



Manuel des Sorts

Abjuration

Aide (1)	Armure de mage (1)
Arrêt du vent (1)	Bris d'enchantement (1)
Combustion spontanée (1)	Communication avec les créatures de l'eau (1)
Congélation d'eau (1)	Ébullition de l'eau (1)
Effet (1)	Flotter sur l'air (1)
Lame de givre (1)	Langue de feu (1)
Lévitiation (1)	Marcher sur l'eau (1)
Nettoyage (1)	Perspécacité mineure (1)
Poids plume (1)	Respiration sous-marine (1)
Vision de nuit (1)	Arme de feu (2)
Armure magique (2)	Barrière temporelle (2)
Courage (2)	Résistance à l'électricité (2)
Résistance à la glace (2)	Résistance à la lumière (2)
Résistance à la terre (2)	Résistance au feu (2)
Résistance aux ombres (2)	Armure de lames (3)
Bannissement (3)	Dextérité surhumaine (3)
Nager tel le poisson (3)	Perspécacité (3)
Résistance élémentale (3)	Armure de vent (4)
Immunité à l'électricité (4)	Immunité à la terre (4)
Immunité au feu (4)	Immunité au froid (4)
Impulsion d'adrénaline (4)	Réduction de soi (4)
Réflexion (4)	Armure de force (5)
Mur de force impénétrable (5)	Rapidité (5)
Sanctuaire (5)	Sphère de négation (5)

Air

Arrêt du vent (1)	Coup de tonnerre (1)
Coup de vent (1)	Électricité Statique (1)
Flèche illusoire (1)	Flotter sur l'air (1)
Haleine d'outre-tombe (1)	Lévitiation (1)
Nuage de fumée (1)	Surdité (1)
Ventriloquie (1)	Arme tonnerre (2)
Éclair (2)	Éclat (2)
Flotter sur l'eau (2)	Mur de vent (2)
Résistance à l'électricité (2)	Respiration sans air (2)
Vol (2)	Appel à la foudre (3)
Arc électrique (3)	Brume (3)
Bulle d'air (3)	Dextérité surhumaine (3)
Dissipation des gaz (3)	Manipulation atmosphérique (3)
Vague électrique (3)	Armure de vent (4)
Boum sonique (4)	Chaîne d'éclairs (4)

Champ magnétique (4)
Vol ailé (4)
Nuage anti-magie (5)
Rapidité (5)

Immunité à l'électricité (4)
Créature de vent (5)
Poing du paradis (5)
Vortex (5)

Autre

Strangulation psychique (0)

Vision de l'aura (0)

Conjuration

Conjuration d'un repas (1)

Création d'eau (1)

Effet (1)

Globe de lumière (1)

Nuage de fumée (1)

Pluie de pierre (1)

Verglas (1)

Conjuration d'un essaim (2)

Main de flammes (2)

Mur d'épines (2)

Mur de feu (2)

Mur de froid (2)

Mur de vent (2)

Téléportation d'autrui (2)

Téléportation mineure (2)

Armure de lames (3)

Brume (3)

Bulle d'air (3)

Cercle de feu (3)

Cercle de froid (3)

Dissipation des gaz (3)

Lasso magique (3)

Mur visqueux (3)

Pic de roc (3)

Tempête de neige (3)

Armure de vent (4)

Brouillard (4)

Champ magnétique (4)

Mur de flammes hurlantes (4)

Téléportation majeur (4)

Tempête de sable (4)

Cercle de transport (5)

Vortex (5)

Divination

Affiliation (1)

Détection de l'invisibilité (1)

Détection de la magie (1)

Détection de la vie (1)

Détection du mal (1)

Détection du surnaturel (1)

Lecture magique (1)

Perspicacité mineure (1)

Vision de nuit (1)

Détection de la mort (2)

Détection des mensonges (2)

Détection des pièges (2)

Douleur prémonitoire. (2)

Oeil du de l'aigle (2)

Oeil du loup (2)

Bannissement (3)

Oeil de serpent (3)

Perspicacité (3)

Rayon de pouvoir (3)

Sagesse surhumaine (3)

Sens du danger (3)

Vision du guérisseur (3)

Distorsion de l'esprit (4)

Vision véritable (4)

6e sens (5)

Oracle (5)

Troisième oeil (5)

Eau

Communication avec les créatures de l'eau (1)	Congélation d'eau (1)
Création d'eau (1)	Ébullition de l'eau (1)
Lame de givre (1)	Marcher sur l'eau (1)
Nuage de vapeur (1)	Rayon de glace (1)
Respiration sous-marine (1)	Sommeil éveillé (1)
Verglas (1)	Dard de glace (2)
Flotter sur l'eau (2)	Mur de froid (2)
Pilier de glace (2)	Résistance à la glace (2)
Cercle de froid (3)	Éclat de glace (3)
Lame glaciale (3)	Mur visqueux (3)
Nager tel le poisson (3)	Sagesse surhumaine (3)
Tempête de neige (3)	Brouillard (4)
Globe de froid (4)	Immunité au froid (4)
Prison de glace (4)	Créature de l'eau (5)
Frigorification (5)	Rayon polaire (5)

Enchantement

Aide (1)	Charme animal (1)
Communication avec les créatures de l'eau (1)	Danse de la Fée (1)
Effet (1)	Fléau (1)
Globe de lumière (1)	Manipulation d'objet (1)
Marcher sur l'eau (1)	Menottes (1)
Nettoyage (1)	Respiration sous-marine (1)
Sommeil éveillé (1)	Verrou (1)
Arme d'énergie (2)	Aube (2)
Caméléon (2)	Cercle de protection mineur (2)
Flotter sur l'eau (2)	Paralysie mineur (2)
Respiration sans air (2)	Sommeil (2)
Vol (2)	Charme (3)
Force surhumaine (3)	Liens de force (3)
Nager tel le poisson (3)	Perte subite (3)
Télékinésie magique (3)	Berceuse sournoise (4)
Choc mental (4)	Impulsion d'adrénaline (4)
Négation de la magie (4)	Paralysie (4)
Prison de glace (4)	Domination (5)
Nuage anti-magie (5)	Sphère de négation (5)

Évocation

Coup de tonnerre (1)	Coup de vent (1)
Effet (1)	Électricité Statique (1)

Lumière aveuglante (1)
Pluie de pierre (1)
Rayon de glace (1)
Boule de feu (2)
Éclair (2)
Missiles d'énergie (2)
Appel à la foudre (3)
Éclat de glace (3)
Explosion (3)
Tremblement de terre (3)
Boum sonique (4)
Feu balistique (4)
Vague de choc (4)
Rayon d'énergie pure (5)
Rivière de lave (5)

Nuage de fumée (1)
Rayon de feu (1)
Verglas (1)
Dard de glace (2)
Main de flammes (2)
Rafale de feu (2)
Arc électrique (3)
Éruption (3)
Lasso magique (3)
Vague électrique (3)
Chaîne d'éclairs (4)
Globe de froid (4)
Poing du paradis (5)
Rayon polaire (5)
Souffle du dragon (5)

Feu

Combustion spontanée (1)
Ébullition de l'eau (1)
Lumière aveuglante (1)
Rayon de feu (1)
Boule de feu (2)
Extinction des flammes (2)
Mur de feu (2)
Résistance au feu (2)
Éruption (3)
Force surhumaine (3)
Immunité au feu (4)
Rivière de lave (5)
Souffle du dragon (5)

Contrôle des flammes (1)
Langue de feu (1)
Nuage de fumée (1)
Arme de feu (2)
Destruction des plantes (2)
Main de flammes (2)
Rafale de feu (2)
Cercle de feu (3)
Explosion (3)
Feu balistique (4)
Mur de flammes hurlantes (4)
Sécheresse (5)

Guérison

Détection des psioniques (1)
Sommeil (1)
Suppression de la peur (1)
Bio-régénération (2)
Chirurgie psychique (2)
Main curative (2)
Augmentation de la guérison (3)
Souffle de vie (3)
Renforcement du métabolisme (4)

Diagnostic psychique (1)
Suppression de la douleur (1)
Transfert d'énergie psychique (1)
Blocage mental (2)
Guérison des maladies (2)
Purification psychique (2)
Exorcisme (3)
Insensibilité (4)
Souffle de plus vie (5)

Illusion

Cécité (1)	Dissimulation d'objet (1)
Effet (1)	Flèche illusoire (1)
Jeux d'ombres (1)	Surdité (1)
Ventriloquie (1)	Caméléon (2)
Camouflage parmi les morts (2)	Invisibilité mineur (2)
Lame fantôme (2)	Lumières dansantes (2)
Masque (2)	Brume de peur (3)
Forme horrifiante (3)	Hallucination (3)
Peur (3)	Voûte de noirceur (3)
Agonie (4)	Berceuse sournoise (4)
Chaos (4)	Distortion de l'esprit (4)
Invisibilité majeur (4)	Peur (4)
Assassin fantomatique (5)	Disruption des sens (5)
Terrain illusoire (5)	

Lumière

Affiliation (1)	Armure de mage (1)
Bris d'enchantement (1)	Cécité (1)
Détection de l'invisibilité (1)	Détection de la magie (1)
Détection du mal (1)	Détection du surnaturel (1)
Dissimulation d'objet (1)	Globe de lumière (1)
Lumière aveuglante (1)	Vision de nuit (1)
Armure magique (2)	Aube (2)
Barrière temporelle (2)	Cercle de protection mineur (2)
Détection des mensonges (2)	Invisibilité mineur (2)
Lumières dansantes (2)	Oeil du de l'aigle (2)
Oeil du loup (2)	Résistance à la lumière (2)
Résistance aux ombres (2)	Arme de lumière (3)
Bannissement (3)	Hallucination (3)
Oeil de serpent (3)	Invisibilité majeur (4)
Réflexion (4)	Vision véritable (4)
Armure de force (5)	Mur de force impénétrable (5)
Oracle (5)	Sanctuaire (5)
Sphère de négation (5)	

Mort

Consommation de sang (1)	Détection de la vie (1)
Fléau (1)	Masque de mort (1)
Pustules (1)	Rayon de mort (1)
Toucher de Seth (1)	Appel morbide (2)

Armure d'os (2)
Confession morbide (2)
Détection de la mort (2)
Brume de peur (3)
Rayon d'énergie négative (3)
Agonie (4)
Dissipation du lien magique (4)
Os de fer (4)
Poing de Seth (4)
Doigt de Seth (5)

Camouflage parmi les morts (2)
Destruction des plantes (2)
Agrandissement des os (3)
Malédiction de maladie (3)
Vague de mort (3)
Chaos (4)
Métamorphose humanoïde (4)
Peur (4)
Réduction de soi (4)
Réveil de la liche (5)

Nature

Armure d'écorce (1)
Charme animal (1)
Communication avec les créatures de l'eau (1)
Congélation d'eau (1)
Coup de vent (1)
Danse de la Fée (1)
Ébullition de l'eau (1)
Flotter sur l'air (1)
Nettoyage (1)
Nuage de vapeur (1)
Caméléon (2)
Crachat paralysant (2)
Extinction des flammes (2)
Imperméabilité aux poisons et aux toxines (2)
Mur de vent (2)
Oeil du loup (2)
Brume (3)
Cercle de feu (3)
Dissipation des gaz (3)
Manipulation atmosphérique (3)
Nager tel le poisson (3)
Pic de roc (3)
Tempête de neige (3)
Armure de vent (4)
Chaîne d'éclairs (4)
Immunité à la terre (4)
Prison de glace (4)
Créature de vent (5)
Rivière de lave (5)

Arrêt du vent (1)
Combustion spontanée (1)
Communion avec les animaux (1)
Coup de tonnerre (1)
Création d'eau (1)
Détection de la vie (1)
Flotter (1)
Marcher sur l'eau (1)
Nuage de fumée (1)
Aube (2)
Conjuration d'un essaim (2)
Destruction des plantes (2)
Flotter sur l'eau (2)
Mur d'épines (2)
Oeil du de l'aigle (2)
Appel à la foudre (3)
Bulle d'air (3)
Cercle de froid (3)
Éruption (3)
Métamorphose animale (3)
Oeil de serpent (3)
Résistance élémentale (3)
Tremblement de terre (3)
Brouillard (4)
Immunité à l'électricité (4)
Immunité au feu (4)
Créature de l'eau (5)
Poing du paradis (5)
Sécheresse (5)

Nécromancie

Consommation de sang (1)	Détection de la vie (1)
Haleine d'outre-tombe (1)	Masque de mort (1)
Pustules (1)	Rayon de mort (1)
Toucher de Seth (1)	Appel morbide (2)
Armure d'os (2)	Camouflage parmi les morts (2)
Confession morbide (2)	Destruction des plantes (2)
Os de bois (2)	Paralysie mineur (2)
Putréfaction (2)	Vers blancs (2)
Agrandissement des os (3)	Brume de peur (3)
Malédiction de maladie (3)	Os de pierre (3)
Rayon d'énergie négative (3)	Sang du Nécroman (3)
Vague de mort (3)	Agonie (4)
Chaos (4)	Os de fer (4)
Paralysie (4)	Poing de Seth (4)
Doigt de Seth (5)	Fatalité repnante (5)
Réveil de la liche (5)	

Ombre

Bris d'enchantement (1)	Cécité (1)
Détection de l'invisibilité (1)	Détection de la magie (1)
Détection du mal (1)	Détection du surnaturel (1)
Dissimulation d'objet (1)	Jeux d'ombres (1)
Toucher de Seth (1)	Vision de nuit (1)
Caméléon (2)	Détection des pièges (2)
Lame fantôme (2)	Masque (2)
Oeil du de l'aigle (2)	Oeil du loup (2)
Ombre (2)	Résistance à la lumière (2)
Résistance aux ombres (2)	Charme (3)
Forme horrifiante (3)	Oeil de serpent (3)
Perte subite (3)	Peur (3)
Télékinésie magique (3)	Voûte de noirceur (3)
Chaos (4)	Dissipation du lien magique (4)
Invisibilité majeur (4)	Lame noir de désastre (4)
Mur de flammes hurlantes (4)	Peur (4)
Poing de Seth (4)	Assassin fantômatique (5)
Doigt de Seth (5)	Domination (5)
Fatalité repnante (5)	

