bue.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de l'eau de vie.

Formule psychique : Unus cerebrum aqua vita

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lys.

Ensortellement d'armes

Une arme devient magique. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Elle peut affecter les morts-vivants, les loups-garous, etc.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'ensorcellement d'armes.

Formule psychique : Unus cerebrum arma magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune rosier

Liens ensorcelés

Permet d'enchanter les liens et bâillons d'une personne afin d'éviter qu'elle ne s'en défasse, même avec la compétence « Contorsion ». Les liens ensorcelés ne peuvent être coupés ou brisés, les nœuds ne peuvent pas être défaits. Aucune compétence ne peut libérer une personne des liens.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : Les liens et bâillons d'une seule personne.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de liens ensorcelés.

Formule psychique : Unus cerebrum corda magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'araignée

Lumière magique

Permet de produire de la lumière du bout des doigts de l'incantateur. Pendant toute la durée de ce sort, le joueur peut utiliser une lampe de poche portative alimentée par deux piles AA maximum.

Durée : 5 minutes maximum (peut être annulé avant par l'incantateur).

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de lumière magique.

Formule psychique : Unus cerebrum lumen magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir des étoiles

Niveau 2 (4)

Aura Magique

Crée une aura magique autour d'un objet. Cette aura n'a aucun effet pratique, mais une détection de la magie sera positive et le sort analyse de la magie donnera le résultat « aura magique ».

Durée : 48 heures

Aire d'effet : un objet transportable

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura magique.

Formule psychique : Duo cerebrum mutare non-magicus arma.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la pixie

Cryptage magique

Une page de texte ciblée par l'incantateur peut être cachée dans les 60 minutes suivant l'inscription du premier mot sur la page. Cette page devient seulement lisible par l'incantateur et les personnes dont les noms sont écrits lors de l'incantation du sort. Tout mot écrit après l'incantation du sort ne sera pas caché. Le texte doit être écrit de la main de l'incantateur du sort. C'est le texte écrit qui est affectée, la page est encore visible, mais paraît vide.

Durée : Permanent

Aire d'effet : Une page (voir ci-haut)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du cryptage magique

Formule psychique : Duo cerebrum mutare non-lectio magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la brume

Dégradation d'armure

Dégrade toutes sortes d'armures (–10 P.A.) ou rend un bouclier inutile.

Durée : Jusqu'à ce que le personnage répare son armure ou son bouclier.

Aire d'effet : Une armure ou un bouclier touché.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de dégradation d'armure.

Formule psychique : Duo cerebrum mutare absumo scutum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la rivière

Projection d'objets dans le temps

Ce sort permet à l'incantateur de téléporter un objet dans un autre plan d'existence. L'objet est hors-jeu, mais réapparaît sur l'incantateur 15 minutes après la téléportation. La grandeur de l'objet téléporté ne peut dépasser la surface des deux mains de l'incantateur lorsque celles-ci sont collées ensemble.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : L'objet touché.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de projection d'objets dans le temps.

Formule psychique : Duo cerebrum suppellex amitto salvus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'hibernation

Niveau 3 (12)

Inversion de l'âme

Le sort permet d'inter-changer les PMs restants (après incantation) avec les PVs l'incantateur. Ceci signifie que les PVs deviennent les PMs et les PMs restants deviennent les PVs, pendant cinq minutes. Ceci ne s'applique pas aux Points d'armure. Après la fin du sort, les chiffres s'inter-changent à nouveau à leur nouvel état. Pendant la durée du sort, le personnage ne peut pas être guéri d'aucune façon (magique ou autre) ou gagner des points de vie d'aucune manière (ex: toucher vampirique). Ce sort ne peut pas être combiné non plus avec les sorts de peau d'écorce, de carapace d'escargot et avatar de la nature. EXEMPLE: George a 12 PVs et 5 Pms. Il incante « Altération métaphysique » qui lui coute 3 PM (parce qu'il n'est pas spécialisé). Lorsque le sort est incanté il se retrouve avec 2 PVs et 12 PMs.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'altération métaphysique.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare vita animus ad spiritus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'âme

Arme de feu améliorée

L'arme ciblée devient une arme de feu, l'utilisateur doit annoncer « de feu » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Ce sort augmente aussi le dommage de l'arme par 1 point de dommage.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touché. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme de feu améliorée.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma ignis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du dragon

Arme de glace améliorée

L'arme ciblée devient une arme de glace, l'utilisateur doit annoncer « de glace » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Ce sort augmente aussi le dommage de l'arme par 1 point de dommage.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touché. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme de glace améliorée.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma frigus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'hiver boréal

Arme d'acide améliorée

L'arme ciblée devient une arme d'acide, l'utilisateur doit annoncer « d'acide » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Ce sort augmente aussi le dommage de l'arme par 1 point de dommage.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touché. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme d'acide améliorée.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma acerbis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ancien cobra

Arme électrique améliorée

L'arme ciblée devient une arme électrique, l'utilisateur doit annoncer « électrique » lors de chaque coup infligé. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Ce sort augmente aussi le dommage de l'arme par 1 point de dommage.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touché. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme électrique améliorée.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma fulmen

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'orage

Bâton magique

Permet à l'incantateur de placer un (1) sort dans son bâton (arme de type F) ou dans une baguette. On ne peut cependant pas y mettre un sort de niveau 4. Le coût du sort placé dans le bâton est calculé en surplus du coût du sort « Bâton magique mineur ». Les deux formules doivent être récitées l'une après l'autre, au moment de mettre le sort dans le bâton. Seul le personnage lui-même peut utiliser les sorts emmagasinés. Un seul bâton peut être actif à la fois. Pour décharger les sorts emmagasinés, l'incantateur doit avoir le bâton avec lui et le toucher avec sa main.

Durée : Jusqu'à ce que le sort emmagasiné soit relâché, ou un maximum de 24 heures.

Aire d'effet : Bâton (arme de type F) ou baguette que l'incantateur touche.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la jeune dryade

Changement d'apparence

L'incantateur change d'apparence, il peut prendre l'apparence d'une autre race ou d'une autre classe (doit amener costumes supplémentaires). Sa nouvelle apparence est restreinte à celle d'une des races pouvant être jouées par les joueurs.

Durée : Jusqu'à ce que l'incantateur invoque de nouveau le sort pour retourner à son apparence originale, ou 12 heures.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de changement d'apparence.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima non-veritas corpus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la chenille

Changement de plan éthéré

L'incantateur sort du monde matériel, il devient invisible, imperceptible et ne peut se faire toucher par des sorts ou par des coups physiques, il peut voir le plan matériel réel mais il ne peut faire aucune attaque physique. Il ne peut pas entendre les bruits créés dans le plan matériel. Il ne peut pas non plus méditer dans ce plan ni utiliser des sorts. Le personnage ne peut utiliser de potions, ou de parchemin, ou d'autres objets magiques, ni aucune magie dans le plan éthéré. Le personnage reçoit lui-même 1 point de dommage à chaque deux minutes où il est dans l'autre plan. S'il descend jusqu'à 0 P.V., il tombe inconscient et meurt peu après. Si l'incantateur lâche un objet dans le plan éthéré l'objet retourne dans la réalité. Dans le plan éthéré, toutes personnes apportées par les avancements de ce sort peuvent à tout moment, par la pensée, se libérer du sort et ainsi revenir dans le plan normal. Il est donc impossible d'envoyer quelqu'un dans le plan éthéré et le laisser mourir là. Un personnage dans le plan éthéré doit se promener avec la main levée et la paume ouverte pour signifier qu'il n'est pas visible. Deux personnes dans le plan éthéré en même temps peuvent se voir et interagir comme ils agiraient normalement, mais aucun effet magique ne fonctionne (potions, sorts, items magiques, etc.). Une potion de vision véritable et le sort de vision ultra-perçante permet de voir quelqu'un dans le plan éthéré.

Durée : Aussi longtemps que l'incantateur est vivant ou jusqu'à ce qu'il décide d'en sortir.

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du changement de plan éthéré.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima nemo aether

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du spectre

Ensorcellement d'armes avancé

Une arme devient magique. Tout autre enchantement affectant l'arme disparaît. Elle peut affecter les morts-vivants, les loups-garous, etc. De plus, elle cause 1 point de dommage supplémentaire.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc ou une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'ensorcellement d'armes avancé.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare arma magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du rosier

Matière première

Ce sort transforme les armes de métal en matière première. Par exemple, si le sort est utilisé sur une arme en argent, l'arme se transforme en une roche d'argent. Notez que le mithril est immunisé contre les sorts, incluant celui-ci.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la matière première.

Formule psychique : Tres cerebrum mutare arma primo natura

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du sable.

Pieds de roc

La victime a les pieds figés dans le sol. Le reste du corps peut bouger librement.

Durée : 1 minute.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touchée par un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du pied de roc.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima humilis rupes non-motus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du champignon.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :

Réparation d'arme ou d'armure

Permet, en mettant ses deux mains sur une armure pendant 30 secondes, de réparer cette armure de 10 P.A. L'incantateur ne peut pas réparer une armure qu'il porte sur lui-même. L'incantateur peut également réparer un point de dommage perdu sur une arme.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme, une armure, 10 flèches ou 10 carreaux touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la réparation d'arme ou d'armure.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare immobilis cruris manus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du castor

Niveau 4 (7)

Bandes de Mephisto

Des bandes de métal s'enroulent autour des bras et du torse de la cible et celle-ci doit laisser tomber tout ce qu'elle a dans les mains. La cible a encore l'usage de ses jambes.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touchée d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des bandes de Mephisto.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima phylaca helica corpus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du boa

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Bâton magique majeur

Permet à l'incantateur de placer deux (2) sorts dans son bâton (arme de type F) ou dans une baguette. On ne peut cependant pas y mettre un sort de niveau 4. Les coûts des sorts placés dans le bâton sont calculés en surplus du coût du sort « Bâton magique ». Toutes les formules doivent être récitées l'une après l'autre, au moment de mettre les sorts dans le bâton. Seul le personnage lui-même peut utiliser les sorts emmagasinés. Un seul bâton actif à la fois. Pour décharger les sorts emmagasinés, l'incantateur doit avoir le bâton avec lui et le toucher avec sa main. Il y a un délai d'un minimum de 10 secondes entre la décharge de deux sorts dans le bâton.