Physique

Altération de l'aura (1)	Combustion spontanée (1)
Flotter (1)	Résistance à la fatigue (1)
Subsistance (1)	Télékinésie psychique (1)
Transe de mort (1)	Vision nocturne (1)
Blocage mental (2)	Imperméabilité au feu (2)
Imperméabilité au froid (2)	Imperméabilité aux poisons et aux toxines (2)
Lévitiation (2)	Poing télékinétique (2)
Poussée télékinétique (2)	Résistance à la faim et à la soif (2)
Adrénaline (3)	Télékinésie majeure (3)
Téléportation d'objet (3)	Bio-manipulation (4)
Champ de force télékinétique (4)	Vague télékinétique (4)
Vol télékinétique (4)	Contrôle télékinétique (5)
Pic d'ectoplasme (5)	Rafale télékinétique (5)

Sensible

Altération de l'aura (1)	Communion avec les animaux (1)
Détection des psioniques (1)	Empathie (1)
Hypnose (1)	Sentir la magie (1)
Sentir le mal (1)	Sentir les anomalies dimensionnelles (1)
Sentir les présences (1)	Vision nocturne (1)
Voir l'invisible (1)	Blocage mental (2)
Communion avec les esprits (2)	Dissipation des entités (2)
Lecture rapide (2)	Mémoire infaillible (2)
Projection astrale (2)	Suggestion psychique (2)
Télépathie (2)	Éclat mental (3)
Prison psychique (3)	Remords psychiques (3)
Sixième sens (3)	Transe martiale (3)
Blocage mental de groupe (4)	Invisibilité psychique (4)
Manipulation cérébrale (4)	Disruption des sens (5)
Domination (5)	Invisibilité psychique de masse (5)
Perte de mémoire (5)	

Suprapsychique

Électrokinésie (4)	Frigokinésie (4)
Pyrokinésie (4)	Transe de précognition (4)
Luminokinésie (5)	Transe biocénotique (5)
Umbrakinésie (5)	

Terre

Conjuration d'un repas (1)	Coup de tonnerre (1)
Danse de la Fée (1)	Menottes (1)
Nettoyage (1)	Pluie de pierre (1)
Arme d'énergie (2)	Armure magique (2)
Caméléon (2)	Conjuration d'un essaim (2)
Missiles d'énergie (2)	Mur d'épines (2)
Résistance à la terre (2)	Sables mouvants (2)
Constitution surhumaine (3)	Magnétisme (3)
Os de pierre (3)	Pic de roc (3)
Transmutation du fer en plomb (3)	Tremblement de terre (3)
Choc mental (4)	Immunité à la terre (4)
Os de fer (4)	Tempête de sable (4)
Transmutation de la roche en chair (4)	Vague de choc (4)
Mur de force impénétrable (5)	Rayon d'énergie pure (5)
Rivière de lave (5)	Terrain illusoire (5)

Transmutation

Affiliation (1)	Armure d'écorce (1)
Arrêt du vent (1)	Combustion spontanée (1)
Congélation d'eau (1)	Contrôle des flammes (1)
Danse de la Fée (1)	Effet (1)
Lame de givre (1)	Nuage de vapeur (1)
Poids plume (1)	Surdité (1)
Verrou (1)	Arme tonnerre (2)
Caméléon (2)	Éclair (2)
Éclat (2)	Extinction des flammes (2)
Flotter sur l'eau (2)	Ombre (2)
Paralysie mineur (2)	Pilier de glace (2)
Sables mouvants (2)	Constitution surhumaine (3)
Lame glaciale (3)	Magnétisme (3)
Manipulation atmosphérique (3)	Métamorphose animale (3)
Télékinésie magique (3)	Transmutation du fer en plomb (3)
Dissipation du lien magique (4)	Impulsion d'adrénaline (4)
Lame noir de désastre (4)	Métamorphose humanoïde (4)
Négation de la magie (4)	Paralysie (4)
Réduction de soi (4)	Transmutation de la roche en chair (4)
Vol ailé (4)	Créature de l'eau (5)
Créature de vent (5)	Frigorification (5)
Métamorphose majeur (5)	Réjuvenation (5)
Sécheresse (5)	

Vie

Aide (1)	Charme animal (1)
Danse de la Fée (1)	Détection de la vie (1)
Manipulation d'objet (1)	Masque de mort (1)
Perspicacité mineure (1)	Pustules (1)
Armure d'os (2)	Confession morbide (2)
Courage (2)	Destruction des plantes (2)
Détection de la mort (2)	Os de bois (2)
Paralyse mineur (2)	Sommeil (2)
Vers blancs (2)	Liens de force (3)
Métamorphose animale (3)	Perspicacité (3)
Résistance élémentale (3)	Vision du guérisseur (3)
Berceuse sournoise (4)	Impulsion d'adrénaline (4)
Métamorphose humanoïde (4)	Paralyse (4)
Peur (4)	Réduction de soi (4)
6e sens (5)	Disruption des sens (5)
Métamorphose majeur (5)	Réjuvenation (5)

Adrénaline

Niveau : 3

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de libérer une dose d'adrénaline dans son corps, ce qui lui permet de bénéficier des bonus suivants :

- +10 P.F.

- +2 Sauvegardes contre les toxines ou le poison

- La fatigue et la douleur sont temporairement oubliées et le personnage peut fonctionner normalement, comme s'il était complètement reposé.

Affiliation

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Divination, Transmutation

Mot de pouvoir : *Ascio de Res*

Portée : Touché

Durée : 1 journée

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet au magicien de placer une marque magique sur un objet de son choix. À partir de ce point, et jusqu'à la fin du sortilège, le magicien saura toujours que l'objet en question est bel et bien le sien. Il ne faudra qu'observer l'objet, de près ou de loin, quelques secondes pour détecter que l'objet est sien. Seul le magicien qui a lancé le sort est conscient de la marque.

Agonie

Niveau : 4

Sphère : Mort, Illusion, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Doleo Est, Zu Leiden*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort très cruel est destiné à faire souffrir, rien d'autre. Si la cible ne sauvegarde pas, elle aura l'impression qu'à toute les secondes, elle se fait transpercer, brûler, piétiner, frapper, etc. Bref, la cible souffre ÉNORMÉMENT. Si elle sauvegarde, son cerveau a su détecter l'illusion et l'aura chassé de son esprit. Si la victime échoue la sauvegarde, elle s'échouera sur le sol de douleur pour la durée du sort, et devra simuler une douleur extrême. Si la victime reçoit réellement 3 point de dégât elle sortira de son agonie.

Agrandissement des os

Niveau : 3

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Anctus ossis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort affecte directement la structure osseuse du mage , déchirant la chair et transformant le magicien en grotesque créature d'os et de sang. Le mage obtient une plus grande puissance physique (+3 dégâts, +3 CA) mais en raison de la nature de ce sort il devient vulnérable aux dégâts "Blancs" (x2 dégâts) pour la durée du sortilège. De plus, le magicien ne pourra incanter sous cette forme. L'agrandissement des os cause des dégâts interne de 5 fatal, qui ne peuvent être évités de quelconque manière. Ce sortilège ne fonctionne pas sur une personne qui porte une armure.

Aide

Niveau : 1

Sphère : Vie, Abjuration, Enchantement

Mot de pouvoir : *Auxilium*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

La cible atteinte de ce sort verra ses capacités au combats augmentés. Elle bénéficie ainsi d'un bonus de +1 à ses dégâts.

Altération de l'aura

Niveau : 1

Sphère : Physique, Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Un pouvoir unique qui permet de berner les visions psychiques. Ce pouvoir permet au psionique de manipuler son énergie physique de façon à pouvoir modifier son aura. Les changements possibles :

- -2 Niveaux ou +4 Niveaux
- Cacher la présence de pouvoirs psychiques
- Cacher la présence d'énergie magique
- Cacher la présence de sortilège ou de magie
- Cacher la fatigue, la maladie ou les blessures (Aura l'air frais et dispos)

Appel à la foudre

Niveau : 3

Sphère : Air, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Vocatus ad eam fulmen*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 40 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort évoque, directement des cieux, un éclair venant foudroyer la cible. Effet : la cible recevra 40 points de dégâts (type électrique), sauvegarde vigueur pour moitié. Ce sort ne peut être invoqué qu'à l'extérieur lorsque le ciel est visible.

Appel morbide

Niveau : 2

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Vocatus Mortis*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Ce sort conjure des mains squelettiques, agrippant toutes les cibles dans la zone d'effet, et les gardant en place. Une sauvegarde Réflexe annule l'effet. Toute partie d'une cible touchant le sol au moment de la lancée du sort sera effectivement immobilisée par des mains squelettiques. Si les cibles reçoivent des dégâts, elles pourront se déprendre (Elles ne peuvent s'infliger eux-mêmes ces dégâts).

Arc électrique

Niveau : 3

Sphère : Air, Évocation

Mot de pouvoir : *Fulmen arcus*

Portée : 50 pieds

Durée : -

Champ : 2 cibles

Dégâts : 20 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien, en électrifiant les 2 personnes, crée une décharge d'électricité statique entre ces 2 personnes, produisant un arc électrique. Les deux cibles subiront 20 (Électricité) points de dégâts chacun, sauvegarde vigueur pour moitié.

Arme d'énergie

Niveau : 2

Sphère : Terre, Enchantement

Mot de pouvoir : *Firmus Arma*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le sort enchante l'arme ciblée. Ainsi, elle fera +2 dégâts, en plus de causer des dégâts de type "Énergie"

Arme de feu

Niveau : 2

Sphère : Feu, Abjuration

Mot de pouvoir : *Arma de ignis*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort enchante une arme normale en arme magique pour la durée du sortilège, causant +2 dégâts de feu.

Arme de lumière

Niveau : 3

Sphère : Lumière

Mot de pouvoir : *Arma de lumen*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège fait briller l'arme du magicien d'un blanc extrêmement lumineux. L'arme du magicien peut ainsi frapper «Blanc ». Le sortilège n'affecte qu'une arme tenue par le magicien et donc l'arme ne peut être donnée à autrui. La lumière de l'arme est vive mais n'est pas suffisante pour lire ou s'éclairer convenablement.

Arme tonnerre

Niveau : 2

Sphère : Air, Transmutation

Mot de pouvoir : *Arma de Kasnis*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort enchante une arme, la rendant électrifiée. Ainsi, elle bénéficie d'un bonus de +2 dégâts électriques.

Armure d'écorce

Niveau : 1

Sphère : Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Armorum de cutis de arbustum*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut créer une armure d'écorce qui recouvre sa peau, telle une armure de cuir. Le magicien reçoit une C.A. de 2, mais tout dégâts de feu lui fera doubles dégâts tant que le sortilège est actif. Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée. L'armure ressemble à une armure et n'est donc pas utile pour le camouflage en forêt.

Armure d'os

Niveau : 2

Sphère : Mort, Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Armorum de Ossis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut transformer un bout d'os, en armure d'ossement qui recouvrira le magicien en partie. L'armure est clairement magique. Le magicien reçoit une CA d'armure de 2, mais le sort ne procure aucune C.A. contre les dégâts "blancs". Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée. Un bout d'os quelconque et réutilisable est nécessaire à l'incantation.

Armure de force

Niveau : 5

Sphère : Lumière, Abjuration

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège est l'ultime sortilège d'armure. Le magicien est ainsi recouvert d'une aura translucide et scintillante, lui procurant une C.A. de 7, ainsi que d'une résistance de -50% contre les dégâts provenant de sortilèges, applicable après toutes les autres résistances et réductions. Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée.

Armure de lames

Niveau : 3

Sphère : Abjuration, Conjuración

Mot de pouvoir : *Armorum de Gladius*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort crée une multitude de lames de fer tournoyant autour du magicien à grande vitesse. Le magicien obtient une C.A. de 3. De plus, s'il le désire, le magicien peut bloquer une attaque normale (Aucun pouvoir ou sortilège, coup physique uniquement) en entier, en consommant les lames l'entourant, mettant fin au sortilège (qui doit être mentionné en tass) . Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée.

Armure de mage

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Abjuration

Mot de pouvoir : *Armorum de magus*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort crée une armure d'énergie magique protégeant tout le corps du mage de blessures mineures. Effet : Le

sort lui procure une C.A. de 1. Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée.

Armure de vent

Niveau : 4

Sphère : Air, Abjuration, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Armorum de ventus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut créer, avec ce sort, une armure de vent englobant le magicien. Toute personne frappant le magicien verra ses coups ralentis par le coussin de vent. Le magicien possède une C.A. de 5. Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée. Un sort d'arrêt du vent détruit cette armure. Le vent est bruyant et il n'est donc pas possible de dissimuler cette armure même si elle n'est pas très visible.

Armure magique

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Terre, Abjuration

Mot de pouvoir : *Magicus Armorum*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut, avec ce sort, créer une armure de protection autour de lui. Une aura blanche entoure le magicien, lui procurant un bonus de +2 C.A. pour la durée du sortilège. Cette armure ne peut être portée par dessus une autre armure. De plus, aucune C.A. d'agilité peut être utilisée.

Arrêt du vent

Niveau : 1

Sphère : Air, Abjuration, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Retineo de ventus*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, avec ce sort, peut arrêter UN vent, peu importe la nature ce celui-ci, même s'il s'agit d'un ouragan. Toute créature composée de vent recevra 5 point de dégât par niveau du mage.

Assassin fantômatique

Niveau : 5

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 80

Sauvegarde : Volonté; Moitié

Ce sort fait apparaître les pires peurs de sa victime devant elle, si celle-ci ne peut vaincre l'illusion, elle pourrait très bien en mourir!!! La victime du sort qui ne réussit pas une sauvegarde volonté souffrira de 80 points de dégâts, succombant à sa plus grande peur. De plus, même si elle sauvegarde, la victime sera quand même ébranlé par cette vision et souffrira de -2 aux dégâts et à la C.A pendant 2 minutes par niveau du lanceur de sort. Si la cible était immunisée à la peur, alors elle n'est aucunement affectée.

Aube

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Enchantement, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *diluculo*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort réveille toutes les personnes endormies, magiquement ou non, dans la zone d'effet.