Durée : Jusqu'à ce que le sort emmagasiné soit relâché, ou un maximum de 24 heures.

Aire d'effet : Bâton (arme de type F) ou baguette de l'incantateur touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bâton magique majeur.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima arma magicus i aetas.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la dryade

Ingrédient : 1 Opale noire ou topaze, et une rune avec le symbole suivant :



Changement de plan éthéré amélioré

Permet d'apporter 1 personne dans le plan éthéré. L'incantateur et la personne amenée avec lui perdent un P.V. à chaque 2 minutes dans le plan éthéré. La personne apportée dans le plan éthéré peut en tout temps décider de revenir dans le plan normal.

Durée : Aussi longtemps que l'incantateur est vivant ou jusqu'à ce qu'il décide d'en sortir. Même chose pour la personne apportée.

Aire d'effet : Une personne touchée et l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de changement de plan éthéré amélioré.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima dos nemo aether

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ancien spectre

Ingrédient : 1 Topaze ou saphir, et une rune avec le symbole suivant :



Oblitération des protections

Fait descendre une armure de n'importe quelle sorte à 0 P.A., ou rend un bouclier inutile. Il est cependant possible de réparer plus tard l'objet affecté.

Durée : Jusqu'à ce que le personnage répare son armure ou son bouclier.

Aire d'effet : Une armure ou un bouclier touché.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'oblitération des protections.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima annihilare absumo scutum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du fleuve

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Regard de pierre

Après l'incantation, la première personne qui croise le regard de l'incantateur est transformée en pierre magique indestructible. La cible ainsi que son arme, armure, objets, deviennent immunisés à tout dommage physique et magique. La cible ne peut plus bouger ni parler. Elle continue néanmoins à voir et à entendre. Ce sort dure 5 minutes ou jusqu'à ce que le sort regard de pierre soit incanté à nouveau sur le même personnage. L'incantateur peut faire ce sort sur lui-même en croisant son propre regard dans un miroir.

Durée : Jusqu'à ce que le sort soit ré-incanté sur la cible ou 5 minutes maximum.

Aire d'effet : Une personne qui croise le regard de l'incantateur. Ou l'incantateur qui croise son propre regard sur une surface réfléchissante.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du regard de pierre.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima aspectus corpus rupes

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la méduse.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Réparation complète

Permet instantanément de réparer une armure jusqu'à son maximum de points d'armure ou bien de réparer une arme complètement.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme, une armure, 10 flèches ou 10 carreaux touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la réparation d'arme ou d'armure.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima immobilis cruris manus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du castor

Permet, en mettant ses deux mains sur la cible pendant 30 secondes, de réparer une armure jusqu'à son maximum de points d'armure ou bien de réparer une arme complètement.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme, une armure, un bouclier, 10 flèches ou 10 carreaux touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la réparation d'arme ou d'armure.

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima immobilis cruris manus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du castor

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Sphère de capture selon Ethinax

La cible de ce sort est capturée à l'intérieur d'une sphère d'un mètre de diamètre et aussi légère qu'un gros ballon. L'incantateur ou toute personne à l'extérieure de cette sphère peut la faire bouger en la poussant. La cible peut bouger librement dans les limites de la sphère, mais ne peut pas attaquer ou lancer des sorts à l'extérieure de la sphère et elle ne peut pas faire bouger la sphère. Pareillement, la sphère empêche aussi tout objet ou créature d'y pénétrer de l'extérieure, ainsi que tout sort. La sphère laisse passer librement l'air, les sons et la lumière.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima pila phylaca spiritus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du fourmilion

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Animal (30)

Sorts niveau 1 (6)

Griffes temporaires

Des griffes poussent sur les mains de l'incantateur et font 1 point de dommage. Les griffes doivent être fournies par le joueur. Ce sort peut aussi permettre d'enlever des griffes naturelles pendant la durée du sort.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des griffes temporaires.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune chat.

Lueur féérique

Des lucioles entourent les cibles autour d'un endroit désigné par l'incantateur (en lançant un catalyseur sur le sol), ce qui les rendent plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité ou à des sorts tels que « Camouflage », « Invisibilité » et les compétences « Camouflage dans l'ombre ». La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures sensibles à la lumière. L'incantateur peut utiliser ce sort uniquement s'il a entendu ou senti la cible ou s'il a de bonnes raisons de croire qu'il y a quelque chose d'invisible autour de lui. Une fois que les lucioles ont détecté un personnage, elles le suivent pendant toute la durée du sort.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 7 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de lueur féérique.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la luciole.

Œil de hibou

Permet de voir dans le noir, sort ayant le même résultat que la compétence « Vision nocturne ». Le joueur doit fournir une lampe de poche (alimentée de 2 piles AA max.) avec un filtre rouge.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'oeil de hibou

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du hibou.

Poison

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 8 P.V. 10 minutes après s'être fait toucher. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (Flèche de Poison, Poison fort, Nuage Vénéneux, Poison mortel et Poison Ingré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Durée : Instantané

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du poison.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du scorpion.

Régénération

L'incantateur gagne 1 P.V. à chaque minute pendant toute la durée du sort. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de régénération.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lézard.

Tentacules temporaires

Les mains de l'incantateur se transforment en tentacules et font 1 point de dommage. Les tentacules doivent être fournis par le joueur. Ce sort peut aussi permettre d'enlever des tentacules naturels pendant la durée du sort.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des tentacules temporaires.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la poulpe.

Sorts niveau 2 (9)

Amitié avec les animaux

Permet de calmer un animal agressif et/ou de se lier d'amitié avec l'animal en question. De cette manière, l'incantateur pourrait avoir des amis animaux. Ne fonctionne pas sur les races pouvant être jouées par les joueurs.

Durée : Jusqu'à ce que l'incantateur fasse un geste hostile envers l'animal ou 1 heure maximum.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur, ou atteint par un catalyseur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'amitié avec les animaux.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lionceau.

Carapace d'escargot

Augmente le total des P.V. de l'incantateur de 25 P.V. L'incantateur ne peut pas courir ni se battre pour toute la durée du sort, soit 30 minutes. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. L'incantateur ne peut pas arrêter le sort. Lorsque le sort se termine, les P.V. retournent à l'ancien total de P.V.. Si l'incantateur se retrouve, avant la fin de ce sort, à un nombre de P.V. plus bas que l'ancien total, alors ses P.V. demeurent à ce même nombre lorsque le sort se termine. Ce sort ne peut pas être combiné avec le sort « Peau d'écorce » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec une autre carapace d'escargot d'un autre niveau.

Durée : 30 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de carapace d'escargot.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'escargot.

Contrôle de la lycanthropie

Permet de contrôler la lycanthropie (en figeant la forme présente). Ce sort peut donc être utilisé pour empêcher quelqu'un de se transformer en lycanthrope ou pour l'empêcher de revenir normal. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même, mais s'il est incanté à nouveau, la durée totale de 1 heure est renouvelée.

Durée : 1 heure

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur, ou touchée par un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du contrôle de la lycanthropie.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la lune.

Flèche de poison

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 10 P.V. 10 minutes après s'être fait toucher. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (Poison, Poison fort, Nuage Vénéneux, Poison mortel et Poison Ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Durée : Instantané

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touchée par un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la flèche de poison .

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la guêpe

Force d'ours

L'incantateur devient aussi fort qu'un ours. Il gagne la compétence « Force brute I » pendant la durée du sort.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de force d'ours.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ours polaire.

Griffes

Des griffes poussent sur les mains de l'incantateur et font 1 point de dommage. Les griffes doivent être fournies par le joueur. Ce sort peut aussi permettre d'enlever des griffes naturelles pendant la durée du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des griffes.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du chat.

Poison Lent

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 2 P.V. à chaque heure après s'être fait toucher. De plus, le personnage ne peut plus régénérer aucun P.V. en dormant, par contre le poison ne fait plus effet pendant la durée de sommeil du joueur. L'effet du poison reprend à son réveil. Le poison fait effet jusqu'à ce que la personne empoisonnée boive une potion d'antidote de puissance III ou reçoive le sort « Neutralisation du poison ». Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même. Après une heure, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes mineurs qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre, étourdissements, etc. apparaissent graduellement.

Durée : Instantané

Aire d'effet :

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du poison lent.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la tarentule .

Régénération longue

L'incantateur gagne 1 P.V. à chaque minute pendant toute la durée du sort. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la régénération longue

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vieux lézard.

Tentacules

Les mains de l'incantateur se transforment en tentacules et font 1 point de dommage. Les tentacules doivent être fournis par le joueur. Ce sort peut aussi permettre d'enlever des tentacules naturels pendant la durée du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de tentacules.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du calmar

Sorts niveau 3 (7)

Carapace de vieil escargot

Augmente le total des P.V. de l'incantateur de 45 P.V. L'incantateur ne peut pas courir ni se battre pendant toute la durée du sort, soit 60 minutes. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. L'incantateur ne peut pas arrêter le sort. Lorsque le sort se termine, les P.V. retournent à l'ancien total de P.V. Si l'incantateur se retrouve, avant la fin de ce sort, à un nombre de P.V. plus bas que l'ancien total, alors ses P.V. demeurent à ce même nombre lorsque le sort se termine. Ce sort ne peut pas être combiné avec le sort « Peau d'écorce » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec une autre carapace d'escargot d'un autre niveau.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la carapace de vieil escargo.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vieil escargot.

Forme de fauve partielle

Permet à l'incantateur de se transformer partiellement ou complètement en un animal prédateur (loup, lion, tigre, ours, etc.). Il doit se comporter comme tel. La transformation comporte des griffes aux deux mains (fournies par le joueur) avec un dommage de 2. Ne peut pas être combiné avec les compétences « Force brute » ou « Spécialisation ». Sous cette forme, l'incantateur ne peut plus incanter de sorts.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de forme de fauve partielle.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la semi-bête

Nuée d'insectes

Une nuée d'insectes volants, rampants, sauteurs et grimpeurs attaque la victime et l'empêche de se battre, de lancer des sorts ou de faire quoi que ce soit d'autre. La victime ne peut que s'enfuir en courant et en battant l'air de ses bras.

Durée : 1 minute

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur, ou touchée par un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de nuée d'insectes.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir des sauterelles.

Poison fort

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 15 P.V. 10 minutes après s'être fait toucher. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (Poison, Flèche de Poison, Nuage Vénéneux, Poison mortel et Poison Ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Durée : Instantané

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du poison fort.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la veuve noire

Protection terrestre

L'incantateur s'enfouit dans le sol et il ne peut pas se faire attaquer, ni se faire jeter de sort, ni se faire voir ou entendre. Il ne peut pas lui non plus voir, entendre ou interagir avec ce qui se passe en surface mais il peut se déplacer lentement. Ce sort ne peut pas être utilisé pour cacher des objets sous la terre. Si l'incantateur lâche un objet il remonte à la surface

Durée : 10 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de protection terrestre.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la taupe.

Régénération avancée

Ce sort fait repousser tous les membres amputés de l'incantateur. L'incantateur n'a pas besoin de bouger ses mains pour incanter ce sort.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de régénération avancée.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du troll.

Sphère anti-créature

L'incantateur est protégé des créatures vivantes incluant toutes celles ne pouvant pas être jouées par un

joueur. Les créatures ne peuvent pas approcher à moins de 1 mètre de rayon de l'incantateur. Si celui-ci avance vers elles, elles doivent se déplacer au mieux de leurs capacités pour rester en dehors de ce rayon. L'incantateur ne peut cependant que se déplacer lentement. Les morts-vivants ne sont pas affectés.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la sphère anti-créature.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du hérisson

Sorts niveau 4 (5)

Ancienne carapace d'escargot

Augmente le total des P.V. de l'incantateur de 100 P.V. L'incantateur ne peut pas courir ni se battre pendant toute la durée de ce sort, soit 60 minutes. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. L'incantateur ne peut pas arrêter le sort. Lorsque le sort se termine, les P.V. retournent à l'ancien total de P.V.. Si l'incantateur se retrouve, avant la fin du sort, à un nombre de P.V. plus bas que l'ancien total, alors ses P.V. demeurent à ce même nombre lorsque le sort se termine. Ce sort ne peut pas être combiné avec le sort « Peau d'écorce » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec une autre carapace d'escargot d'un autre niveau.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de l'ancienne carapace d'escargot.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du très vieil escargot.

9

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :

Force du Grizzly

L'incantateur devient aussi fort qu'un grizzly. Il gagne les compétences « Force brute I » et « Force brute II » pendant la durée du sort.

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la force du grizzly.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du grizzly

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :

ω

Forme de fauve totale

Permet à l'incantateur de se transformer partiellement ou complètement en un animal prédateur (loup, lion, tigre, ours, etc.) Il doit se comporter comme tel. La transformation comporte griffes (dommage de 5), fourrure (5 P.V. de plus), et il est protégé contre la peur magique. Ne peut pas être combiné avec les compétences « Force brute » ou « Spécialisation ». Sous cette forme, l'incantateur ne peut plus incanter de sorts.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de forme de fauve totale.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la bête.

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune avec le symbole suivant :



Nuage Vénéneux

Un nuage d'un poison gazeux est créé autour de l'incantateur. Ce nuage empoisonne toute personne qui se trouve dans l'aire d'effet incluant l'incantateur. L'empoisonnement peut être contré par le sort Immunité aux poisons. L'empoisonnement cause 10 point de dommage 10 minutes après l'empoisonnement. Seulement le sort Neutralisation du poison peut enlever cet empoisonnement. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (Poison, Flèche de poison, poison fort, poison mortel et poison ingéré).

Durée : Instantané

Aire d'effet : 7 mètres de rayon

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du nuage vénéneux.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du dragon vert.

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Poison Mortel

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le personnage empoisonné perd 30 P.V. 10 minutes après s'être fait toucher. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même ou avec tout autre effet causant du dommage de poison après un laps de temps (Poison, Flèche de Poison, Nuage Vénéneux, Poison mortel et Poison Ingéré). Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Durée : Instantané

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du poison mortel.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la méduse marine.

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Enchantement (31)

Niveau 1 (5)

Courage

Permet d'immuniser un personnage contre les effets d'une peur magique.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Maximum de 2 personnes touchées ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du courage.

Formule psychique : Unus cerebrum cerebellum non-timere

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du Lion

Moquerie

L'incantateur réussit à se moquer efficacement d'un autre personnage. La personne visée par ce sort se sent tellement insultée qu'elle se rue immédiatement sur l'incantateur et tente de l'attaquer avec n'importe quelle arme. Si elle n'a pas d'arme sous la main, elle tentera de prendre n'importe laquelle située autour d'elle (même si elle doit l'arracher des mains d'un autre personnage). Si elle n'a pas trouvé d'arme après 30 secondes, elle se calme et ne veut plus attaquer. La victime ne peut en aucun cas jeter de sort pendant ces 30 secondes. L'incantateur n'a pas besoin de parler la langue de sa victime pour lancer ce sort.

Durée : 30 secondes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Unus cerebrum ignominis insulta.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'oiseau-moqueur

Suggestion

Oblige la cible de faire une action simple qu'il aurait pu faire logiquement (manger, s'enfuir, se battre contre son ennemi, etc.) Étant un sort télépathique, cette cible est certaine que l'action provient d'elle, et tous les autres le pensent aussi. Ne fonctionne pas lorsque cette action va dans le sens contraire à la mentalité du personnage (attaquer ses amis, se tuer, aider ses ennemis, etc.).

Durée : 30 secondes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Unus cerebrum verbum tangere.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la jeune nymphe

Surdité

La cible devient sourde.

Durée : 5 minute, ou jusqu'à ce que la cible soit affecté du sort « enlèvement de malédiction ».

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Unus cerebrum non-audire.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du serpent

Niveau 2 (9)

Aura de maladresse

Afflige les personnages exerçant les compétences:

- Vol à la tire
- Premiers soins
- Réparations de toutes sortes
- Fabrication de parchemins
- Alchimie
- Herboristerie
- Torture

En doublant le temps d'exécution. Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de maladresse.

Formule psychique : Duo cerebrum praebia fluctus manus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du tique

Aura de silence

Tous ceux dans l'aura ne peuvent plus parler (donc, ne peuvent pas invoquer des sorts non plus.) Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur cible.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de silence.

Formule psychique : Duo cerebrum praebia non-sonus i non-loquere

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du banc de poisson

Aveuglement

La cible devient aveugle et doit se fermer les yeux (sauf lors des combats pour ceux qui ont la compétence « Combat aveugle »).

Durée : 5 minute, ou jusqu'à ce que la cible soit affecté du sort « enlèvement de malédiction ».

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Duo cerebrum praebia videre caecus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du rat-taupe

Confusion

La cible ne sait plus ce qu'elle faisait ni où elle est.

Durée : 5 minute, ou jusqu'à ce que la cible soit affecté du sort « enlèvement de malédiction ».

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Duo cerebrum praebia memoria sopor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du papillon.

Maladresse

La cible laisse tomber tout ce qu'elle tient dans ses mains.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Duo cerebrum praebia corpus fluctus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la girafe

Mutisme

La cible devient muette (ne peut donc pas non plus incanter de sorts) pendant toute la durée du sort.

Durée : 5 minute, ou jusqu'à ce que la cible soit affecté du sort « enlèvement de malédiction ».

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du mutisme.

Formule psychique : Duo cerebrum praebia maxima non-loquere.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la carpe

Rire incontrôlable

La cible doit rire sans arrêt. Elle peut à peine parler en riant. Elle peut encore se défendre avec de la misère.

Durée : 1 minute.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Duo cerebrum praebia verbum humor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la hyène

Suggestion de masse

Même chose que pour suggestion, mais ciblé sur un groupe de personnages. Ce sort n'est pas télépathique, et tout le monde entend la suggestion.

Durée : 30 seconde.

Aire d'effet : A voix sur un groupe maximum de 7 personnes.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Duo cerebrum praebia verbum tangere.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du nymphe

Vérité

Oblige un personnage à dire honnêtement la vérité au jeteur de ce sort. Le personnage n'est pas obligé de répondre aux questions qu'on lui pose mais s'il le fait, il ne peut pas dire le moindre mensonge (d'après ce qu'il sait).

Durée : 1 minute

Aire d'effet: Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de vérité.

Formule psychique : Duo cerebrum praebia veritas atis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ange

Niveau 3 (8)

Amnésie

La cible ne se souvient plus des cinq dernières minutes avant la prise d'effet de ce sort.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'amnésie.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima memoria sopor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du poisson rouge

Aura d'agilité

Permet aux personnages d'exercer les compétences,

- Vol à la tire
- Premiers soins
- Réparations de toutes sortes
- Fabrication de parchemins
- Alchimie
- Herboristerie
- Torture

En deux fois moins de temps. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura d'agilité.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima manus non-fluctus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du colibri.

Aura de paix

L'incantateur invoque une aura qui influence les actions de ceux et celles qui pénètrent. Ils ne peuvent entreprendre aucune action offensive ni offensante envers qui que ce soit (même des ennemis mortels). Voir la définition d'une aura sur l'incantateur. Cette aura n'affecte pas les morts-vivants ni les créatures extra-planaires. **Action offensive :** Toute action dirigée contre autrui et qui vise à limiter ses possibilités ou lui nuire (blesser, paralyser, suggérer, etc. sont des actions offensives).

Durée : 5 minutes ou jusqu'à temps que l'incantateur fasse une action OFFENSIVE, qu'elle soit physique ou magique.

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de paix.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia orbis pax pacis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la colombe

Aura de vérité

Tous ceux dans l'aura ne peuvent pas mentir. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de vérité.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia orbis veritas atis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du chien de garde

Cécité de masse

Ce sort crée un faible vent qui fait lever de la poussière et l'envoie dans les yeux de tous les personnages à 7 mètres autour de l'incantateur, les aveuglant pendant 10 secondes. L'incantateur lui-même n'est pas affecté.

Durée : 10 secondes

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 7 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la cécité de masse.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia complures videre caecus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir des mouches.

Charme

La victime de ce sort considère l'incantateur comme son meilleur ami et son allié. Elle doit l'écouter et le protéger au mieux de ses capacités. Seuls les humanoïdes et goblinoides peuvent être ainsi charmés, sauf les morts-vivants.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de charme.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima duco dominis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du tamia

Danse irrésistible

La cible ne peut s'empêcher de danser pendant toute la durée du sort. Elle ne peut plus se battre ni courir mais peut encore parler normalement.