Augmentation de la guérison

Niveau : 3

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 1 heure

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par une transe de 10 minutes, le psionique pourra augmenter les capacités curatives d'une AUTRE personne dramatiquement. Ainsi, la cible bénéficiera d'un bonus de 50% à ses guérisons pendant une heure.

Bannissement

Niveau : 3

Sphère : Lumière, Abjuration, Divination

Mot de pouvoir : *Jactum Prae-Dimensium*

Portée : 50 pieds

Durée : 1 partie

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet de bannir une créature surnaturelle venant d'un autre monde hors de notre monde. Ainsi, toute créature surnaturelle sera bannie chez elle, mais aura la possibilité de revenir. Effet : Tout Démon, Diable, Élémental, Ange, ou créature n'appartenant pas à cette dimension, sera expulsé de notre dimension s'il ne réussit pas une sauvegarde volonté, et ne pourra plus y revenir pour le restant du mois (1 partie). Toute créature surnaturelle est extrêmement faible face à ce sort, et le magicien bénéficie de +3 force magique pour l'affecter.

Barrière temporelle

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Abjuration, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Temporalis Clastra*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort crée une barrière qui protège le magicien et ceux qui l'entourent, des changements temporels. Effet : Toute téléportation, tout arrêt du temps, ou autre sort ou pouvoir ayant une dimension temporelle, seront inefficace dans le rayon d'action du sort, et toute tentative de téléportation dans la zone protégée échouera. La

personne tentant d'effectuer un sort temporelle échouera mais l'énergie magique sera quand même dépensé.

Berceuse surnoise

Niveau : 4

Sphère : Vie, Illusion, Enchantement

Mot de pouvoir : *Magnus Somnus Est*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Toute personne se trouvant dans la zone d'effet de ce sort entendra une douce berceuse semblant sortir de nulle part. Tous ceux échouant leur sauvegarde de volonté tomberont endormis pour la durée du sort. Il faudra qu'ils subissent 3 points de dégâts cumulé pour pouvoir se réveiller avant la fin de la durée du sort.

Bio-manipulation

Niveau : 4

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce pouvoir permet au psionique de manipuler le corps de la cible de façon négative. Ainsi, il doit choisir l'un des effets suivants

Aveuglement: La cible perdra la vue, lui occasionnant des malus de -4 dégâts et -4 C.A. pendant la durée du pouvoir. Les dégâts sont réduits à -1/-1 si la cible possède le don "Combat aveugle". Note: Un lanceur de sort ne peut affecter une cible à portée s'il ne le voit pas. Ainsi, tout sort à champ "1 cible" ne pourront pas être utilisés.

Muet: La cible perdra la capacité de parler. Ainsi, tout sort, pouvoir ou pouvoir nécessitant la parole ne pourra être utilisé.

Agonie: La cible souffrira d'atroces douleurs, lui occasionnant des malus de -2 dégâts, -2 C.A. et il ne pourra incanter sans la capacité "Concentration magique: 2".

Bio-régénération

Niveau : 2

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet de se guérir mentalement. Le procédé demande une minute complète de concentration, et permet de régénérer 5 points de fatigue ou 3 points de vie par minute. Durant cette intense concentration, le psioniste ne peut ni parler, ni bouger. Il doit rester immobile, les yeux clos. Dès qu'il ouvre les yeux ou prononce une parole, ou bouge, le pouvoir s'arrête. Le psioniste est tout de même conscient de son environnement et peut mettre fin à sa concentration à tout moment.

Blocage mental

Niveau : 2

Sphère : Guérison, Physique, Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet de fermer complètement l'esprit du psionique à toute émanation psychique ou mentale. Effet : Sous un blocage mental, le personnage ne peut rien détecter via un sort ou un pouvoir et n'utiliser aucun pouvoir psionique ou être influencé par les autres. Un blocage mental prévient toute effet mentale (un sommeil n'est pas mentale). Il est à noter que sous l'influence d'un blocage mentale il est impossible d'utiliser la télépathie. Ce pouvoir immunise contre tout contrôle de l'esprit.

Blocage mental de groupe

Niveau : 4

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce pouvoir permet de fermer complètement l'esprit des cibles à 10 pieds autour du psionique à toute émanation psychique ou mentale. Effet : Sous un blocage mental, les personnages ne peuvent rien détecter via un sort ou un pouvoir et n'utiliser aucun pouvoir psionique ou être influencé par les autres. Un blocage mental préviendra toute effet mentale (un sommeil n'est pas mentale). Il est à noter que sous l'influence d'un blocage mentale il est impossible d'utiliser la télépathie. Ce pouvoir immunise contre tout contrôle de l'esprit.

Boule de feu

Niveau : 2

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Blobus de ignis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 15 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Une boule de feu de la taille d'un ballon de volley-ball est évoquée de la part du magicien, qui se dirige vers la cible à une vitesse incroyable, lui infligeant 15 (Feu) points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Boum sonique

Niveau : 4

Sphère : Air, Évocation

Mot de pouvoir : *Sonus Verbera*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 30

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort crée un immense boum sonique, qui fera éclater les tympans de toute cible ne sauvegardant pas. Si la cible ne sauvegarde pas, son oreille interne lui fera atrocement mal, et son équilibre sera grandement diminué
Effet : A moins que la cible ne soit complètement sourde (toute personne partiellement protégée recevra les effets

au complet, même si elle se trouve sous l'eau ou dans un environnement similaire) , elle aura un malus de -3 aux dégâts et -2 à la sauvegarde Réflexe pour la durée du sort, en plus de recevoir 30 points de dégât. Si la cible sauvegarde, elle n'aura que mal (15 dégâts) , mais aucun malus.

Bris d'enchantement

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Abjuration, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Ruptum de encantatum*

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

L'enchantement d'un autre mage peut être brisé si la force magique du lanceur du bris est plus forte que celle de l'enchanteur. Seulement un sort de niveau 1 ou 2 peut être brisé ainsi.

Brouillard

Niveau : 4

Sphère : Eau, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Nebula*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort crée un épais brouillard de 20 pieds de haut, opaque et très, très humide. Toute personne prise dans ce brouillard ne pourra voir à plus de 10 pieds de lui, et TOUT sort de feu de niveau 3 ou moins sera automatiquement éteint par l'eau du brouillard.

Brume

Niveau : 3

Sphère : Air, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Eber Eris*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien, à l'aide de ce sort, crée une brume autour de lui. Toute personne se situant dans cette brume aura

du mal à voir les formes autour de lui. Dû à cette incertitude, les victimes subiront un malus de -3 dégâts, -3 CA si elles ne sauvegardent pas.

Brume de peur

Niveau : 3

Sphère : Mort, Illusion, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Eber eris de phobia*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort crée une épaisse brume noire, entourant le magicien. Toute cible ne résistant au sortilège sera prise d'une soudaine frayeur, leur provoquant -3 CA, -3 dégâts pour la durée du sortilège. De plus, sans une vision de la chaleur, personne ne peut voir ce qu'il y a 1 pied au dessus du sol et moins (camoufle les corps, etc.). Une sauvegarde réussie annule les malus, mais ne permet pas de mieux voir.

Bulle d'air

Niveau : 3

Sphère : Air, Conjuraton, Nature

Mot de pouvoir : *Circum ad eris*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien crée une zone d'air englobant le visage du magicien. Effet : La bulle d'air contient tout ce qui est nécessaire à la survie respiratoire du magicien et suivra le magicien, peu importe où il ira.

Caméléon

Niveau : 2

Sphère : Ombre, Terre, Illusion, Transmutation, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Cameleon*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Alerte

Ce sort permet au magicien de se fondre avec son environnement. Effet : Pendant la durée du sortilège, si le

magicien reste immobile pendant 5 secondes, il peut se camoufler, et le camouflage est égal à sa force magique (pour un maximum de 5. S'il bouge, il doit se re-concentrer pendant 5 secondes pour se re-camoufler.

Camouflage parmi les morts

Niveau : 2

Sphère : Mort, Illusion, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Abdo infer eam mortis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort est une protection contre la plupart des morts-vivants. Les squelettes, zombies, goules, bref tout mort-vivant non-intelligent croira que le magicien fait parti des leurs, donc ils ne l'attaqueront pas. Si le magicien attaque un mort-vivant, par contre, le sortilège prend fin. Un mort-vivant intelligent a droit à une sauvegarde volonté pour ne pas se faire avoir. S'il échoue, il verra le magicien comme un mort-vivant. Les agissement du mage pourraient par contre le trahir devant un mort-vivant intelligent.

Cécité

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Caecus Est*

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sortilège permet d'aveugler son adversaire partiellement. Si la cible réussit sa sauvegarde, elle n'est pas aveuglée. Si elle ne réussit pas sa sauvegarde, elle subira un malus de 1 à ses dégâts et à sa C.A.

Cercle de feu

Niveau : 3

Sphère : Feu, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Circulus de ignis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 15 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège crée un cercle de flammes autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 15 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié. Le cercle sera placé autour du magicien lors du lancement du sort et ne peut pas être déplacé, ce qui signifie que si le mage veut en sortir il recevra les dégâts.

Cercle de froid

Niveau : 3

Sphère : Eau, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Circulus de frigoris*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 15 (Glace)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège crée un cercle extrêmement froid, d'une couleur bleue autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 15 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié. Le cercle sera placé autour du magicien lors du lancement du sort et ne peut pas être déplacé, ce qui signifie que si le mage veut en sortir il recevra les dégâts.

Cercle de protection mineur

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Enchantement

Mot de pouvoir : *Circulus de minor praecidium*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée un cercle de 10' de rayon autour du mage. Quiconque qui se tient dans cette zone bénéficie d'un bonus de +1 sauvegardes contre toute attaque qui provient de l'extérieur du cercle. Ce cercle suit le magicien en tout temps pour la durée du sortilège.

Cercle de transport

Niveau : 5

Sphère : Conjuraton

Mot de pouvoir : *Circullus de transféré*

Portée : Soi

Durée : -

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort de téléportation permet à un rayon d'action autour du magicien de se téléporter avec le mage à tout endroit déjà vu par le lanceur du sort. Chose intéressante, les cibles n'ont pas besoin d'être consentantes, mais ont droit à une sauvegarde volonté pour ne pas être téléportés. Toutes les personnes présentes dans le cercle seront téléporté à moins de ne pas vouloir et de réussir leur jet de sauvegarde. Ainsi, les cibles peuvent se téléporter partout sur le terrain de jeu. Si le joueur se retrouve "ailleurs que sur le terrain de jeu", il peut se référer à un animateur.

Chaîne d'éclairs

Niveau : 4

Sphère : Air, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Catena de fulmen*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : Divisé

Dégâts : 60 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort très puissant crée une chaîne d'éclairs, foudroyant jusqu'à trois cibles. Les dégâts du sort sont réduits du tiers pour la 2e cible et de deux tiers pour la 3e cible. Une même personne ne peut être ciblée plus qu'une fois par la chaîne.

Champ de force télékinétique

Niveau : 4

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir crée un champ de force télékinétique autour du personnage. Ce champ de force, d'un rayon de 10

pieds, bloque tout ce qui doit le traverser. Ainsi, le champ de force possède 5 points de vie par niveau du personnage. Si les dégâts excèdent les points de vie restant du champ de force, le sort continuera sa course, et causera le restant des dégâts à la cible initiale de l'attaque. S'il s'agit d'un projectile, il continuera sa course, tout comme une arme de mêlée. Ainsi, une arme de mêlée continuera sa course et risque tout de même de rater le psionique. Le champ de force est immobile et ne peut être bougé d'aucune façon.

Champ magnétique

Niveau : 4

Sphère : Air, Conjuraton

Mot de pouvoir : *Arvum Pulsum*

Portée : Soi

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien crée un puissant champ électro-magnétique autour de lui. Tout objet métallique non-magique se verra écarté les uns des autres. Ainsi, si un objet métallique est à moins de 10 pieds d'un autre objet métallique, les deux seront expulsés (le joueur devra lancer l'objet). Ceci est valable pour TOUS les objets métalliques dans la zone. Ainsi, quelqu'un portant une armure de métal, complète ou partielle, sera LUI AUSSI projeté à 10 pieds. Les petits objets (moins gros qu'une dague) ne sont pas affectés par ce sort. Une sauvegarde vigueur réussie permet de retenir l'objet ou de pas être terrassé.

Chaos

Niveau : 4

Sphère : Mort, Ombre, Illusion, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Cosmos de contentio*

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort extrêmement cruel rends la victime totalement folle. La cible qui ne sauvegarde pas verra tout son entourage transformé en créatures visqueuses, plein de tentacules, possédant des bouches avec un million de dents. La cible deviendra EXTRÊMEMENT paranoïaque, et essaiera de se sauver de toute civilisation pour la durée du sortilège. Une personne immunisée à la peur est immunisé à ce sortilège.

Charme

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Enchantement

Mot de pouvoir : *Delectatio*

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au magicien de charmer une cible qui ne sauvegarde pas. Elle sera ainsi au contrôle du magicien pour UNE demande. La demande ne peut pas être de tuer, de se suicider, ou d'attaquer, mais peut être n'importe quoi d'autre. Si la cible n'a pas fini sa tâche avant la fin du sortilège, elle redevient normale. La victime se souviendra de TOUT se qui s'est passé pendant qu'elle était charmé.

Charme animal

Niveau : 1

Sphère : Vie, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Delectatio de Pecus*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

L'animal charmé obéit au mage comme à un ami. De plus, l'animal comprend le langage parlé par le mage et le mage comprend par empathie les émotions de l'animal. L'animal n'attaquera cependant pas pour son « ami », sa vie prédominant sur le sort.

Chirurgie psychique

Niveau : 2

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

La chirurgie psychique est utilisé pour réparer les os brisés et les blessures internes, ou encore pour enlever des corps étrangers. Ce pouvoir peut aussi être utilisé quand un personnage a souffert de trop de dégâts et qu'il est tombé dans le coma. Il est à noter que ce pouvoir ne laisse aucune trace ou cicatrice. Un diagnostic psychique

doit être utilisé avant l'opération. La cible regagne ainsi tous ses points de vie après une concentration d'une minute ininterrompue du psionique. Bien que cela puisse sortir une cible du coma, elle souffre tout de même du choc post-traumatique.