Durée : 1 minute.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la danse irrésistible.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia corpus chorea.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cacatoès

Paralysie

Paralyse le personnage ciblé **pendant 3 secondes** de la tête aux pieds dans la position exacte où il était au moment où le sort l'a atteint. Celui-ci voit toujours en avant de lui s'il avait les yeux ouverts au début du sort. Il ne peut ni bouger, ni parler. L'état de paralysie est annulé par le premier coup ou sort offensif reçu, ou après 3 secondes. L'incantateur au moment d'atteindre sa victime avec ce sort doit crier : « paralysie 3 secondes ! »

Durée : 3 secondes

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la paralysie.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia corpus immobilis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du serpent-sonnette

Peur

La cible de ce sort est prise d'une frayeur incontrôlable envers l'incantateur. Le personnage doit réagir d'une des façons suivantes : il peut s'enfuir en courant, se mettre en boule par terre dans une position défensive ou rester paralysé sur place. En plus de ces réactions, le personnage peut aussi crier pendant ce temps.

Durée : 1 minute.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de peur.

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima cerebellum timere.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du corbeau

Niveau 4 (8)

Fausse mémoire

Permet de donner une mémoire déterminée par l'incantateur à la cible (peut, par exemple, faire croire à la cible qu'il a bravement combattu un groupe de trolls ou de gobelins, ou bien que son roi est son ennemi juré).

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la fausse mémoire.

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima non-veritas memori crebellum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ancien poisson rouge

Ingrédient : 1 Saphir ou rubis, et une rune avec le symbole suivant :



Jet de fatigue

La cible est très fatiguée. Elle ne peut pas se battre, ni courir. Elle peut, par contre, essayer de se défendre (mais ne peut pas contre-attaquer). Elle peut également lancer des sort (comme « Asile », ou « Invisibilité »), ou crier pour de l'aide.

Durée : 30 secondes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du jet de fatigue.

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima corpus fluctus sopor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du paresseux

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Sommeil

Permet d'endormir quelqu'un instantanément, la personne ciblée se réveille au premier coup ou bruit suffisamment fort ou après 5 minutes.

Durée : 5 minutes ou moins.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du sommeil.

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia dominis corpus i crebellum sopor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la marmotte

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Souffrance

Provoque d'horribles souffrances dans tout le corps de la personne ciblée. Celle-ci se tort de douleur. La personne atteinte ne peut ni attaquer, ni se défendre et se déplace très difficilement.

Durée : 1 minute.

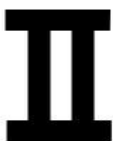
Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de souffrance.

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima corpus timere dolor.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cactus

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Voix de banshee

Tous les personnages qui entendent un cri fort poussé par l'incantateur sont pris d'une peur magique incontrôlable et doivent s'enfuir en courant pendant une minute.

Durée : 1 minute

Aire d'effet : A voix sur toutes les personnes qui entendent le cri.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la voix de banshee.

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima complures cerebellum timere

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la banshee

Ingrédient : 1 Opale noire et une rune avec le symbole suivant :



Invocation (27)

Niveau 1 (7)

Flèche de feu

Une petite flèche de feu est lancée, causant 4 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la flèche de feu.

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la flamme

Flèche électrique

Une petite flèche d'électricité est lancée, causant 4 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la flèche électrique.

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta fulmen.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'éclair

Flèche de glace

Une petite flèche de glace est lancée et cause 4 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la flèche de glace.

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la glace

Flèche d'acide

Une petite flèche d'acide est lancée et cause 4 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la flèche d'acide.

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta acerbus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du sulfure

Missile Magique

Une sphère lumineuse est projetée sur une victime et lui cause 4 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du missile magique.

Formule psychique : Unus cerebrum projector magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du feu follet

Main ardente

L'incantateur inflige des brûlures intenses quand il touche sa victime avec sa main. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule et cause 6 points de dommage.

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la main ardente.

Formule psychique : Unus cerebrum manus ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la braise

Toucher glacial

L'incantateur inflige des engelures douloureuses quand il touche sa victime avec sa main. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule et cause 6 points de dommage.

Durée : 10 secondes ou moins.

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher glacial.

Formule psychique : Unus cerebrum manus frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'engelure

Niveau 2 (6)

Main ardente incendiaire

L'incantateur inflige des brûlures intenses quand il touche sa victime avec sa main. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule et cause 10 points de dommage.

Durée : 10 secondes ou moins.

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la main ardente incendiaire.

Formule psychique : Duo cerebrum advocare manus ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du braisier

Météore magique

Un météore lumineux est projeté sur une victime et lui cause 6 points de dommage.

Durée : Instantanée, le mage doit lancer son catalyseur en moins de 10 secondes.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du météore magique.

Formule psychique : Duo cerebrum advocare meteor magicus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du feu féérique

Poigne électrique

Inflige 6 points de dommage à au moins une personne. On doit toucher le personnage qu'on vise ou encore un objet en métal avec lequel son corps est en contact (son épée, son armure ou un fil de clôture auquel il touche, par exemple). Si cette victime est elle-même en contact physique avec d'autres personnages ou si ceux-ci sont reliés à elle par des objets métalliques, ils sont également affectés de la même façon. La seule limite au nombre de personnages qu'on peut affecter avec ce sort est donc le nombre de personnes qui sont reliés entre eux par le métal ou la chair. Notez que le tissu et le cuir ne constituent pas un obstacle à la transmission du courant électrique. Si personne n'a été affecté par ce sort après 10 secondes suivant l'incantation, l'énergie est dissipée et le sort ne fonctionne plus.

Durée : 10 secondes ou moins.

Aire d'effet : Un personnage touché (ou relié par du métal) par l'incantateur et tous les autres personnages en contact physique (ou reliés par du métal) avec le personnage touché par l'incantateur (mais excluant l'incantateur lui-même).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la poigne électrique.

Formule psychique : Duo cerebrum advocare attracto electrum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du choc électrique

Toucher glacial meurtrier

L'incantateur inflige des engelures douloureuses quand il touche sa victime avec sa main. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule et cause 10 points de dommage.

Durée : 10 secondes ou moins.

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher glacial meurtrier.

Formule psychique : Duo cerebrum advocare manus frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la congélation

Pyre funèbre de Taro

Brûle tout cadavre (comme par exemple, un personnage qui a été achevé il y a au moins 1 minute, ou le cadavre d'un mort-vivant en état de régénération) de façon à être irrécupérable. Le sort laisse un tas de cendres inutiles. Les objets du personnage ne sont pas affectés.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Un cadavre touché.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la pyre funèbre de Taro.

Formule psychique : Duo cerebrum mutare corpus exuro.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du bousier

Vent de tempête

Permet à l'incantateur de faire lever un vent assez fort pour repousser une créature d'une grosseur comparable à celle d'un humain. Elle repousse la créature à 5 m de distance à partir de son emplacement initial en direction opposée à l'incantateur.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touchée par un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du vent de tempête.

Formule psychique : Duo cerebrum advocare ventus psittacus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vent.

Niveau 3 (6)

Boule de feu

Une grosse boule de feu est projetée dans les airs et cause 9 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la boule de feu.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la météorite

Boule de glace

Une grosse boule de neige et de glace est lancée et cause 9 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la boule de glace.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du glacier

Boule d'acide

Une bulle remplie d'acide, en frappant une cible, cause 9 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la boule d'acide.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila acerbus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'acide sulfurique

Boule électrique

Un éclair est projeté sous forme de boule et cause 9 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la boule électrique.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila fulmen.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la foudre

Cyclone

Permet à l'incantateur de soulever des vents assez forts pour repousser toutes les créatures présentes autour de lui dans un rayon de 7 m. Il peut repousser des créatures aussi grosses qu'un humain. Ces vents les repoussent à plus de 7 m de leur emplacement initial en direction opposée à l'incantateur.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 7 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du cyclone.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare psittacus ferox ventus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'ouragan.

Poigne électrique foudroyante

Inflige 10 points de dommage à au moins une personne. On doit toucher le personnage qu'on vise ou encore un objet en métal avec lequel son corps est en contact (son épée, son armure ou un fil de clôture auquel il touche, par exemple). Si cette victime est elle-même en contact physique avec d'autres personnages ou si ceux-ci sont reliés à elle par des objets métalliques, ils sont également affectés de la même façon. La seule limite au nombre de personnages qu'on peut affecter avec ce sort est donc le nombre de personnes qui sont reliés entre eux par le métal ou la chair. Notez que le tissu et le cuir ne constituent pas un obstacle à la transmission du courant électrique. Si personne n'a été affecté par ce sort après 10 secondes suivant l'incantation, l'énergie est dissipée et le sort ne fonctionne plus.

Durée : 10 secondes ou moins.

Aire d'effet : Un personnage touché (ou relié par du métal) par l'incantateur et tous les autres personnages en contact physique (ou relié par du métal) avec le personnage touché par l'incantateur (excluant l'incantateur lui-même).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la poigne électrique foudroyante.

Formule psychique : Tres cerebrum advocare accumulo propago electrum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du tonnerre.

Niveau 4 (8)

Astéroïde fougueux de Ori

Un astéroïde magique fougueux plonge sur l'incantateur et tous les personnages autour de lui. Les personnages affectés doivent s'asseoir par terre et reçoivent 15 points de dommage magiques. Après avoir reçu les dommages, les personnages peuvent se relever.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 2 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir .

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima lampas meteor magicus ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'étoile filante

Ingrédient : Une gemme de couleur jaune (topaze) et une rune avec le symbole suivant :



Pilier de glace

Un gigantesque pilier de glace qui monte jusqu'au ciel enveloppe l'incantateur et tout les personnages qui l'entourent reçoivent 14 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 2 mètres autour de l'incantateur (excluant celui-ci).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du pilier de glace.

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna frigus.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la glaciation

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Pilier de feu

Un gigantesque pilier de flammes montant jusqu'au ciel enveloppe l'incantateur, et tous les personnages qui l'entourent reçoivent 14 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 2 mètres autour de l'incantateur (excluant celui-ci).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du pilier de feu.