Choc mental

Niveau : 4

Sphère : Terre, Enchantement

Mot de pouvoir : *Mentis Colidere*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort éclate littéralement la tête d'une cible. La cible, si elle ne sauvegarde pas, recevra 20 points de dégâts, en plus de tomber dans un état comateux pendant 2 minutes par niveau du mage. Ainsi, elle ne se réveillera pas, sauf avec un pouvoir qui réveillerait quelqu'un d'un profond sommeil, OU si elle reçoit plus de 10 points de dégâts cumulés. Noter que l'état comateux de ce pouvoir n'est pas le même qu'un coma habituel lorsque l'on perd ses pvs, il n'entraîne donc pas un état post-traumatique lors du réveil.

Combustion spontanée

Niveau : 1

Sphère : Feu, Physique, Abjuration, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Foveo de Nemus*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : 3

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Cette habileté pyrotechnique permet au personnage de manipuler les fibres des matériaux combustibles, causant une combustion spontanée. Ce pouvoir ne crée seulement une étincelle bonne pour partir un feu, allumer une chandelle ou une torche et non un mur de flammes. Les matériaux combustibles doivent être présents pour permettre l'utilisation de ce pouvoir. Si ce pouvoir est utilisé pour brûler quelqu'un ou quelque chose, le sort causera 3 dégâts. La plupart des objets ainsi enflammer en sortiront indemnes. Par contre, une unité d'herboristerie (ration ou plante) ou une feuille de papier non-magique seront instantanément détruits (Si ils sont tenus, la victime aura droit à une sauvegarde vigueur pour protégé l'item et ne recevoir que la moitié des dégâts) . Il n'est pas possible de calciner quoi que ce soit de plus gros avec ce pouvoir. Même un feu devra être entretenu pour qu'il grandisse.

Communication avec les créatures de l'eau

Niveau : 1

Sphère : Eau, Abjuration, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Loqui com alis Nautica*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet à une cible de communiquer avec toute créature marine. La cible continuera de parler normalement, mais toute créature sous-marine le comprendra parfaitement, et vice-versa. Ce sort ne permet pas de parler dans l'eau donc empêche d'incanter, mais permet au lanceur de sort d'établir une communication avec toute créature d'origine marine.

Communion avec les animaux

Niveau : 1

Sphère : Sensible, Nature

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Cette habilité est une combinaison d'empathie et de télépathie pour communiquer avec les animaux, pour faire accepter le psionique comme étant l'un des leurs. Le psionique peut aussi envoyer ou recevoir des émotions par des images avec les animaux. L'animal va obéir à des commandes simples (vole, cour, attaque...).

Communion avec les esprits

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet de communiquer avec les esprits et les fantômes. Le psionique sert de transmetteur et il envoie un appel dans le monde des esprits. Les esprits vont répondre en possédant temporairement quelqu'un, pas nécessairement le psionique.

Confession morbide

Niveau : 2

Sphère : Mort, Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Fiducia de mortis*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au mage d'interroger un mort qui ne réussit pas une sauvegarde volonté. Le mort devra parler franchement et sans mentir. À chaque fois qu'il ne voudra pas répondre, il bénéficiera de +1 à sa sauvegarde(mais devra répondre tant qu'il ne sauvegardera pas). Si le mort sauvegarde, l'envoûtement se rompra. Si la cible est ramenée à la vie, elle se souviendra de ce qu'elle a dit, mais d'aucune façons à qui elle a divulgué ces informations. Bien-sûr, la victime ne pourra dire que ce qu'elle savait de son vivant. Ce sortilèges n'est efficace que sur un mort, et non sur une personne dans le coma.

Congélation d'eau

Niveau : 1

Sphère : Eau, Abjuration, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Gaelidus de Aqua*

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort congèle 5 litres d'eau par niveau du magicien. Tout dépendamment du climat environnant, la glace prendra plus ou moins de temps à fondre. Ce sortilège causera 5 point de dégât par niveau du mage si lancé sur une créature composé uniquement d'eau ou 5pt de dégât sur toute créature composé partiellement d'eau avec une sauvegarde vigueur pour moitié. Le sort peut aussi être utilisé pour congeler une unité de liquide à base d'eau. Ainsi, un verre d'eau, d'alcool, ou une potion peut être congelée. L'unité de liquide ne peut ainsi pas être ingéré pendant les prochaines 5 minutes.

Conjuration d'un essaim

Niveau : 2

Sphère : Terre, Conjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Conjuratio de chorus*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien conjure un essaim de guêpes, qui ira piquer toute cible dans un rayon de 10', sauf pour le magicien. L'essaim de peut être conjuré que dans un environnement viable pour les guêpes (par exemple ne peut être lancé sous l'eau).

Conjuration d'un repas

Niveau : 1

Sphère : Terre, Conjuration

Mot de pouvoir : *Conjuratio de convivium*

Portée : Touché

Durée : 1 journée

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, à l'aide de ce sortilège, conjure un repas, qui lorsque absorbé par le corps, « donnera » des vitamines et autres substances au corps, comme un vrai repas. Après la durée du sort, si la victime souffrait de faim, les malus reviennent automatiquement, avec un malus additionnels de -1CA et dégâts jusqu'à ce que le personnage ne consomme une ration.

Consommation de sang

Niveau : 1

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Viscus Voro*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

En prenant le sang d'un corps mort, le magicien peut l'ingérer, lui redonnant ainsi 5 points de vie (ou PF). Le magicien devra prendre 30 secondes pour déguster le sang de la cible. Venant d'une personne vivante, chaque "gorgée" de 30 secondes causera 2 dégâts "fatal" au "donneur". Un cadavre de taille moyenne peut être utilisé en

moyenne 5 fois avant de ne plus avoir de sang à donner.

Constitution surhumaine

Niveau : 3

Sphère : Terre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Patienta supra humanus*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, bénéficie de +5 à son score de Constitution. Le modificateur devra être changé en conséquence.

Contrôle des flammes

Niveau : 1

Sphère : Feu, Transmutation

Mot de pouvoir : *Dominaris ed Flamma*

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1' par 1' par 1' par niveau

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet de contrôler jusqu'à 1 pied cube de feu par niveau. Les possibilités sont les suivantes : -Permet d'augmenter ou de diminuer l'intensité d'un feu, tant qu'il reste dans le champ possible du mage -Éteindre un feu non magique. -Lui octroyer n'importe quelle forme ou couleur -Augmenter ou diminuer la chaleur d'un feu (Sans dégâts)

Contrôle télékinétique

Niveau : 5

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 60

Sauvegarde : Spéciale

Ce pouvoir permet au psionique de contrôler, pendant la durée du sort, une cible. Ainsi, il pourra soulever jusqu'à une tonne de matière, et la déplacer comme elle le désire. Si un objet ou une personne est projetée pour causer

des dégâts, le psionique devra utiliser toute sa force et consommer le sortilège pour causer 60 points de dégâts à la cible. Le psionique ne peut utiliser d'autres pouvoirs pendant qu'il se concentre sur sa cible. De plus, il ne pourra pas courir pendant l'utilisation de ce pouvoir. Une cible réussissant une sauvegarde réflexe ne subira que la moitié des dégâts. Si le pouvoir est utilisé contre un autre personnage et qu'il reçoit des dégâts, il se libérera automatiquement. La cible a droit à une sauvegarde volonté pour ne pas être contrôlée.

Coup de tonnerre

Niveau : 1

Sphère : Air, Terre, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Tonus de tonetrius*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 100 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

La magicien, à l'aide d'un éclair faible, sans puissance, peut créer un coup de tonnerre, qui fera arrêter toute personne de faire quoi que ce soit, s'il ne sauvegarde pas à une sauvegarde vigueur, ce qui inclut se battre, incanter, boire, manger, courir, etc. La seconde d'après, par contre, s'ils se font attaquer ou s'ils sont vraiment en période de crise, ils peuvent recommencer ce qu'ils faisaient. Note : Un 2e éclair aura beaucoup moins d'effet sur les cibles, et elle ne fera que du bruit.

Coup de vent

Niveau : 1

Sphère : Air, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Impetus de Ventus*

Portée : 10 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Toutes les personnes dans le rayon d'action sont soufflées à cinq pieds et projetées par terre. Une personne qui réussit son jet de réflexe ne tombera pas.

Courage

Niveau : 2

Sphère : Vie, Abjuration

Mot de pouvoir : *fortitudo*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le magicien extrêmement courageux. Il devient ainsi immunisé à la peur pendant la durée du sort.

Crachat paralysant

Niveau : 2

Sphère : Nature

Mot de pouvoir : *Saliva debilitas*

Portée : 10 pieds

Durée : 30 secondes

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sort rend la cible complètement paralysée pour sa durée. Pendant ce temps, la cible a pleinement conscience de ce qui se passe autour d'elle mais tous ses muscles moteurs sont impossibles à bouger. Si la cible reçoit quelconque dégâts, elle reprend automatiquement le contrôle de son corps.

Création d'eau

Niveau : 1

Sphère : Eau, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Procreatio de Aqua*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Crée 5 litres d'eau par niveau qui fait 1 point de dégâts par litre à une créature composée entièrement de feu (sauvegarde vigueur pour moitié). Tout acte qui serait dommageable à un item ou une situation, comme inonder un parchemin ou éteindre une flamme de forge, ou mouillée une lame chauffée, exigerait 15 minutes supplémentaire à la victime pour réparer les dégâts. (Sécher une chandelle pour qu'elle soit réutilisable, sécher un parchemin pour qu'il soit lisible, réchauffer une lame, etc.)

Créature de l'eau

Niveau : 5

Sphère : Eau, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Ingenium de aqua*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de se transformer en élémental d'eau mineur. Voici ce que cela lui procure.

- Le magicien lévite à une hauteur de 1 pieds du sol
- Dans l'eau, le magicien est invisible majeur.
- Tout sort d'électricité ou de glace fera ZÉRO point de dégâts au magicien
- Tout sort de feu fera DOUBLE dégâts au magicien
- Le magicien peut incanter et parler normalement
- Toute arme non-Magique, de glace ou d'électricité fera un (1) points de dégâts au magicien, mais une arme magique fera plein dégâts. Bien-sur, une arme de feu fera DOUBLE dégâts au magicien.

Pour le reste, tout reste intact. Si le magicien recoit un sortilège ou s'il est dans une zone de sortilège, il en subit tout de même les effets.

Créature de vent

Niveau : 5

Sphère : Air, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Ingenium de ventus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de se transformer en élémental de vent mineur. Voici ce que cela lui procure.

- Il sera considéré comme invisible Majeur
- Il ne pourra aucunement parler
- Il sera aussi volatile que l'air, donc pourra se faufiler n'importe où, tant qu'il y a un orifice pour y parvenir.
- Ne sauvegardera automatiquement pas aux sorts suivant : Coup de vent, Rafale de Vent, ou arrêt du vent.
- Tout coup non-magique ou d'énergie fera 0 points de dégâts au magicien. Par contre, un coup magique ou d'énergie cause le double des dégâts au mage.
- Le mage ne peut aucunement soulever quelque chose de plus lourd qu'une plume.
- Tout ce que le magicien possédait devient vent, donc est inutilisable.

Pour le reste, tout reste intact. Si le magicien recoit un sortilège ou s'il est dans une zone de sortilège, il en subit tout de même les effets.

Danse de la Fée

Niveau : 1

Sphère : Terre, Vie, Transmutation, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Chorus de eam Faerus*

Portée : Touché

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

La personne touchée sent l'irrésistible envie de se mettre à danser si elle ne réussit pas une sauvegarde volonté. Elle peut attaquer, avancer, nager, faire n'importe quoi tant qu'elle le fait en dansant.

Dard de glace

Niveau : 2

Sphère : Eau, Évocation

Mot de pouvoir : *Vires de glaciis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : Divisé

Dégâts : 10 (Glace)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Deux dards de glace sont évoqués, qui peuvent être lancés sur 2 cibles différentes (pas sur la même cible) leur infligeant 10 points de dégâts chacun, sauvegarde réflexe pour moitié.

Destruction des plantes

Niveau : 2

Sphère : Feu, Mort, Vie, Nécromancie, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Arbor exhumé*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 20 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort assèche toute plante organique, leur causant 20 points de dégâts (suffisant pour faire mourir un petit arbre), sauvegarde vigueur pour moitié. Ce sort assèche toute plante organique, leur causant 20 points de dégâts (suffisant pour faire mourir un petit arbre), sauvegarde vigueur pour moitié. Ce sort permet aussi de détruire une unité d'herboristerie qui doit être visible lors du lancement de sort, mais ne permettra pas d'abattre un arbre plus facilement même si il est très sec. Par contre, tout bois mouillé (par exemple une torche humide via création d'eau) pourra être instantanément réutilisé.

Détection de l'invisibilité

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de Invisiblaz*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au mage d'identifier les personnes invisibles. Ainsi, le personnage pourra voir et interagir normalement avec cette personne.

Détection de la magie

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de eam mira*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Permet au mage de détecter la présence magique dans son rayon d'action. Permet de détecter un objet magique, ou un sortilège actif, mais le magicien ne sera pas capable de déterminer de quel type d'enchantement il s'agit avec ce sort.

Détection de la mort

Niveau : 2

Sphère : Mort, Vie, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de mortis*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au mage de détecter les matières organiques mortes dans son rayon d'action. Ainsi, tout corps mort ou tout mort-vivant sera détecté par le mage. Tout cadavre plus petit que 2 pieds (poissons, lièvres, etc) ne sera pas détecté par le sort, ni non plus les unités de matière organique tel que les unités de bois. Les morts vivants invisibles seront détectés, bien que leur position ne sera que connue que pour l'instant du sort, et donc si ils bougent, ils ne seront plus détectés.

Détection de la vie

Niveau : 1

Sphère : Mort, Vie, Divination, Nécromancie, Nature

Mot de pouvoir : *Detegere de eam vitae*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au mage d'identifier si une cible est vivante ou morte, au simple toucher.

Détection des mensonges

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de falsus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au magicien de détecter les mensonges des gens autour de lui. Le joueur a besoin de la capacité menteur pour sauvegarder (la capacité plus la sauvegarde volonté de la cible doivent être égale ou supérieure à la force du sort pour que le joueur trompe le magicien).

Détection des pièges

Niveau : 2

Sphère : Ombre, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de insidiae*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien d'avoir une sorte de 6e sens pour détecter les pièges, ainsi, il reçoit un bonus de +2 sauvegarde réflexe contre les pièges. De plus, il ne recevra que la moitié de tout dégâts reçu dû au déclenchement du piège.

Détection des psioniques

Niveau : 1

Sphère : Guérison, Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 100 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique peut par ce pouvoir, savoir qui possède des pouvoirs psioniques dans sa portée. Il peut également détecter si un blocage mental est actif ou non. Personne n'a droit à une sauvegarde.

Détection du mal

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de malus*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au mage de détecter les présences malignes autour de lui. Il peut ainsi identifier les créatures d'alignement "Mauvais". Les créatures maléfiques invisibles seront détectés par le sortilège, bien que leur position ne sera que connu que pour l'instant du sort, et donc si ils bougent, ils ne seront plus détectés.

Détection du surnaturel

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Divination

Mot de pouvoir : *Detegere de supra humanitas*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au mage d'identifier si une cible est surnaturelle ou non, dans un rayon d'action de 10 pieds.

Dextérité surhumaine

Niveau : 3

Sphère : Air, Abjuration

Mot de pouvoir : *Celeritas supra humanus*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, bénéficie de +5 à son score de Dextérité. Le modificateur devra être changé en conséquence.

Diagnostic psychique

Niveau : 1

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par une concentration de 1 minute, le psionique Peut connaître avec exactitude la santé physique externe et interne de la cible. (Quelle maladie l'afflige, un pourcentage approximatif des PF/PV de la cible, si elle est possédée, faible, etc)

Disruption des sens

Niveau : 5

Sphère : Vie, Sensible, Illusion

Mot de pouvoir : *Disruptum de sensus*

Portée : 50 pieds

Durée : Permanent

Champ : Divisé

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au magicien d'infliger une malédiction sur ses cibles. Ainsi, pour une durée permanente (Ou jusqu'à attendre que les cibles reçoivent une délivrance de la malédiction), le mage pourra affecter un sens ou une cible (les 2 peuvent se combiner) par niveau. Ainsi, un maître arcaniste ou un supramentaliste de niveau 5 pourra créer une illusion qui affecte 3 des sens à 3 personnes et 1 des sens à une personne (Ex : Un lutin apparaît à toute les minutes (Vue), il parle (Ouïe) et on peut le toucher(Toucher). La dernière personne ne fera que voir le

lutin. Ainsi il est possible de faire croire à quelqu'un que quelque chose le suit, et il ne pourra aucunement se douter du contraire.

Dissimulation d'objet

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Abscondere de res*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège permet de rendre invisible un tout petit objet (une dague maximum). Si la sauvegarde n'est pas réussit, les gens aux alentours ne verront pas l'objet.

Dissipation des entités

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Tout esprit ou entité a l'intérieur du rayon sera envoyé dans le plan astral. Toute communication avec les esprits ou entité seront coupée. Cela ne fait pas de dommage aux esprits ou entité.

Dissipation des gaz

Niveau : 3

Sphère : Air, Conjuraton, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Dissolutio ad eris*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, avec ce sortilège, réussit magiquement à dissiper les gaz qui ne sont pas naturels autour de lui (un nuage de vapeur crée magiquement sera dissipé, mais la fumée au dessus d'un volcan ne le sera pas).

Dissipation du lien magique

Niveau : 4

Sphère : Mort, Ombre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Negan ad eam magicum vinculum*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort a pour effet de dissoudre l'énergie magique d'une cible. Si elle ne résiste pas à une sauvegarde volonté, elle perdra 30 points de magie. Si elle sauvegarde, son énergie ne sera pas affectée. 'De plus, toute personne frappée par ce sort dont la base de pm tombe à zéro tombera inconsciente pour 2 minutes/niveau du lanceur, mais seront réveillés s'il reçoivent 5 de dégâts ou plus.

Distortion de l'esprit

Niveau : 4

Sphère : Divination, Illusion

Mot de pouvoir : *Insanus de eam spiritus*

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

La cible de ce sort verra son alignement changer complètement. Si elle était bonne elle deviendra mauvaise et vice versa. Le joueur devra jouer son personnage en conséquences.

Doigt de Seth

Niveau : 5

Sphère : Mort, Ombre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Digitus de Seth*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 80 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort imbue le doigt du magicien d'une énergie triste et noire. Lorsque ce doigt touche une cible vivante, l'énergie est immédiatement déchargé sur la cible, créant par le fait même un nova d'énergie noire. La cible recevra 80 points de dégâts et toute autre cible (excluant le magicien) dans un rayon d'action de 20 pieds recevront 50 points de dégâts. La cible touchée sera projetée 50 pieds dans la direction du pointeur, et les cibles

dans le rayon d'action seront projetés 50 pieds dans une ligne droite, avec la cible primaire. Une sauvegarde vigoureuse réussie réduira les dégâts de moitié, mais les cibles seront tout de même projetés.

Domination

Niveau : 5

Sphère : Ombre, Sensible, Enchantement

Mot de pouvoir : *Dominaris Est*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort domine l'esprit de la cible et la force à obéir de façon exacte aux ordres du lanceur de sort. La cible aura droit à une deuxième sauvegarde avec un bonus de +3 si elle est forcée d'agir contre son alignement ou d'attaquer ses amis. Il est impossible de forcer une cible à se tuer avec ce sort, et une tentative de faire cela brisera l'enchantement. Si le lanceur de sort attaque la cible, le sort est brisé, et la cible dominée se défendra toujours si elle est attaquée. Une cible dominée aura l'air très amorphe et parlera de façon saccadée. La cible, après la durée du sort, ne se souviendra aucunement de ce qui s'est produit pendant sa domination.

Douleur prémonitoire.

Niveau : 2

Sphère : Divination, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Post Doloris Intra,*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : 10

Sauvegarde : -

Le mage, avec ce sort, s'inflige une douleur prémonitoire, qu'il ne recevra pas dans le futur. Ainsi, il recevra 10 points de dégâts, qu'il était supposé recevoir dans le temps du sortilège. Ainsi, les prochains 10 points de dégâts que la cible recevra seront ignorés. Comme ce sort ne prédit que la prochaine blessure réelle, relancer ce sort une deuxième ou une troisième fois causerait 10 de dégâts, mais comme le sort ne prédit toujours que la même blessure future, les dégâts ignorés ne seront pas augmentés plus haut que 10.

Ébullition de l'eau

Niveau : 1

Sphère : Eau, Feu, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Foveo de aqua*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 3

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Permet de faire bouillir 5 litres d'eau par niveau causant 1 point de dégât par litre aux personnes qui sont sensible à la chaleur. Si ce sort est utilisé sur un être vivant, il recevra 5 points de dégâts. De plus si ce sort est lancé sur une créature uniquement composé d'eau elle recevra 5pt de dégât par niveau de mage. Le sort n'est pas assez puissant pour occasionner aucun autre effet que de blesser les personnes affectées, ou réchauffer de l'eau non congelée.

Éclair

Niveau : 2

Sphère : Air, Transmutation, Évocation

Mot de pouvoir : *Fulmen*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : 10 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien invoque un éclair qui électrocutera tout être pris dans la vague magnétique du magicien, dans une portée de 30 pieds et sur 10 pieds de large. Cela cause 10 (Électricité) points de dégâts aux cibles.

Éclat

Niveau : 2

Sphère : Air, Transmutation

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort fait éclater tout objet de verre, comme si elle explosait. Si le verre n'était pas magique, il est ainsi détruit. La cible doit être en vue au moment du lancement du sort, et toute fiole ainsi frappée verra son contenu ruinée. Si la potion explosait sur impact, elle détonnera automatiquement.

Éclat de glace

Niveau : 3

Sphère : Eau, Évocation

Mot de pouvoir : *Claritas de gladius*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 20 (Glace)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sortilège crée une boule de glace qui fonce à une vitesse fulgurante. Aussitôt qu'elle frappe un objet, elle éclate et des éclats frapperont toute personne dans un rayon de 10 pieds autour du point d'impact, causant 20 (Glace) points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié. De plus, les cibles seront à -2 dégâts, -2 CA pour une durée de 2 minutes/niveau (sauvegarde réussie annule les malus).

Éclat mental

Niveau : 3

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Volonté; Moitié

Le psionique peut littéralement faire éclater l'esprit de la cible en le forçant et en y entrant. Il doit se concentrer pendant 30 secondes après quoi il aura réussi à forcer l'esprit de la cible qui recevra 5 dégâts fatal. Et tombera inconsciente jusqu'à la perte de 3 PF. Une cible qui sauvegarde volonté ne subira que 2 dgt fatal et aura une douleur atroce à la tête durant 1 min. Un blocage mental protégera la cible (aucun effet).

Effet

Niveau : 1

Sphère : Abjuration, Conjuración, Illusion, Transmutation, Évocation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Effectus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort est en réalité un sort universel que tout mage apprend tôt dans sa vie. Il permet de jouer avec l'énergie magique environnante pour créer un effet. La plupart du temps, le mage s'en sert pour impressionner les

non-usagers de la magie. Seule une personne ayant doctrine de la magie de base sait que le sort est inoffensif. Les autres n'auront jamais réellement idée si ce que le magicien fait est dangereux ou non. Il peut ainsi créer une variété d'effets comme: -Faire briller ses yeux -Changer la couleur de sa peau -Faire briller une aura -Faire apparaître des éclairs, du feu, de l'énergie, etc., autour du mage. -Etc. Presque toutes les écoles arcanique offrent une manière différente de manipuler l'énergie magique, mais les résultats sont les mêmes. Le mage pourra ainsi faire usage d'un seul effet à la fois; il ne pourra donc pas avoir les yeux brillants, une aura de feu, la peau rouge, etc. Bien-sûr, il n'y a aucune sauvegarde pour les cibles contre ce sort. Il ne sert qu'à fins d'artifices.

Électricité Statique

Niveau : 1

Sphère : Air, Évocation

Mot de pouvoir : *Staticus Fulmen*

Portée : Touché

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : 10 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le mage, grâce à ce sort, enchante son corps entier d'une décharge électrique. Ainsi, en touchant l'adversaire, il déclenchera une décharge statique, causant 10 (Électricité) points de dégâts à la cible, sauvegarde vigueur pour moitié. Il a 5 secondes/niveau pour aller toucher sa cible, sinon, le sort est gaspillé.

Électrokinésie

Niveau : 4

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : >9000

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

La transe d'Électrokinésie permet au psionique de manipuler l'électricité contenue dans tout ce qui l'entoure pour créer les effets suivants:

- Il peut, après une concentration de 5 secondes, créer un champ électromagnétique, terrassant toute cible se trouvant dans un rayon de 10 pieds autour du psionique, à une distance de 10 pieds de lui.
- Il possède 5 charges, qu'il peut utiliser pour lancer un éclair, causant 10 points de dégâts à une cible, sauvegarde vigueur pour moitié. Une concentration de 2 secondes est nécessaire.
- Il peut électrifier sa lame, frappant "Électrique"

Empathie

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Empathie est un pouvoir psionique qui permet de sentir les émotions des autres, des animaux et des créatures surnaturelles, ou de communiquer aux autres ce qu'il ressent. Les émotions plus fortes telles que l'amour, la haine, la colère, etc. sont plus facile à détecter. Les gens invisible sont affectés malgré leur invisibilité.

Éruption

Niveau : 3

Sphère : Feu, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Jactum*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 40 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sortilège crée une petite éruption volcanique en dessous des pieds de la cible. La cible qui reçoit cette éruption reçoit 40 (Feu) points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Exorcisme

Niveau : 3

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par une transe préparatoire de 10 minutes, le psionique peut tenter d'exorciser une cible. La force de ce pouvoir est égal à la force magique du psionique +1 et devra combattre la sauvegarde volonté de l'entité possessive.

Explosion

Niveau : 3

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Sertum*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 20 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège crée une explosion en plein milieu de la zone d'effet, causant 20 (Feu) points de dégâts à chaque victime, en plus de les projeter à 10 pieds plus loin. Si une cible sauvegarde, elle recevra la moitié des dégâts et ne sera pas projetée.

Extinction des flammes

Niveau : 2

Sphère : Feu, Transmutation, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Extinctio de Ignis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet d'éteindre des flammes, qu'elles soient magiques ou non. La limite est d'un feu de 30 points de dégâts maximum. Ainsi ce sortilège permettrait de détruire un mur de feu causant moins de 30 point de dégâts.

Fatalité rampante

Niveau : 5

Sphère : Ombre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Necessario endoloris*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : Divisé

Dégâts : 100 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort invoque un essaim d'insectes les plus dégoûtants les uns que les autres, au contrôle du magicien. Ces bestioles peuvent être dirigé vers plusieurs cibles ainsi, le mage peut infliger 100 points de dégâts, divisés en un nombre de cible qu'il le désire, dans sa portée. Une sauvegarde vigueur réussie permet de réduire les dégâts de moitié. Les bestioles ne peuvent pas voler donc une lévitation déjà active permettra d'éviter le sort, sauté ne le permet toutefois pas puisque les bestioles attendront le retour sur le sol de la victime avant de grimper sur elle.

Feu balistique

Niveau : 4

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Ignis balistica*

Portée : 200 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 60 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort crée une boule de feu qui part des mains du magicien à une vitesse exorbitante. Elle peut atteindre une distance de 200 pieds! Toute personne ne sauvegardant pas au sort recevra 60 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Fléau

Niveau : 1

Sphère : Mort, Enchantement

Mot de pouvoir : *Permicies*

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sort engourdi tous les muscles de la cible, leur causant un malus de -1 à leurs dégâts, ainsi qu'à leur C.A.

Flèche illusoire

Niveau : 1

Sphère : Air, Illusion

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège permet au magicien de lancer une flèche, à partir d'un arc ou de ses propres mains, sur une cible. Si la victimes ne sauvegarde pas au sort, elle croira dur comme fer que c'est une vraie flèche qui lui causera 5 point de dégâts. Si elle réussit sa sauvegarde, les flèches passeront au travers d'elle et n'infligera aucun dégât.