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna ignis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du feu de forêt

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Pilier d'acide

Un gigantesque pilier d'acide qui monte jusqu'au ciel enveloppe l'incantateur et tous les personnages qui l'entourent reçoivent 14 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 2 mètres autour de l'incantateur (excluant celui-ci).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du pilier d'acide.

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna acerbis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la mare volcanique

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Pilier électrique

Un gigantesque pilier électrique qui monte jusqu'au ciel enveloppe l'incantateur, et tous les personnages qui l'entourent reçoivent 14 points de dommage.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages dans un cercle d'un rayon de 2 mètres autour de l'incantateur (excluant celui-ci).

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du pilier électrique.

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna fulmen.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cataclysme.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



K.O.

Permet d'assommer la cible pendant cinq minutes.

Durée : La cible se réveille au premier coup physique ou sorts offensifs reçus, ou 5 minutes plus tard.

Aire d'effet : une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du K.O.

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare fortis pertubo non cerebrum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir d'éboulement de roches

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Négative (32)

Niveau 1 (4)

Aura de distorsion cérébrale

Tous ceux à l'intérieur de l'aura perdent 1 P.M par minute. Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur cible.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de distorsion cérébrale.

Main maléfique

Guérit un mort-vivant de 6 P.V.. Son total de P.V. ne peut pas excéder le total du personnage devenu mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la main maléfique.

Malédiction d'arme

Les armes deviennent maudites (frappe « maléfique ») Ne peut pas être cumulé avec aucune autre amélioration magique du dommage.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux (un arc et une arbalète ne peuvent pas être maudits).

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la malédiction d'arme.

Toucher vampirique

Après l'incantation de ce sort, l'incantateur a 30 secondes pour toucher un autre personnage avec sa main. Ce contact cause 3 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V.. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher vampirique.

Niveau 2 (9)

Aura de faiblesse

Tous frappent de -4 dommages DANS l'aura de l'incantateur (minimum de 0.) Voir la définition d'une aura sur l'incantateur. Ceci dit, les flèches et les armes de jets lancés à partir de l'extérieur de l'aura font un dommage normal puisque leurs sources ne sont pas affectées par l'aura de faiblesse.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de faiblesse.

Aura de noirceur

Rend les morts-vivants plus puissants (leurs P.V. sont doublés) et résistants à la compétence « Vade

retro ». Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de noirceur.

Aura de putréfaction mineure

Tous les êtres vivants dans l'aura perdent 1 P.V par minute. Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur cible.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de putréfaction mineure.

Charme des morts

Ce sort permet de charmer des morts-vivants. Les créatures charmées voient l'incantateur comme étant un ami, elles ne vont pas nécessairement l'aider ni lui obéir, mais ne l'attaqueront pas. Le charme est brisé à la première action offensive de la part de l'incantateur.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Tous les morts-vivant que l'incantateur rencontre pendant la durée du sort et qui peut être affecté.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de charme des morts.

Coup affaiblissant de Günter

Le personnage ciblé perd la moitié de ses P.M. restants (arrondis vers le haut), peu importe son total de départ.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du coup affaiblissant de Günter.

Main maléfique avancée

Guérit un mort-vivant de 15 P.V. Son total de P.V. ne peut excéder le total du personnage devenu mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la main maléfique avancée.

Perte de magie

L'incantateur fait perdre à un autre personnage un nombre de P.M. égal au nombre qu'il est prêt à sacrifier des ses propres P.M. La seule limite de P.M. qu'il peut enlever est donc son propre total moins 2 P.M. (le coût pour incanter ce sort).

Durée : Instantanée

Aire d'effet : À voix, doit entendre clairement.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de perte de magie.

Sépulture

Permet de donner aux morts (pas aux blessés ni aux comateux) une sépulture décente. Le(s) cadavre(s) touché(s) s'enfonce(nt) alors sous terre tout seul et le corps des personnes affectées ne peut plus être volé, fouillé, dévoré, mutilé ni même vu. Le joueur de ce cadavre peut se relever hors-jeu et se déplacer. Il est cependant encore mort et ne peut ni ne doit voir ou entendre de choses qu'il ne devrait pas. Le temps qu'il doive attendre pour revenir à la vie n'est pas raccourci mais lorsqu'il le fera, il pourra sortir de terre n'importe où dans un rayon de 20 mètres autour de l'endroit où il a été enterré.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un maximum de 2 corps touchés autre que l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la sépulture.

Toucher vampirique avancé

Après l'incantation de ce sort, l'incantateur a 30 secondes pour toucher un autre personnage avec la main. Ce contact cause 6 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V. L'incantateur ne peut pas dépasser son total habituel de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher vampirique avancé.

Niveau 3 (14)

Animation des morts

Permet d'animer un mort et d'en faire un serviteur docile pendant 15 minutes, peu importe le temps qu'il reste à ce personnage avant de revenir à la vie. Ne fonctionne pas sur les comateux. La victime devient un zombie et ignore ses vies antérieures. Elle doit obéir à l'incantateur et ne peut articuler de paroles. Elle commence sa vie de zombie avec son total maximal de points de vie mais avec aucun point de magie. Pendant qu'il est un zombie, le joueur encaisse double dommage des armes bénites. À la fin de la durée du sort, le mort-vivant tombe par terre, mort, et doit attendre 5 minutes avant d'aller au camp des NPCs. Si le zombie meurt avant, le joueur recommence à compter son temps à attendre à partir du moment où il était rendu avant d'être transformé en zombie. Lorsque ce temps est fini, il doit se rendre au camp des NPCs. Le zombie doit émettre des sons de mort vivants pour l'identifier en tant que zombie.

Durée : Jusqu'à la mort du zombie ou un maximum de 15 minutes.

Aire d'effet : Un corps touché autre que l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'animation des morts.

Aura de faiblesse

Tous frappent de -4 dommages DANS l'aura de l'incantateur (minimum de 0.) Voir la définition d'une aura sur l'incantateur. Ceci dit, les flèches et les armes de jets lancés à partir de l'extérieur de l'aura font un dommage normal puisque leurs sources ne sont pas affectées par l'aura de faiblesse.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de faiblesse.

Aura de putréfaction

Tous les êtres vivants dans l'aura perdent 1 P.V par minute. Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de putréfaction.

Blast mental

Permet de faire jaillir de soi une décharge d'énergie mentale. Celle-ci fait perdre 6 P.M. aux personnages situés à deux mètres ou moins de l'incantateur. L'incantateur n'est évidemment pas affecté lui-même. Les dommages sont faits sans catalyseur.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Tous les personnages se trouvant à l'intérieur de 2 mètres de rayon autour de l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de blast mental.

Faiblesse spirituelle (maladie)

« Maladie » La cible perd 4 points de magie de son total maximal. Ceux-ci ne peuvent pas être regagnés par une méditation, un transfert, en dormant ou par une potion. Une personne étant affectée

par ce sort ne peut pas tomber plus bas que zéro points de magie. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

Durée : 3 heures ou jusqu'à ce que la maladie soit enlevée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la faiblesse spirituelle

Faiblesse vitale (maladie)

« Maladie » La cible perd 5 points de vie de son total maximal de départ. Ceux-ci ne peuvent pas être regagnés par une guérison normale. Une personne étant affectée par ce sort ne peut pas tomber à moins de un point de vie. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

Durée : 3 heures ou jusqu'à ce que la maladie soit enlevée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la faiblesse vitale

Interférence magique (malédiction)

Augmente de 1 PM le coût de chaque sort incanté. Le sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

Durée : 3 heures ou jusqu'à ce que la malédiction soit enlevée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de l'interférence magique

Interférence maléfique (malédiction)

Le joueur affecté par cette malédiction ne peut pas recevoir de guérison magique (item, potion ou sort), ni de neutralisation du poison, ni d'enlèvement de maladie.

Durée : 3 heures ou jusqu'à ce que la malédiction soit enlevée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de l'interférence maléfique

Main maléfique infernale

Guérit un mort-vivant de 30 P.V. Son total de P.V. ne peut pas excéder le total du personnage devenu mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la main maléfique infernale.

Malédiction d'arme avancée

Les armes deviennent maudites (frappe « maléfique ») et augmentent leur dommage de 1 point de dommage. Ne peut pas être cumulé avec aucune autre amélioration magique du dommage.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux (un arc et une arbalète ne peuvent pas être maudits)

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la malédiction d'arme avancée.

Putréfaction de membre

Au moment de l'incantation, l'incantateur choisit un des 4 membres de la cible (une des jambes, ou un des bras). Ce membre devient pourri et inutilisable. Le membre doit être régénéré. Si le personnage meurt, le membre revient comme avant.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de putréfaction de membre.

Rétribution divine

Si l'incantateur subit des dommages dus à des coups physiques, ce même nombre de dommages est dirigé également vers la personne qui a infligé les blessures. Ex.: Un incantateur reçoit un coup de 5

P.V. de dégâts, la personne qui a attaqué reçoit également 5 P.V. de dégâts. Ne s'applique pas au dommage de la magie. Si l'incantateur meurt, ce sort se dissipe immédiatement.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la rétribution divine.

Toucher vampirique infernal

Après l'incantation de ce sort, l'incantateur a 30 secondes pour toucher un autre personnage avec la main. Ce contact cause 12 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V.. L'incantateur ne peut pas dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher vampirique infernal.

Niveau 4 (5)

Aura de putréfaction majeure

Tous les êtres vivants dans l'aura perdent 1 P.V. par minute. Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de putréfaction majeure.

Ingrédients : Une rune avec le symbole suivant :



Décomposition

Le personnage ciblé perd la moitié de ses P.V. restants, y compris ses points d'armure, peu importe son total de départ.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur ou touché d'un catalyseur sur la personne, l'armure, l'arme ou le bouclier.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de décomposition.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Toucher vampirique démoniaque

Après l'incantation de ce sort, l'incantateur a 30 secondes pour toucher un autre personnage avec la main. Ce contact cause 20 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V.. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un personnage touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du toucher vampirique démoniaque.

Ingrédients : 1 Opale noire, et une rune avec le symbole suivant :



Vengeance divine

Si l'incantateur subit des dommages dus à des coups physiques, la personne qui a infligé les blessures reçoit également le double des dommages que l'incantateur subit. Ex.: Un incantateur reçoit un coup de 5 P.V., la personne qui a attaqué reçoit 10 P.V. de dégâts. Ne s'applique pas au dommage de la magie. Si l'incantateur meurt, ce sort se dissipe immédiatement.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la vengeance divine.