Flotter

Niveau : 1

Sphère : Physique, Nature

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet de contrôler le poids d'un individu et de créer un petit champ télékinétique qui pourra faire flotter le psionique sur l'eau ou un(1) pied par Niveau. Sur l'eau, le personnage peut flotter et se reposer sans dépenser aucune énergie physique. Le personnage, sous l'effet de ce pouvoir, se verra poussé par un vent moyen, ce qui peut l'emmener à vivre des expériences troublantes, à moins qu'il annule le pouvoir. Il ne peut en aucun cas se déplacer horizontalement sans aide physique.

Flotter sur l'air

Niveau : 1

Sphère : Air, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Classis il eris*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sortilège, peut voyager avec les courants d'air. Ainsi, il pourra se faire emporter par un coup de vent, jusqu'à une distance de 50 pieds, mais le coup de vent, bien sûr, doit être dans la même direction que le bond.

Flotter sur l'eau

Niveau : 2

Sphère : Air, Eau, Transmutation, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Classus Est*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet de changer la densité du corps de la cible pour qu'elle devienne presque aussi légère que l'air. Ainsi, elle flottera sur l'eau, et ne recevra aucun dégât d'une chute dans l'eau. Par soucis de comparaison ou de

logique, comparé le poids de la cible et sa densité à une figure de sa taille mais composée de liège.

Force surhumaine

Niveau : 3

Sphère : Feu, Enchantement

Mot de pouvoir : *Vis supra humanus*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, bénéficie de +5 à son score de Force. Le modificateur devra être changé en conséquence.

Forme horrifiante

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Formae de Phobia*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège donne une forme horrifiante au magicien. Que ce soit des tentacules, 42 yeux ou 400 bouches, tous ceux qui se battent contre le magicien devront sauvegarder, sinon ils se battront (contre le magicien seulement) à ½ dégâts.

Frigokinésie

Niveau : 4

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : >9000

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

La transe de Frigokinésie permet au psionique de manipuler l'humidité ambiante et de ralentir leur vibrations, procurant les pouvoirs suivants:

- Toute personne que le psionique touchera pourra être frigorifiée. Ainsi, elle se battrà à -3 dégâts et -3 C.A.

pendant 2 minutes/niveau, s'ils ne réussissent pas une sauvegarde vigueur.

- Il possède 5 charges, qu'il peut utiliser pour lancer un rayon de glace, causant 10 points de dégâts à une cible, sauvegarde vigueur pour moitié. Une concentration de 2 secondes est nécessaire.

- Il peut frigorifier sa lame, frappant "De glace"

Frigorification

Niveau : 5

Sphère : Eau, Transmutation

Mot de pouvoir : *Frigoris*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 60 (Glace)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort gèle toutes les créatures faites à base d'eau (Sauf celles immunisés au froid), leur causant 60 points de dégâts. De plus, toutes les cibles ne sauvegardant pas subiront un choc thermique et tomberont inconscient pendant 10 secondes. Lorsqu'ils se réveilleront, ils subiront un malus de -2 à toutes leurs sauvegardes pendant 2 minutes/niveau.

Globe de froid

Niveau : 4

Sphère : Eau, Évocation

Mot de pouvoir : *Globus de frigoris*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 50 (Glace)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort crée un immense globe de froid de 10 pieds de rayon, partant des mains du magicien à une vitesse fulgurante. Lorsqu'elle touche un obstacle, elle se fond dans elle, causant 50 points de dégâts à toute personne à 10 pieds de rayon autour de la cible. Si les victimes sauvegardent, elles ne subiront que moitié dégâts.

Globe de lumière

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Conjuración, Enchantement

Mot de pouvoir : *Globus de lumen*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien crée une boule de lumière, qui se déplace avec lui, lui procurant une lumière équivalente à une bonne torche.

Guérison des maladies

Niveau : 2

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique peut réduire les symptômes d'une maladie en touchant son patient, se liant à lui et en absorbant une partie de la maladie dans son propre corps, ce qui demande 1 minute de concentration. Ce pouvoir réduit les effets de la maladie de moitié. Ce pouvoir n'est pas efficace contre les maladies magiques.

Haleine d'outre-tombe

Niveau : 1

Sphère : Air, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Oris de super sepulchrum*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sortilège donne au magicien une haleine si putride, que quiconque parlant au magicien directement (environ 1 pied du magicien) ne pourra supporter son haleine et vomira durant 30 secondes. S'il sauvegarde, la cible devra s'éloigner, mais ne vomira pas. Si la cible reçoit des dégâts, l'effet se termine.

Hallucination

Niveau : 3

Sphère : Lumière, Illusion

Mot de pouvoir : *Stimulo illustris*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège imbrique dans la tête de la cible (si elle ne réussit pas une sauvegarde volonté), une hallucination non-violente qui se répètera continuellement (elle doit se produire par flashes d'un minimum de 5 secondes entre chaque). La cible sera convaincue que c'est réel. Si cela lui provoque quelque trouble (perte d'objet, coups reçus, etc.), la cible sauvegardera automatiquement au sortilège, donc il ne fera plus effet.

Hypnose

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Avec un contact visuel de 5 secondes avec les yeux de la cible, le psionique peut rendre la personne étourdie. Ainsi, la cible est paralysée et ne peut bouger ses membres, pendant la durée du pouvoir. Si elle reçoit quelconque dégâts, elle se réveille automatiquement.

Immunité à l'électricité

Niveau : 4

Sphère : Air, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Impermeabilis ad fulmen*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le magicien immunisé à l'électricité. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant l'électricité fera 0 points de dégâts au magicien.

Immunité à la terre

Niveau : 4

Sphère : Terre, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Impermeabilis ad terra*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le magicien immunisé à la terre. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant la terre fera 0 points de dégâts au magicien. Tout sort ou pouvoir manipulant uniquement la terre ou qui font des dégâts de types "Énergie" fera 0 points de dégâts au magicien.

Immunité au feu

Niveau : 4

Sphère : Feu, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Impermeabilis ad ignis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le magicien immunisé au feu. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant le feu fera 0 points de dégâts au magicien.

Immunité au froid

Niveau : 4

Sphère : Eau, Abjuration

Mot de pouvoir : *Impermeabilis ad glaciis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le magicien immunisé au froid ou à l'eau. Ainsi, tout sort ou pouvoir manipulant le froid ou l'eau fera 0 points de dégâts au magicien.

Imperméabilité au feu

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de ne ressentir aucune douleur ou effet dû au feu (50 % de feu magique).

Imperméabilité au froid

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de ne ressentir aucune douleur ou effet dû au froid (50 % de froid magique).

Imperméabilité aux poisons et aux toxines

Niveau : 2

Sphère : Physique, Nature

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le personnage peut neutraliser tous les effets de poisons et de toxines chimiques dont il souffre. Un poison dont les effets sont inconnu ne pourra être neutralisé qu'à moitié (50% des effets).

Impulsion d'adrénaline

Niveau : 4

Sphère : Vie, Abjuration, Transmutation, Enchantement, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Impulsio de vis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort très puissant donne une impulsion d'adrénaline au cerveau du mage, lui donnant de l'énergie, de la volonté, et de la puissance. Ainsi, il bénéficie des bonus suivants : 1- +15 PF, qu'il perdra (Au même titre que des dégâts) à la fin du sort. Donc s'il restait 10 PV au mage à la fin du sort, il tombe à -5 PV 2- +1 à toutes ses sauvegardes 3- Immunisé à tout charme ou illusion.

Insensibilité

Niveau : 4

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir déconnecte les nerfs sensoriels de la cible. Ainsi, elle pourra garder sa concentration, même si elle reçoit des dégâts. La cible devra par contre compter ses points de vie et bien jouer l'impact des coups.

Invisibilité majeur

Niveau : 4

Sphère : Lumière, Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Major Non Aspectabilis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rends le magicien complètement indétectable (sauf pour les sortilèges de détection de l'invisibilité). Ainsi, il deviens invisible, ne dégage aucune odeur, aucune chaleur, et ne fait aucun bruit. Bien-sur, cela veut dire qu'il ne peut parler à quiconque. Il devra utiliser le signe d'invisibilité majeur. Aussitôt qu'un acte est fait envers autrui (Que ce soit une attaque, un sort, un pouvoir psionique ou autre), le sort s'annule.

Invisibilité mineur

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Illusion

Mot de pouvoir : *Minor invisiblaz*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de devenir complètement invisible. En fait, ce n'est que son apparence qui n'est plus visible, on peut l'entendre, le sentir, etc. La seule façon de réellement le voir est avec un sortilège de détection de l'invisibilité. Le joueur devra utiliser le symbole d'invisibilité mineure. Si le personnage fait quelconque acte agressif, il réapparaîtra automatiquement.

Invisibilité psychique

Niveau : 4

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce pouvoir permet au psionique de manipuler l'esprit de son entourage, le rendant invisible majeur. Ainsi, pour qu'une cible le voit, elle doit être capable de détecter l'invisible, en plus de sauvegarder à une force volonté.

Invisibilité psychique de masse

Niveau : 5

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce pouvoir permet au psionique de manipuler l'esprit de son entourage, rendant le psionique ainsi que toute personne dans un rayon de 10 pieds autour de lui, invisible. Ainsi, pour qu'une cible les voit, elle doit être capable de détecter l'invisible, en plus de sauvegarder à une force volonté.

Jeux d'ombres

Niveau : 1

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Ludus de umbra*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au magicien de jouer avec les ombres environnantes. Ainsi, il peut la faire bouger, la faire disparaître, etc. Une cible a droit à une sauvegarde volonté pour garder le contrôle sur son ombre.

Lame de givre

Niveau : 1

Sphère : Eau, Abjuration, Transmutation

Mot de pouvoir : *Gladius de pruina*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Grâce à ce sort, le magicien peut enchanter sa lame, de façon qu'elle infligera plus de dégâts à ses adversaires. L'arme bénéficie d'un bonus de +1 dégâts, et de type « de glace ».

Lame fantôme

Niveau : 2

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Gladius Spectra*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort évoque une lame fantomatique, frappant la cible de plein fouet, lui infligeant 15 points de dégâts.. En réalité, tout se joue dans la tête de la cible. Si elle réussit une sauvegarde volonté, elle ne ressentira rien du tout.

Lame glaciale

Niveau : 3

Sphère : Eau, Transmutation

Mot de pouvoir : *Lamina frigoris*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège rend toute LAME, recouverte d'une mince couche de glace, d'un bleu éclatant, procurant à la lame +3 dégâts de glace

Lame noir de désastre

Niveau : 4

Sphère : Ombre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Lamina nox*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : 15 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort crée une lame noire infusé d'énergie destructive entre les mains du mage et du mage seulement, si la lame quitte les mains du mage, elle perdra toute puissance jusqu'à ce qu'il la reprenne. Cette lame immatérielle cause 8 points de dégâts noirs ET anti magiques (La C.A. non magique agit comme une C.A. normale face à l'arme). Dû a son immatérialité, ces dégâts ne peuvent être modifié par aucune spécialisation, force ou autres bonus. Si le lanceur de sort sait manier les épées il peut par exemple faire des coups spéciaux avec, (attaque en charge, attaque dévastatrice, coup fatal, autre). De plus, 1 fois par minute le mage peut frapper dans les airs et envoyer une vague d'énergie destructrice sur un adversaire. Cette vague causera 15 points de dégâts de type noires et à un adversaire dans une portée de 50 pieds, sauvegarde vigueur pour moitié. Le mage doit se servir d'un outil de base pour canaliser l'énergie, que ce soit un bâton ou une épée non-magique, l'outil de base est englouti par l'énergie, et n'a aucun effet sur le sort.

Langue de feu

Niveau : 1

Sphère : Feu, Abjuration

Mot de pouvoir : *Lingua de ignis*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège permet au magicien de comprendre tout langage dit « normal » pendant la durée du sortilège. De plus, toute personne entendant parler le magicien le comprendra, comme s'il parlait la langue natale de la personne.

Lasso magique

Niveau : 3

Sphère : Conjuración, Évocation

Mot de pouvoir : *Cordae magicus*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort à utilité multiple se matérialise en un fouet qui peut agripper n'importe quoi dans un rayon de 30 pieds autour du mage. Le lien entre le mage et la cible créé un lien qui va amener le plus faible vers le plus fort. -Sur un objet inanimé, le poids détermine le plus faible. Ex : une pierre ou un rocher. -Si la cible est un être vivant a une statistique de force, celle-ci compare sa force avec le mage et le plus fort remporte. -Si l'objet inanimé est tenu, le teneur a droit au même test de force. Ce sort peut aussi servir de fouet « Indiana Jones » sur objet plus haut, qui peut supporter le mage, pour qu'il puisse s'y balancer, toujours dans un rayon de 30 pieds.

Lecture magique

Niveau : 1

Sphère : Divination

Mot de pouvoir : *lectum magicus*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet de comprendre tout langage, qu'il soit non magique, ou magique. Ainsi, le sort devra être lancé

sur le texte en question, et il sera donc lisible pour le mage, et seulement le mage.

Lecture rapide

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Cette habilité permet de lire et comprendre un texte très rapidement. La vitesse de lecture est de 30 page/min. Le psionique retiendra du texte lu la même chose qu'en lecture normal. Un texte très technique ou complexe prendra 2x plus de temps à lire et même une 2e lecture.

Lévitiation

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Peut soulever un objet (ou une personne) dans les airs jusqu'à un maximum d'une hauteur de 4 pieds + 1 pied / Niveau. L'effet sera annulé si la cible reçoit des dégâts ou si elle réussit une sauvegarde volonté.

Lévitiation

Niveau : 1

Sphère : Air, Abjuration

Mot de pouvoir : *Vectis Levare*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le mage se met à léviter à une hauteur de 10 pieds maximum lui permettant d'éviter certains pièges. Le magicien n'a aucun contrôle sur ses mouvements horizontaux, alors il devra user de moyens extérieurs pour se déplacer.

Liens de force

Niveau : 3

Sphère : Vie, Enchantement

Mot de pouvoir : *Ligame vis*

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sortilège affecte seulement les créatures surnaturelles. Le sort crée des chaînes magiques qui retiendront prisonnier la créature en question. Le magicien bénéficie de +2 force magique si la créature est surnaturelle mauvaise. Si la créature reçoit quelconque dégât, elle se déprendra de ses liens automatiquement.

Lumière aveuglante

Niveau : 1

Sphère : Feu, Lumière, Évocation

Mot de pouvoir : *Lumen Caecum*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien crée un flash de lumière qui rendra les cibles partiellement aveugles pour la durée du sortilège. Les cibles subiront un malus de 1 aux dégâts et à la CA si elles ne réussissent pas une sauvegarde vigueur.

Lumières dansantes

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Illusion

Mot de pouvoir : *Chorus de Lumen*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège crée de minuscules boules de lumières qui dansent autour du magicien. Toute personne dans le rayon d'action ne réussissant pas une sauvegarde volonté qui regarde ces lumières est prise d'une soudaine envie de les fixer. Si quelqu'un touche la cible, il reprend ses esprits.

Luminokinésie

Niveau : 5

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

La transe de Luminokinésie permet au psionique de créer et de manipuler des ondes lumineuses. La transe de Luminokinésie procure les pouvoirs suivants:

- Le psionique peut voir dans les spectres de lumières infrarouges et ultraviolets. Il gagne ainsi un bonus de +5 à son alerte, ainsi que détection de l'invisibilité pendant la durée de la transe.
- Il possède 10 charges, qu'il peut utiliser pour lancer un rayon d'énergie lumineuse causant 10 points de dégâts Blanc à une cible, sauvegarde vigueur pour moitié. De plus, la cible sera aveuglée pendant une durée de 2 minutes/niveau et aura des malus de -4 Dégâts et -4 C.A., s'il ne possède pas le don "Combat aveugle". Une concentration de 2 secondes est nécessaire.
- Il peut énergiser sa lame, frappant "Blanc".

Magnétisme

Niveau : 3

Sphère : Terre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Magnetus*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 2 cibles

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort a comme cibles 2 objets de fer (uniquement de fer) dans sa portée. Ces 2 objets deviennent magnétisés, et s'ils s'approchent à moins de 30 pieds, ils s'attireront pour se coller. Il faudra un modificateur de force combiné équivalent à 2 fois la force magique du personnage pour garder les 2 objets décollés

Main curative

Niveau : 2

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique peut guérir 6 points de fatigue ou 4 points de vie en posant ses mains sur une cible durant 5 secondes.

Main de flammes

Niveau : 2

Sphère : Feu, Conjuración, Évocation

Mot de pouvoir : *Manus de ignis*

Portée : Soi

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 10 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort enflamme la main du magicien. Ainsi, lorsqu'il touchera quelqu'un avec cette main (même si c'est lui-même), cette personne recevra 10 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié. Le magicien ne peut rien faire avec cette main, tant qu'elle est en feu. Ce sort ne peut servir qu'à brûler une personne, et non à enflammer des objets ou même allumer un feu.

Malédiction de maladie

Niveau : 3

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Malus de morbus*

Portée : 10 pieds

Durée : 1 journée

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort a comme pouvoir de maudire une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle tombera malade. À toute les 10 secondes, elle aura des crampes et aura de la difficulté à se battre. La cible aura -1 Dégâts, -1 CA, permanent, ou jusqu'à ce que quelqu'un le délivre de sa malédiction, ou utilise le pouvoir Guérison des maladies magiques. Quelqu'un qui n'a pas concentration magique : dégâts 1 ne pourra incanter.

Manipulation atmosphérique

Niveau : 3

Sphère : Air, Transmutation, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Eris tractatus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien peut manipuler la météorologie autour de lui, à un niveau relativement désagréable. Il peut, étant immunisé à son propre sort, incommoder les gens autour de lui, en rendant la zone très chaude ou froide. Peu importe que ce soit chaud ou froid, les autres subissent un malus de -4 dégâts (une sauvegarde réussie annule les effets). Une cible résistante ou immunisé au feu ou au froid résistera automatiquement au sortilège, si l'effet est relié à sa résistance.

Manipulation cérébrale

Niveau : 4

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce pouvoir permet au psionique de manipuler le cerveau de sa cible, entraînant un dysfonctionnement des nerfs. Ainsi, la cible deviendra complètement paralysée pendant la durée du pouvoir. Elle tombera au sol, incapable de bouger quoi que ce soit. La cible peut recevoir 3 points de dégâts avant de reprendre contrôle de son corps, mais pendant le reste de la durée du sort, il subira un malus de -2 à ses dégâts et à sa classe d'armure, ses membres étant tout engourdis. Une cible qui sauvegarde au pouvoir sera tout de même engourdi, subissant le malus de -2 dégâts et -2 C.A.

Manipulation d'objet

Niveau : 1

Sphère : Vie, Enchantement

Mot de pouvoir : *Tractatus de res*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut manipuler un objet à distance, d'un maximum de 10 livres. La vitesse est ainsi improportionnellement relié à sa masse. Un petit objet ira plus rapidement qu'un gros. Peu importe la masse, aucun dégât ne peut être infligé par ce sort. Étant donné la force relativement faible de ce sort, aucun objet ne peut être arraché d'une personne, et même une simple corde pourra le retenir.

Marcher sur l'eau

Niveau : 1

Sphère : Eau, Abjuration, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Cedo ilaqua*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet à une cible de marcher sur l'eau. Par contre, la chose sera très difficile à faire. Le mage ne pourra que marcher (ne peut pas courir).

Masque

Niveau : 2

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Persona*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort implante un masque illusoire sur la figure du personnage. Ce masque peut ressembler à n'importe quelle race humanoïde (humain, elfe, nain, kender, hobbit, gnome) mais il n'affecte que la figure. Le personnage garde sa hauteur, sa taille, son poids, ses cicatrices. Seulement la figure est affectée.

Masque de mort

Niveau : 1

Sphère : Mort, Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Persona de Mortis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : Alerte

Ce sortilège fait disparaître tout signe vital chez le magicien. Ainsi, si une personne qui n'a pas la capacité alerte supérieure à la force de ce sortilège, il pensera que la cible est morte. Le magicien devra par contre jouer le mort, par terre, sinon n'importe qui saura qu'il est réellement vivant.

Mémoire infailible

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Permanent

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique ancre dans sa mémoire un moment précis et s'en rappellera toujours. Il doit dépenser le même nombre de PP pour ancrer le souvenir dans sa mémoire et pour s'en souvenir le moment voulu.

Menottes

Niveau : 1

Sphère : Terre, Enchantement

Mot de pouvoir : *Ligame de lapis*

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sort emprisonne les poignets de la cible (qui ne réussit pas une sauvegarde vigueur) dans un bloc de roche l'empêchant de les décoller. Les mains peuvent encore être utilisées tant que les poignets restent collés.

Métamorphose animale

Niveau : 3

Sphère : Vie, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Formae mutatio in animalis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de se transformer en animal. Le magicien choisit cet animal et ne pourra pas modifier son choix à moins de relancer le sort. Les choix sont : mammifère, oiseau, poisson ou reptile. Ainsi, le genre d'animal donne les avantages suivants : -Petit mammifère : Camouflage +1, morsure 1 DGT, possède 10 PV. -Gros mammifère : Morsure 5 DGT, 5 CA, possède 30 PV. -Oiseau : Vol 50 pieds, « Morsure » 1 DGT, possède 10 PV. -Petit poisson : +3 SV réflexe, Morsure 1 DGT, possède 10 PV. -Gros poisson : +2 SV réflexe, 5 CA, Morsure 7 DGT, possède 30 PV. -Petit reptile : +3 SV réflexe, Camouflage +2, possède 10 PV. -Gros reptile : 8 CA, Morsure 10 DGT, -2 SV réflexe, possède 45 PV. Tout le reste des traits, sauvegardes, PF, PM... sont les mêmes que le personnage en forme normale. Le personnage ne peut parler sous cette forme (donc impossible d'incanter).

Métamorphose humanoïde

Niveau : 4

Sphère : Mort, Vie, Transmutation

Mot de pouvoir : *Formae Mutatio in humanodo*

Portée : Touché

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort transforme la cible en un humanoïde (Humain, Elfe, Nain, Drow, Gnome, Kender, Hobbit). La cible garde ses forces et faiblesses, car ce n'est qu'une métamorphose mineure, mais aura tout de même l'air 100% changée. Le mage ne peut prendre l'allure d'une personne précise. Une cible non-consentante a droit à une sauvegarde volonté pour résister.

Métamorphose majeur

Niveau : 5

Sphère : Vie, Transmutation

Mot de pouvoir : *Major formae mutatio*

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Ce sort transforme la cible en une créature au choix du magicien. Peu importe la créature choisie, le magicien garde ses faiblesses, et forces. Par contre, il gagne en grandeur, poids, et prestance/dégout que sa forme peut lui accorder. Si le magicien décide de se transformer en un monstre hideux, chaque personne croisant son passage devra sauvegarder à une sauvegarde volonté, contre la force du mage avec un bonus de +1 FM si elle ne sauvegarde pas elle se trouve dans un état de peur.

Missiles d'énergie

Niveau : 2

Sphère : Terre, Évocation

Mot de pouvoir : *Firmus telum*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : Divisé

Dégâts : 10 (Terre)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Le magicien invoque de petits missiles d'énergie, qu'il peut diriger vers une cible, ou les séparer vers plusieurs cibles. Les missiles sont téléguidés, donc peuvent contourner des obstacles, mais la cible doit être en vue. Chaque missile causera un point de dégâts à sa cible.

Mur d'épines

Niveau : 2

Sphère : Terre, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Murus de spina*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : 5 (Terre)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien crée un mur d'épines, qui est infranchissable à moins de posséder 18 de force. Chaque personne touchant ce mur recevra 5 point de dégâts dû aux épines extrêmement tranchantes, sauvegarde vigueur pour

moitié.

Mur de feu

Niveau : 2

Sphère : Feu, Conjuración

Mot de pouvoir : *Murus de Ignis*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : 10 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien crée un mur de flammes vives à partir du sol qui causera 10 (Feu) points de dégâts à quiconque traversera le mur, sauvegarde vigueur pour moitié.

Mur de flammes hurlantes

Niveau : 4

Sphère : Feu, Ombre, Conjuración

Mot de pouvoir : *Murus de ignis exclamo*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : 20 (Feu)

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort crée un mur de flammes connecté directement aux enfers. Le mur brûle d'un feu rougeoyant, et des milliers d'âmes hurlent leur douleur à travers le mur. Toute personne ne sauvegardant pas à une sauvegarde vigueur recevra 20 dégâts, 10 s'il sauvegarde, et de plus, s'il ne sauvegarde pas à une sauvegarde volonté, il sera pris de panique, et voudra s'éloigner le plus loin possible du mur, pendant 30 secondes.

Mur de force impénétrable

Niveau : 5

Sphère : Lumière, Terre, Abjuration

Mot de pouvoir : *Murus de vis impenetrabilis*

Portée : 50 pieds

Durée : 1 heure

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort crée un mur d'une énergie bleutée, de 10 pieds de longueur par 10 pieds de hauteur par 1 pied d'épaisseur et qui est IMPÉNÉTRABLE ! Tout ce qui doit passer par le mur ne passe pas, point final.

Mur de froid

Niveau : 2

Sphère : Eau, Conjuración

Mot de pouvoir : *Murus de glaciús*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : 5 (Glace)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le magicien crée un mur d'air extrêmement froid. Toute personne qui passe au travers de ce mur recevra 5 (Glace) points de dégâts en plus de souffrir de brûlures de froid, lui donnant un malus de -2 dégâts, -2 CA pour les 30 prochaines secondes. Une sauvegarde réussie réduit les dégâts de moitié et annule les malus.

Mur de vent

Niveau : 2

Sphère : Air, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Murus de Ventus*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : 5 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien peut conjurer un mur de vent, qui sifflera et sera visible de tous. Lorsqu'une cible passe à travers le mur, il sera projeté au travers à 10 pieds de distance, et recevra 5 (Électricité) points de dégâts. Une sauvegarde réussie annule TOUS les effets.

Mur visqueux

Niveau : 3

Sphère : Eau, Conjuración

Mot de pouvoir : *Murus viscus*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Mur de 10 pieds (10x10x1)

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sortilège crée un énorme mur liquide et collant, s'érigeant du sol. Toute personne qui touchera ce mur devra sauvegarder à une sauvegarde vigueur sans quoi il restera coincé dans ce mur, jusqu'à ce que quelqu'un le tire (n'importe qui) ou que le sortilège se termine.

Nager tel le poisson

Niveau : 3

Sphère : Eau, Abjuration, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Navigum talis eam piscis*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège permet à la cible touchée de pouvoir se déplacer comme un poisson dans l'eau. Ainsi, il peut nager à une vitesse de 20 km/h. Permet aussi au magicien de garder sa respiration en apnée pour 10 minutes!

Négation de la magie

Niveau : 4

Sphère : Transmutation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Negan ad eam mira*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort permet au magicien de retirer UN sort actif sur une cible. Peu importe le sort, la cible devra réussir une sauvegarde volonté, sinon le sort choisit par le magicien sera annulé (Les pouvoirs psioniques ne sont pas affectés par ce sort).

Nettoyage

Niveau : 1

Sphère : Terre, Abjuration, Enchantement, Nature, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Purificatio de solum*

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Lorsque le sort est lancé, toutes les impuretés et la poussière se trouvant dans la zone d'effet sont détruites. Ainsi, une personne sale sera complètement propre. Si le sort est lancé sur une surface, toute impureté, ou saleté sera nettoyé sur un rayon de 20 pieds.

Nuage anti-magie

Niveau : 5

Sphère : Air, Enchantement

Mot de pouvoir : *Nimbus Mira Negatio*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège extrêmement puissant conjure un nuage sombre au dessus de la tête du magicien. Toute personne sous le nuage ne pourront pratiquement plus utiliser de magie !