Ingrédients : 1 Opale noire, et une rune avec le symbole suivant :



Positive (30)

Niveau 1 (7)

Bénédition d'arme

Les armes deviennent bénies (frappent « béni »). Ne peut pas être cumulé avec aucune autre amélioration magique du dommage.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être bénis)

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bénédiction d'arme.

Bénédition de nourriture

Permet de purifier un repas d'une personne. La purification enlève tout poison ou impureté de la nourriture bénite. De plus le repas devient tellement pur qu'il a des propriétés de guérison physique et mentale (+8 P.V. et +3 P.M.). Si utilisé sur un liquide, ce liquide devient pur mais n'acquière aucune propriété de guérison. Pour que le repas contienne une propriété de guérison, le repas doit être ingéré en entier et cela avant de quitter son camp ou l'emplacement où le personnage mangeait. Ne fonctionne pas sur des petits repas (demi-sandwich) ou autre petits repas. Le sort ne peut être utilisé plus de trois fois par jour sur une même personne et un seul repas béni peut être ingéré pour chaque intervalle de 2 heures minimum. La personne affectée ne peut pas excéder son maximum en P.V. ou en P.M.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un repas

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bénédiction de nourriture.

Guérison de blessures mineures

Soigne un personnage de 3 P.V. Ne guérit pas l'armure. N'a aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures mineures.

Guérison de blessures sévères par imposition des mains

Permet, en mettant ses deux mains sur un autre personnage pendant 30 secondes, de lui redonner 10 P.V., sans excéder le maximum de départ. Ne guérit pas l'armure. N'a aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée (après les 30 secondes).

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures sévères par imposition des mains.

Main divine

Cause 10 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de main divine.

Purification

Ce sort permet de purifier des personnes pour les sortir instantanément d'un état de possession. Le sujet de cette purification doit être touché pour être vraiment purifié. Les malédictions et les auras ne peuvent pas être enlevées par ce sort. Ne peut pas contrer les sorts de suggestion, charme, amitié, etc., l'état de possession étant un esprit ou un démon qui contrôle la personne.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de purification.

Transfert magique

Permet de transférer des P.M. de soi vers un autre personnage possédant des P.M. Le nombre de P.M. est au choix de l'incantateur. Un personnage ne peut recevoir plus de P.M. que sont nombre maximal.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur pouvant utiliser de la magie psychique.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de transfert magique.

Niveau 2 (7)

Aura régénératrice mineure

Redonne 1 P.V. à chaque minute aux gens à l'intérieur de l'aura. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura régénératrice mineure.

Guérison de blessures critiques par imposition des mains

Permet, en mettant ses deux mains sur un autre personnage pendant 30 secondes de lui redonner 20 P.V., sans excéder le maximum de départ. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée (après les 30 secondes)

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures critiques par imposition des mains.

Guérison de blessures légères

Soigne un personnage de 5 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures légères.

Immunité aux maladies

Immunitise une personne aux maladies. Quelques rares maladies particulièrement graves peuvent résister à ce sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité aux maladies.

Main divine avancée

Cause 15 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de main divine avancée.

Purification divine

Ce sort permet de purifier des personnes pour les sortir instantanément d'un état de suggestion, charme ou domination. Le sujet de cette purification doit être touché pour être vraiment purifié. Les malédictions ne peuvent pas être enlevées par ce sort.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de purification divine.

Régénération

Le prêtre peut faire repousser un membre perdu. L'incantateur doit toucher le moignon du membre coupé pendant 5 minutes. L'incantateur et le blessé doivent rester immobiles pendant ces 5 minutes d'incantation à moins que le prêtre ait la compétence Concentration accrue.

Durée : Instantané (après l'incantation de 5 minutes)

Aire d'effet : Un membre touché

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de régénération.

Niveau 3 (11)

Aura de lumière

Les morts-vivants ne peuvent pas entrer dans l'aura. Si l'incantateur marche vers eux, ils doivent se déplacer au mieux de leurs capacités pour éviter d'entrer dans l'aire d'effet. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de lumière.

Aura régénératrice

Redonne 1 P.V. à chaque minute pendant 15 minutes. Voir définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura régénératrice.

Bénédition d'arme avancée

Les armes deviennent bénies (frappent « bénit ») et leur dommage est augmenté de 1 point de dommage. Ne peut pas être cumulé avec aucune autre amélioration magique du dommage.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être bénit)

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de bénédiction d'arme avancée.

Émanation divine

Ce sort dégage une énergie positive autour de l'incantateur causant 15 points de dommage à tous les morts-vivants dans un rayon de deux mètres.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Rayon de 2 mètres autour de l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'émanation divine

Enlèvement d'une malédiction

Enlève une malédiction (auras sur cible, etc.) sur une personne ou un objet (ne permet pas d'enlever la malédiction d'un objet maudit, mais de briser le lien de malédiction entre l'objet et un individu).

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée, l'incantateur ou un objet

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'enlèvement d'une malédiction.

Enlèvement de maladies

Guérit les maladies. Seul quelques rares maladies très graves peuvent résister à ce sort.

Durée : instantanée

Aire d'effet : Sur une portion d'eau qui doit être bue.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'enlèvement des maladies.

Guérison de blessures mortelles par imposition des mains

Permet, en mettant ses deux mains sur un autre personnage pendant 30 secondes de lui redonner 30 P.V., sans excéder le maximum de départ. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée (après les 30 secondes)

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures mortelles par imposition des mains.

Guérison de blessures sérieuses

Soigne un personnage de 10 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison de blessures sérieuses.

Guérison massive de blessures légères

Un incantateur peut guérir un groupe de personnes de 5 P.V. chacun. Ne guérit pas l'armure. Chaque personne guérie doit être nommée dans la formule. Le sort ne prend pas effet avant que toutes les personnes soient nommées. Si l'incantateur se fait interrompre par un coup physique ou magique, le sort ne fonctionne pas. Les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : À voix sur une ou plusieurs personnes nommées et sur l'incantateur s'il se nomme.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison massive, (noms des personnages affectés), de leurs blessures légères.

Main divine céleste

Cause 25 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un mort-vivant touché directement ou à travers des vêtements de tissu ou de cuir, pas à travers du métal ou du bois.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de main divine céleste.

Régénération accélérée

Le prêtre peut faire repousser un membre perdu. L'incantateur doit toucher, avec au moins une main, le moignon du membre coupé pendant 1 minute. L'incantateur et le blessé doivent rester immobiles pendant ces 5 minutes d'incantation à moins que le prêtre ait la compétence Concentration accrue.

Durée : Instantanée (après l'incantation de 1 minute)

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de régénération accéléré.

Niveau 4 (5)

Aura psychique

Permet aux personnes dans l'aura de méditer 2 fois plus rapidement. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura psychique.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Aura régénératrice majeure

Redonne 1 P.V. à chaque minute pendant 60 minutes. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura régénératrice majeure.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Guérison massive de blessures sérieuses

Un incantateur peut guérir un groupe de personnes de 10 P.V. chacun. Ne guérit pas l'armure. Chaque personne guérie doit être nommée. Le sort ne prend pas effet avant que toutes les personnes soient nommées. Si l'incantateur se fait interrompre par un coup physique ou magique, le sort ne fonctionne pas. Les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : A voix sur une ou plusieurs personnes nommées et sur l'incantateur s'il se nomme.

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison massive, (noms des personnages affectés), de leurs blessures sérieuses.

Ingrédient : Une gemme de couleur jaune (topaze) et une rune avec le symbole suivant :



Guérison totale

Soigne un personnage de 50 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison totale.

Ingrédients : Une gemme de couleur noire (opale noire) et une rune avec le symbole suivant :



Résurrection

Permet de redonner la vie à un personnage. Le prêtre qui incante « Résurrection » doit faire une cérémonie et prier pendant 30 minutes. La cérémonie doit comporter du sang d'un membre de la même race que le personnage défunt. Le prêtre doit également mentionner le nom de la personne à ressusciter. Ce sort ne peut pas être mis dans un réceptacle saint à l'aide du sort du même nom et ne peut également pas être mis sur un parchemin.

Durée : 30 minutes de prière.

Aire d'effet : Illimité

Formule : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de résurrection.

Ingrédients : 1 Saphir ou rubis, et une rune avec le symbole suivant :



Révélation (26)

Niveau 1 (9)

Détection

Permet de détecter diverses caractéristiques actuelles chez les autres personnages. Le personnage ciblé est obligé de révéler une des informations suivantes, aux choix de l'incantateur, sur la personne ciblée :

- Possède une connaissance de la magie quelconque.
- Est atteint de lycanthropie (qu'il le sache lui-même ou non).
- Est atteint de vampirisme
- Son nombre de P.M. restants.
- Son nombre de P.V. restants.
- Sa race véritable.
- Si elle est charmée ou possédée.
- Ses intentions réelles immédiates (qu'elle s'apprête à faire à ce moment précis).
- Sa/ses divinités vénérées

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Note: Le sort doit être incanté une fois pour chaque caractéristique qu'on tente de détecter.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de détection

Formule psychique : Unus cerebrum identificatio detectia

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du chien

Détection des poisons

Permet de détecter toutes les sortes de poisons mais non de les identifier.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir

Formule psychique : Unus cerebrum identificatio venenum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la vipère.

Intuition

L'incantateur peut pressentir toute créature invisible dans un rayon de 7 mètres autour de lui. Il ne sait cependant pas où est celle-ci, ni dans quelle direction elle est. Tout ce qu'il sait c'est qu'il y a une créature invisible dans un rayon de 7 mètres.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'intuition

Formule psychique : Unus cerebrum detectia intuitus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du requin

Médiumnité

Permet de parler aux morts comme s'ils étaient vivants. L'incantateur récite sa formule, touche à un cadavre, et peut converser avec celui-ci dans l'au-delà. Le défunt peut mentir ou refuser de répondre aux questions s'il veut.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de médiumnité

Formule psychique : Unus cerebrum revelatio non-vita

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du ver

Objet invisible

Permet de rendre un objet invisible. 5 écus valent 1 objet. Un objet magique ainsi caché peut encore être utilisé. Si l'objet caché est une arme, elle redevient visible lors du premier coup donné.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : 1 objet touché

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'objet invisible

Formule psychique : Unus cerebrum mater non-visibility.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du mirage

Perception de la mort

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. L'incantateur sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (a été achevé il y a moins de une minute), condamnées à une plus ou moins longue échéance (inconscient, donc elles vont mourir s'elles ne reçoivent pas de soins), gravement blessées (1P.V. à 4P.V.), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Cet enchantement révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort, ainsi que la compétence « Métabolisme discret ».

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Tous les êtres à 5 mètres ou moins autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de perception de la mort

Formule psychique : Unus cerebrum vita detectum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du voutour

Poches profondes

Permet de cacher sur soi un objet de la taille d'un oeuf de poule ou plus petit. Pour les besoins de ce sort, 5 écus ou pierres précieuses peuvent être considérés comme un seul objet. Ce sort fait disparaître l'ouverture d'une poche ou d'un contenant et en fait passer le contenu dans une autre dimension. Il devient donc impossible de détecter ce contenu au poids, au toucher ou au son. Non cumulatif avec lui-même; ne peut être incanté qu'une seule fois par poche ou contenant à la fois. Chaque incantation de ce sort active une seule poche ou un seul contenant à la fois. L'accès au contenu par l'incantateur annule automatiquement l'effet du sort sur cette poche ou ce contenant.

Durée : Jusqu'à ce que l'objet soit sorti de sa cachette, ou au maximum 12 heures.

Aire d'effet : Une poche ou un contenant touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir

Formule psychique : Unus cerebrum mutare parco non-finis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du jeune kangourou

Simulation de la mort

L'incantateur peut simuler sa propre mort. Pendant ce temps, il n'a pas de pouls et ne respire pas. La température de son corps diminue et le corps montre une pâleur extrême et une rigidité cadavérique. De plus, le corps peut montrer l'illusion de plaies ouvertes, de coulées de sang, etc. Le personnage doit rester immobile sinon le sort prend fin. Il peut en profiter pour méditer. Il peut se faire déplacer par quelqu'un d'autre mais, dans ce cas, il ne peut plus méditer. Ne protège pas des dommages, sorts, etc.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de simulation de la mort

Formule psychique : Unus cerebrum abdo vita

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'opossum

Transformation des écus

Transforme les écus de bronze ou d'argent en écus d'or.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : 3 écus touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir transformation des écus

Formule psychique : Unus cerebrum metalia auris.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du lutin.

Niveau 2 (9)

Communication

Permet à l'incantateur de comprendre et de parler tous les langages de la cible touchée et de communiquer avec elle à l'aide d'un de ses langages, tant et aussi longtemps que la cible est dotée d'intelligence et de la capacité à communiquer verbalement.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée et l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de communication

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio verbum communicatia

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la perruche

Détection de la magie

Permet de détecter la présence d'objets magiques. Si l'objet est magique, l'incantateur le sent, s'il ne l'est pas, le sort a été utilisé en vain.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Pointer **un objet visible** dans un rayon de 3 mètres.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de détection de la magie

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio indentificatio magicus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du filet féérique

Détection des voleurs

Ce sort permet à l'incantateur d'identifier tout individu dans un rayon de 7 mètres qui aurait commis un vol, soit par les compétences « Vol à la tire 1 et 2 » ou qui aurait volé par ses propres moyens depuis les 10 dernières minutes. Ces personnes, si elles se trouvent dans un rayon de 7 mètres de l'incantateur quand celui-ci lance ce sort, doivent lever la main pendant 5 secondes.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Sur les êtres à 7 mètres de rayon autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de détection des voleurs

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio furis detectum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du perroquet

Détection des vols à la tire

Ce sort permet de détecter lorsque quelqu'un effectue un vol à la tire. Ce sort agit en tant qu'alarme. Si un personnage affecté de ce sort se fait faire « vol à la tire » avec succès (le voleur réussit le vol, et après avoir pris les items), une alarme se déclenche. Cette alarme est caractérisée par un cri strident à répétition pendant 10 secondes fait par le personnage affecté de ce sort.

Durée : 1 heure

Aire d'effet : Incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir détection des vols à la tire

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio furtum detectum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du singe hurleur

Grandes poches profondes

Permet de cacher sur soi trois objets de la taille d'un oeuf de poule ou plus petit. Pour les besoins de ce sort, 5 écus ou pierres précieuses peuvent être considérés comme un seul objet. Ce sort fait disparaître

l'ouverture d'une poche ou d'un contenant et en fait passer le contenu dans une autre dimension. Il devient donc impossible de détecter ce contenu au poids, au toucher ou au son. Non cumulatif avec lui-même; ne peut être incanté qu'une seule fois par poche ou contenant à la fois. Chaque incantation de ce sort active une seule poche ou un seul contenant à la fois. L'accès au contenu par l'incantateur annule automatiquement l'effet du sort sur cette poche ou ce contenant.

Durée : Jusqu'à ce que l'objet soit sorti de sa cachette, ou au maximum 12 heures.

Aire d'effet : Une poche ou un contenant touchés.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des grandes poches profondes

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio parco non-finis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du kangourou

Invisibilité

Permet de devenir invisible. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » l'incantateur invisible durant un combat. Si le personnage invisible donne un coup physique, incante un sort, ou exécute une action (comme ouvrir un coffre, enfarger quelqu'un), l'invisibilité se dissipe. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'invisibilité

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio corpus non-visibilis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du renard arctique

Mystification

Permet de déjouer TOUT les sorts de vérité, « Détection », « Perception de la mort », « détection des voleurs », ainsi que la compétence « Torture ». La personne qui incante ce sort peut se faire passer pour un personnage de n'importe quelle divinité et mentir impunément sans être affecté par la torture ou le sort vérité.

Durée : 60 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de mystification

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio maxima non-veritas.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du furet

Vision perçante

Ce charme permettra à l'incantateur de voir tous les personnages cachés par n'importe quel sort ou potion magique. La compétence « Camouflage dans l'ombre » et les sorts extra-dimensionnels ne sont pas affectés par le sort « Vision perçante ». Une personne qui est vue par l'incantateur de cette façon reste invisible mais peut être visée ou attaquée par l'incantateur.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur, rayon de 7 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de vision perçante

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio fides specto.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la chouette

Niveau 3 (5)

Analyse de la magie

Permet de connaître avec précision les effets d'un objet magique.

Durée : Instantanée (ou jusqu'à ce que le joueur ait trouvé l'information auprès d'un organisateur).

Aire d'effet : L'objet touché

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'analyse de la magie

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima idenficatio magicus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cercle des fées

Aura de vision véritable

Ceux qui entrent dans l'aura peuvent voir toute personne ou créature qui est invisible à 7 mètres ou moins d'eux.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'aura de vision véritable

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio aura fides specto

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du faucon

Compréhension des langages écrits

Ce sort permet de lire une langue écrite qui lui est inconnue pendant la durée du sort. L'incantateur n'a pas besoin de savoir en quelle langue le texte est écrit pour que le sort fonctionne. Le sort permet simplement de lire un texte dans une des langues ci-dessous. Si c'est un texte crypté ou dans une langue rare le sort n'aura pas d'effet. Il ne permet pas de comprendre à l'oral. Ce sort permet seulement de comprendre les langues accessibles aux joueurs soit: commun, houlain, tauralien, hordish, reptilien, runique, elfique, sous-mondien, infernal, célestial, latin, ancien commun et draconique.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de compréhension des langages écrits

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio littera ceptum riptum

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vieux sage

Invisibilité avancée

Permet de devenir invisible, même pendant un combat. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » le personnage invisible durant un combat. La personne invisible peut donner et recevoir des coups physiques et exécuter des actions (comme ouvrir un coffre, donner une poussée à quelqu'un) mais réapparaît au premier sort reçu ou lancé. Le joueur doit garder la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'invisibilité avancée

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima corpus non-visibilis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la phyllie

Médiumnité avancée

Équivalent à « Médiumnité » avec un sort de « Vérité ». Permet de parler avec un cadavre mais le mort ne peut pas mentir à l'incantateur. Par contre, il peut encore refuser de répondre. S'il répond, il ne dit que des choses vraies. Fonctionne aussi avec les morts-vivants.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une personne touchée autre que l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de médiumnité avancée

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima non-vita mortis

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vieux ver

Niveau 4 (3)

Communication de masse

Permet à l'incantateur ainsi que 4 autres cibles de se comprendre entre eux à travers un langage magique unique engendré par le sort. Les 4 cibles doivent être dotées d'intelligence et de la capacité à communiquer verbalement. Les gens non-affectés par le sort ne comprendront pas la conversation.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : 4 personnes touchées et l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de communication

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima multi-verbum communicatia

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la perdrix



Invisibilité de masse

Permet de rendre invisibles cinq personnages cibles (incluant le mage, mais il peut décider de rendre cinq alliés invisibles et rester lui-même visible). Ces personnes invisibles possèdent les mêmes désavantages et avantages qu'avec le sort « Invisibilité » (pas de coups physiques, ni de sorts). Les joueurs doivent se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Les joueurs ne peuvent donc pas utiliser une de leur main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : Cinq personnes touchées et ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'invisibilité de masse

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima multi-corpus non-visibilis.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du brouillard

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune avec le symbole suivant :



Invisibilité prismatique

Permet de devenir invisible, même pendant un combat. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » le personnage invisible durant un combat. La personne invisible peut donner et recevoir des coups physiques, incanter des sorts et exécuter des actions. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'invisibilité prismatique

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima corpus non-visibilis elementum.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du phasme

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune avec le symbole suivant :



Perception du mana

En incantant ce sort, le prêtre peut, en touchant un individu, savoir par combien (la quantité) d'effets magiques par lesquels il est affecté. Ceci inclus les sorts actifs (ex : mystification, bouclier magique, etc.), les items magiques qui affectent l'individu (pas si ça n'affecte que l'item), les maladies magiques, etc. Le sort fonctionne normalement même si l'individu est immunisé à la magie (dans ce cas la réponse est zéro) ou s'il est sous l'effet de mystification parce que le sort cible le mana qui entoure et influence le personnage.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Une cible; seul l'incantateur peut voir le mana et le nombre d'effets.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de perception du mana

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima detectia aetas magicus

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du dragon fée

Ingrédient : Une gemme de couleur noire (opale noire) et une rune avec le symbole suivant :



Vision ultra perçante

Ce charme permettra à l'incantateur de voir tous les personnages cachés par n'importe quel sort ou potion magique (camouflage, camouflage dans l'ombre, sorts ou potions d'invisibilité, potion de discrétion, changement de plan éthéré). Les sorts extra-dimensionnels ne sont pas affectés par le sort « Vision ultra perçante ». En plus, une personne au choix de l'incantateur redevient visible (une personne dans le plan éthéré ne sort pas du plan éthéré et est donc toujours immatérielle).

Durée : 5 minutes

Portée : Incantateur, et à la voix pour découvrir un personnage caché.

Aire d'effet : L'incantateur, rayon de 7 mètres autour de l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de vision ultra perçante

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima fides specto detectia

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'aigle

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Végétal (21)

Sorts niveau 1 (4)

Bâton vivant

Fait pousser instantanément des brindilles, des feuilles et des fleurs sur un bâton, une massue ou toute arme de bois. Les armes ainsi affectées font moins de dommage qu'en temps normal (-1 point de dommage).

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du bâton vivant.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du rosier.

Bonnes mûres

Crée des mûres magiques (fournies par le joueur) qui donnent un point de vie chacune si elles sont mangées. Un personnage ne peut manger plus de 20 bonnes mûres par jour. Les autres ne lui font plus aucun effet.

Durée : 1 heure maximum.

Aire d'effet : Une poignée de 5 mûres touchées.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des bonnes mûres.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la mûre.

Camouflage

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons,...). Le joueur ne peut pas se promener, il doit cependant garder la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir du camouflage.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du caméléon.

Détection des poisons

Permet de détecter toutes les sortes de poisons mais non de les identifier.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de détection des poisons.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la vipère.

Sorts niveau 2 (4)

Arme de bois

Les armes de métal sont transformées en bois et leur dommage normal diminue de 1. Ce sort n'affecte pas les armes déjà en bois et est non cumulatif.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Toucher, une arme.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'arme de bois.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du chêne.

Camouflage avancé

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons,...). L'incantateur peut également se déplacer lentement. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de camouflage avancé.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du vieux caméléon.

Neutralisation du poison

Permet d'annuler complètement les effets de n'importe quelle sorte de poison si le sort est lancé sur une personne qui en a ingéré, avant que le poison ne fasse complètement effet.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée ou l'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la neutralisation du poison.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la grenouille.

Peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle, qui peut dépasser le maximum que le personnage est normalement capable de porter. Ceci se traduit à une augmentation du total des P.V. de 10 P.V. Ce sort n'est pas cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la peau d'écorce.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent les pouvoirs du bouleau.

Sorts niveau 3 (7)

Fusion végétale

Permet d'entrer dans l'essence même d'un arbre, ce qui rend l'incantateur complètement immunisé à tout coup physique et tout sort. De plus il ne peut être détecté d'aucune façon physique ou magique. Par contre, il faut 10 secondes avant de pouvoir pénétrer complètement l'arbre. Donc durant ces 10 secondes, l'incantateur est toujours vulnérable. Sous cette forme, l'incantateur peut tourner autour de

l'arbre pour mieux voir ou mieux entendre s'il le désire.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de fusion végétale.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la sève.

Identification des poisons

Permet d'identifier les poisons. Si nécessaire, le personnage qui incante ce sort doit aller demander à un organisateur de lui révéler l'effet d'un poison.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une potion touchée.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'identification des poisons.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la mandragore.

Immunité aux poisons

Permet de devenir immunisé à tous les poisons pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'immunité aux poisons.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la mangouste.

Hallucinations (Poison)

Le personnage affecté par ce sort commence à halluciner après 5 minutes. Les hallucinations durent 5 minutes. Les hallucinations peuvent être: voir des gens qui ne sont pas réellement là, voir des objets ou animaux exotiques, voir une figure divine (dieu, ange, démon, etc.) et agir en conséquence, halluciner que quelqu'un le pourchasse, croire qu'il est dans une forêt très dense, etc. Le choix de l'hallucination est à la discrétion du joueur affecté par le sort. Une neutralisation du poison ou un antidote niveau 3 peut annuler les effets du sort.

Durée : Instantané, 10 minutes au total.

Aire d'effet : Une personne touchée

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des hallucinations

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du champignon hallucinogène

Racine d'arbre

Ce sort fait pousser des racines sur des armes de bois. Les racines poussent très rapidement et vont toucher le sol pour s'enraciner. Donc, si ce sort est utilisé sur une arme tenue par un personnage, des racines poussent de l'arme jusqu'au sol et l'arme se transforme en petit arbre.

Durée : Instantanée.

Aire d'effet : Une arme, 10 flèches ou 10 carreaux touchés. (Un arc et une arbalète ne peuvent pas être enchantés)

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de racine d'arbre.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du bambou.

Répulsion du bois

L'incantateur et ce qu'il porte sur lui se mettent à repousser le bois (sauf les objets avec lesquels il était en contact pendant l'incantation). Il peut même repousser tous les coups faits par des armes de bois (incluant les flèches et les carreaux d'arbalète s'ils sont en bois).

Durée : 15 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de répulsion du bois.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la tordeuse.

Vieille peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle. Ceci se traduit à une augmentation du total des P.V. de 20 P.V. Ce sort n'est pas

cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la vieille peau d'écorce.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent les pouvoir du vieux bouleau.

Sorts niveau 4 (6)

Ancienne peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle. Ceci se traduit par une augmentation du total des P.V. de 40 P.V. Ce sort n'est pas cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de l'ancienne peau d'écorce.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent les pouvoir de l'ancien bouleau.

Ingrédient : Une gemme de couleur bleue (Saphir) et une rune avec le symbole suivant :



Avatar de la Nature

Transforme l'incantateur en une entité plus puissante pendant la durée du sort. L'incantateur perd l'usage de ses sorts pendant la durée de ce sort. L'incantateur gagne 1 point de dommage supplémentaires et 50 points de vie supplémentaires pendant la durée de ce sort. À la fin du sort, si l'incantateur est encore vivant, il retourne à son nombre maximal de points de vie habituel (même s'il en avait moins au moment de l'incantation ou juste avant la fin du sort). Ce sort ne peut être incanté qu'une seule fois par heures. Non cumulatif avec les sorts Carapace d'escargot et Peau d'écorce. (Ne peut être accumulé plus d'une fois sur la même cible).

Durée : 60 minutes maximum.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'avatar de la nature.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir des faunes.

Ingrédients : 1 Topaze ou saphir, et une rune avec le symbole suivant :



Embroussaillement

Des plantes entourent la cible et l'empêchent de bouger complètement. Elle peut cependant encore parler. Ces plantes ont 10 P.V. Elles doivent recevoir ce nombre de dommage au minimum pour libérer la cible (le dernier coup porté, même s'il surpasse le nombre de points de vie des plantes, n'affectera pas la cible). Ces plantes peuvent donc être détruites à l'aide de sorts et de coups physiques. La cible est protégée des assommages et des attaques sournoises pendant que les plantes l'entourent.

Durée : 1 minute

Aire d'effet : Une personne touchée.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'embroussaillement.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir des ronces.

Ingrédient : Une rune avec le symbole suivant :



Flèche soporifique (Poison)

Le récipiendaire du sort se voit immédiatement affecté par des étourdissements qui vont en s'aggravant pendant 5 minutes. Au bout des 5 minutes, le personnage tombe endormit pour 25 minutes. Il peut se faire réveiller par un onguent d'antidote niveau 3 ou un sort de neutralisation du poison.

Durée : instantané et pour 30 minutes au total (voir description)

Aire d'effet : Une personne touchée

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de flèche soporifique.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du champignon soporifique.

Ingrédients : 1 Opale noire ou Topaze, et une rune avec le symbole suivant :



Hallucination de masse (poison)

Un nuage de spores toxiques émane des mains de l'incantateur affectant tous les personnages à l'intérieur de 2 mètres de l'incantateur. Ils commencent aussitôt à halluciner quelque chose au choix de l'incantateur. Les hallucinations durent 5 minutes. Les hallucinations peuvent être: voir des gens qui ne sont pas réellement là, voir des objets ou animaux exotiques, voir une figure divine (dieu, ange, démon, etc.) et agir en conséquence, halluciner que quelqu'un le pourchasse, croire qu'il est dans une forêt très dense, etc. L'hallucination est au choix de l'incantateur. Une neutralisation du poison ou un antidote niveau 3 peut annuler les effets du sort sur une personne.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : 2 mètres de rayon autour de l'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des hallucinations de masse

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de la sirène

Ingrédients : Une rune avec le symbol suivant :



Racine vitale

Permet à d'affecter une personne d'un second souffle, tel certains arbres après des feux. Si le personnage affecté tombe inconscient, après 5 minutes, il recouvrera conscience et guérira 1 PV par minute pour 5 minutes. Le sort empêche également de mourir lorsqu'un personnage est « achevé ».

Durée : Jusqu'à ce que le sort soit utilisé, ou 24 heures maximum.

Aire d'effet : Une personne touchée

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la racine vitale.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du feu

Ingrédients : 1 Saphir ou rubis et une rune avec le symbole suivant :



Transport via les arbres

Permet à l'incantateur de se transporter d'un arbre à un autre. L'incantateur doit d'abord faire une cérémonie de 10 minutes autour d'un arbre. Il doit tracer un symbole sur cet arbre avec un crayon de cire, une craie ou un autre moyen (non polluant, permanent ou destructeur, NE PAS abîmer les arbres!). Une fois la cérémonie faite, l'incantateur peut ensuite retourner à cet arbre une seule fois, en touchant n'importe quel autre arbre. Pendant qu'il se déplace directement jusqu'à son arbre, il doit lever la main pour indiquer qu'il n'est pas physiquement présent.

Durée : Jusqu'à l'activation du sort, ou 24 heures maximum.

Aire d'effet : L'incantateur.

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de transport via les arbres.

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir de l'écureuil.

Ingrédients : 1 Opale noire ou Topaze, et une rune avec le symbole suivant :