-Tout objet magique entrant dans le nuage est automatiquement inutilisable, tant et aussi longtemps qu'il est sous le nuage

-Tout sort actif est automatiquement dissipée, si les cibles ne sauvegardent pas à la force magique du mage

-Tout lanceur de sort qui ne résiste pas à la force magique du mage ne PEUT PAS incanter sous le nuage.

Même s'il résiste, la durée, portée, champ d'action, et les dégâts, ainsi que la force magique de leurs sorts sont réduits de MOITIÉ

Note: Les sorts actifs sur le mage ne sont pas dissipés, ni les objets magiques. Par contre, le magicien, s'il ne résiste pas à sa propre force magique, ne pourra plus incanter sous le nuage. S'il résiste, il pourra, mais avec les mêmes restrictions.

Nuage de fumée

Niveau : 1

Sphère : Air, Feu, Conjuración, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Nimbus de nebula*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien crée un nuage de fumée dense et opaque, qui fera tousser toute personne qui ne sauvegarde pas au sortilège, les rendant incapable d'attaquer (mais peut bloquer et tenter de se sauver). De plus, tous ceux et celles qui se trouvent dans le nuage, qu'ils sauvegardent ou non, subiront un malus de -1 dégâts et -1 CA.

Nuage de vapeur

Niveau : 1

Sphère : Eau, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Nimbus de eris aqua*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 5 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège permet au magicien de vaporiser toute eau dans l'air instantanément, causant ainsi un changement drastique dans la température ambiante, causant 5 points de dégâts aux cibles. Le volume d'eau vaporisé est négligeable, et ne peut être utilisé par exemple pour détruire une potion. Une créature composée uniquement d'eau n'a pas droit à une sauvegarde.

Oeil de serpent

Niveau : 3

Sphère : Lumière, Ombre, Divination, Nature

Mot de pouvoir : *Oculus de serpens*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège donne au magicien la vision du serpent. Ainsi, il voit la chaleur (voit l'invisibilité mineure et le camouflage, ainsi que si une personne est vivante ou morte).

Oeil du de l'aigle

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Ombre, Divination, Nature

Mot de pouvoir : *Oculus de aquila*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège donne au magicien la vision de l'aigle. Ainsi, il peut détecter le camouflage (magique ou non), et peut voir parfaitement jusqu'à 300 pieds.

Oeil du loup

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Ombre, Divination, Nature

Mot de pouvoir : *Oculus de lupus*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège donne au magicien la vision du loup. Ainsi, il peut voir dans le noir (même les ténèbres magiques) et voit l'invisible.

Ombre

Niveau : 2

Sphère : Ombre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Umbra*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Alerte

Le magicien crée une zone de noirceur de 10' de rayon, dans sa portée. Toute personne dans cette zone auront de la difficulté à bien voir, et subiront un malus de -2 dégâts et -2 CA. Une alerte supérieure à la force magique du personnage permet d'annuler les effets.

Oracle

Niveau : 5

Sphère : Lumière, Divination

Mot de pouvoir : *Oraculus*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort puissant crée un lien direct avec les dieux. Le mage ayant lancé ce sort a maintenant l'attention des dieux, et pourra leur poser UNE question. La réponse ne viendra pas tout de suite, et rien ne dit que le bon dieu lui répondra, mais si il y a une certitude, c'est que la réponse sera à 100% vraie. La réponse ne prends jamais plus d'un mois (Une partie) avant d'être donnée au personnage.

Os de bois

Niveau : 2

Sphère : Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Ossis de nemus*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, à l'aide de ce sortilège, peut transformer sa masse osseuse en bois, lui offrant les bonus suivant : Peut flotter sur l'eau, pèse ½ son poids, +4 agilité, et -2 Constitution . De plus, il peut transformer des os individuels en bois, pour les faire brûler.

Os de fer

Niveau : 4

Sphère : Mort, Terre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Ossis de ferum*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort transforme un os touché, ou la structure osseuse du magicien, exosquelette de fer. Ainsi, les avantages et désavantages suivants s'appliquent au magicien : +3 SV vigueur, +20 PV, coule dans l'eau, +4 C.A. (D'armure), X2 Dégâts s'il reçoit un sort d'électricité.

Os de pierre

Niveau : 3

Sphère : Terre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Ossis de saxum*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort transforme un os touché, ou la structure osseuse du magicien, en pierre. Ainsi, les avantages et désavantages suivants s'appliquent au magicien : +1 SV vigueur, -1 SV réflexe, +10 PV, +2 CA. Bien-sûr, un mage ayant ce sort d'actif sur lui ne peut nager dans l'eau. Il coulera comme une pierre!

Paralyse

Niveau : 4

Sphère : Vie, Nécromancie, Transmutation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Debilitas*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien peut paralyser une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle sera complètement paralysé. Ainsi, elle ne pourra bouger aucun de ses membres. Elle sera stable, dans la même position tout au long de la durée du sort. Si elle reçoit quelconque dégâts, elle revient à elle-même immédiatement.

Paralyse mineur

Niveau : 2

Sphère : Vie, Nécromancie, Transmutation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Minor debilitas*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Le magicien peut paralyser un membre d'une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, ce membre est paralysé. Si c'est un bras, elle ne pourra pas se battre avec et si c'est une jambe, elle peut se tenir debout, mais ne peut marcher plus vite qu'un pas chaque seconde. Ce sort ne peut paralyser un membre qui fonctionne inconsciemment, comme le coeur, le cerveau, etc.

Perspécacité

Niveau : 3

Sphère : Vie, Abjuration, Divination, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Servo*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend le mage plus apte à comprendre son environnement. Ainsi, il gagne un bonus de +3 à ses sauvegardes contre la magie pour la durée du sort.

Perspicacité mineure

Niveau : 1

Sphère : Vie, Abjuration, Divination, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Oris Servo*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rends le mage plus apte à comprendre son environnement. Ainsi, il gagne un bonus de +1 à ses trois sauvegardes contre la magie pour la durée du sort.

Perte de mémoire

Niveau : 5

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : Permanent

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce puissant pouvoir permet au psionique d'effacer une information que la cible connaissant. Cette information peut être une capacité, une connaissance, un sortilège, un pouvoir qu'il possède ou une information en général et ce, de façon permanente. Note: Si une connaissance prérequis à quoi que ce soit est oubliée, la cible pourra tout de même utiliser les capacités ou pouvoirs reliés à la connaissance, par instinct. La seule façon de regagner la mémoire est avec une délivrance de la malédiction.

Perte subite

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Enchantement, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Damnus subitus*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sortilège fait oublier à la victime UNE information au choix du mage. Toute information faisant partie de la mémoire à cours terme de la cible (Toute information ayant été perçue depuis le début de la journée ou après) pourra être effacée de sa mémoire. Par contre, toute autre information ne pourra être effacée. Très pratique pour

se sortir de situations embarrassantes...

Peur

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Phobia*

Portée : 30 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort rend la cible prise d'une soudaine peur du mage. La cible s'enfuira du mage pendant la durée du sort si elle ne résiste pas à une sauvegarde volonté.

Peur

Niveau : 4

Sphère : Mort, Ombre, Vie, Illusion

Mot de pouvoir : *Phobia*

Portée : 10 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort rends la cible prise d'une soudaine peur du mage. La cible s'enfuira du mage pendant la durée du sort s'il ne résiste pas à une sauvegarde volonté.

Pic d'ectoplasme

Niveau : 5

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 80 (Terre)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce pouvoir crée une grande quantité d'énergie latente et la cristallise en un énorme pic, se levant du sol. Ainsi, la cible recevra 80 points de dégâts (d'énergie), sauvegarde réflexe pour moitié.

Pic de roc

Niveau : 3

Sphère : Terre, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Acies de Terra*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 40 (Terre)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sortilège conjure un énorme pic de roc qui se dresse du sol. Le personnage pris par ce pic recevra 40 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Pilier de glace

Niveau : 2

Sphère : Eau, Transmutation

Mot de pouvoir : *Praedo de gladius*

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sort permet au magicien de transformer une zone en zone glaciale (-60oC) en un instant. Ainsi, toute personne prise dans cette zone sera frigorifié, et sera à -4 dégâts pour 2 minutes par niveau du sort. Une sauvegarde réussie annule les effets. La zone de glace est instantané, ainsi toute personne prise dans la zone au moment du lancement sera affecté pour la durée du sortilège et la zone n'est donc plus dangereuse pour d'autre

Pluie de pierre

Niveau : 1

Sphère : Terre, Conjuración, Évocation

Mot de pouvoir : *Imber de lapis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 3 (Terre)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Crée un nuage de roches qui tombent sur la zone, blessant toutes les personnes s'y trouvant, causant 3 (Terre) points de dégâts.

Poids plume

Niveau : 1

Sphère : Abjuration, Transmutation

Mot de pouvoir : *Gravitas penna*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Avec ce sortilège, le magicien réduit son poids à 10 grammes. S'il effectue une chute, il ne recevra ainsi aucun dégât, mais la moindre brise rendra le magicien très instable et il ne pourra pas marcher. De plus, la friction entre ses pieds et le sol deviendra si faible qu'il ne pourra marcher qu'en bondissant.

Poing de Seth

Niveau : 4

Sphère : Mort, Ombre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Pugnus de Seth*

Portée : Soi

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 50 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort enflamme le poing du magicien d'une flamme d'un mauve extrêmement foncé pendant 5 secondes par niveau du mage. Le poing du magicien devient alors une arme mortelle. Lorsque le magicien touchera QUICONQUE avec son poing, la cible (même si c'est le magicien) recevra 50 points de dégâts. De plus, le coup aura été si violent, que la cible subira un terrassement de 10 pieds, en plus de devenir complètement aveugle (Ne peut manier ses armes sans posséder le don: Combat aveugle) pendant 5 secondes par niveau du mage. Si la cible sauvegarde elle recevra 25pt de dégât, subira tout de même le terrassement mais ne sera pas aveuglé par le sort.

Poing du paradis

Niveau : 5

Sphère : Air, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Pugnus de celestas*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 80 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort invoque les énergies potentielles contenues dans le ciel. Ainsi, la cible sera foudroyée par un puissant éclair provenant des cieux. L'éclair passe au travers des matières solides d'une épaisseur de 10 pieds (Si vous êtes sur le terrain, en jeu et non dans un endroit spécial, le sort touchera sa cible) et inflige 80 points de dégâts sur un rayon de 10 pieds autour de la cible. Une sauvegarde vigueur réussi réduit les dégâts de moitié.

Poing télékinétique

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 10 pieds

Durée : -

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet de délivrer un coup de poing psychique qui infligera 5 point de dégâts, sans sauvegarde. La résistance psionique est la seule façons de limiter les dégâts

Poussée télékinétique

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 10 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Ce pouvoir permet au psiononique de concentrer son énergie psychique afin de propulser une cible dans une direction quelconque. La cible a droit a une sauvegarde réflexe pour garder ce qu'elle a dans les mains, mais même avec une sauvegarde réussi la cible est quand même propulsée.

Prison de glace

Niveau : 4

Sphère : Eau, Enchantement, Nature

Mot de pouvoir : *Carcer de gladius*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sort frigorifie toute l'humidité dans l'air autour de la cible, à une température de -270°C . La cible se verra ainsi frigorifiée dans un bloc de glace magique. Seul un sort de feu de 50 points de dégâts ou plus fera fondre la glace, sinon la cible devra attendre la fin du sortilège.

Prison psychique

Niveau : 3

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Une sauvegarde volonté annule l'effet complètement. Le psionique sera apte à enfermer l'esprit de sa cible dans une prison mentale, après une concentration de 30 secondes, ce qui aura pour effet de rendre la victime totalement inapte, le corps ne répondant plus aux commandes du cerveau. La cible sera amorphe, en état neurovégétatif jusqu'à la fin du pouvoir ou à la perte de 3 PF. La cible est consciente de tout ce qui se déroule autour d'elle pendant la durée du pouvoir, mais est réellement prisonnière de barreaux psychiques l'empêchant de commander à son corps.

Projection astrale

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Avec une concentration de 5 min, le psionique peu libérer son corps astral de son corps Physique. Le corps astral

est translucide et identique au corps physique. Un fils argenté relie les 2 corps. Si le fils est coupé, le corps meurt et l'esprit erre avant de se dissiper. Le corps physique entre dans une transe et il est sans défense. Le corps astral a les mêmes bonus, habilités et pouvoir que la personne, tant que ceux-ci ne requiert aucun contact physique. Si le corps physique est attaqué durant la projection, l'esprit retourne au corps et subit les dégâts ou meurt. En forme astrale, le psionique voit l'invisible et est immunisé à toutes armes non-magiques.

Purification psychique

Niveau : 2

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par une concentration de 2 minutes, le psionique ralentit le métabolisme d'une personne, ce qui lui permet de détruire les agents chimiques, les drogues, les poisons et les toxines à l'intérieur du corps. Les effets des drogues et des impuretés sont immédiatement stoppés et complètement détruits, mais les dégâts causés avant l'intervention sont toujours existants. Ce pouvoir est inefficace contre les potions magiques, les sorts, et la nourriture de fée.

Pustules

Niveau : 1

Sphère : Mort, Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Pustulus*

Portée : 10 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Si la cible ne sauvegarde pas, des pustules apparaissent dans son visage et commencent à lui piquer. Une fois les pustules grattées, elles génèrent une substance qui créent d'autres pustules. La démangeaison sera telle, que la victime sera à -1 Dégât, -1 CA pendant la durée du sort. À la fin du sort, toutes les pustules s'effacent.

Putréfaction

Niveau : 2

Sphère : Nécromancie, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Putreficum*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes

Champ : 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort fait tranquillement pourrir les chairs de la cible. Ainsi, à toutes les 10 secondes, il va recevoir 5 points de dégât.

Pyrokinésie

Niveau : 4

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : 10 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

La transe de Pyrokinésie permet au psionique de manipuler l'air de son entourage et ainsi manipuler le feu. La transe de pyrokinésie procure les pouvoirs suivants:

- Le psionique est entouré d'air extrêmement chaud. Ainsi, il peut causer 5 points de dégâts à toute personne le frappant en mêlée.
- Il possède 5 charges, qu'il peut utiliser pour lancer une boule de feu, causant 10 points de dégâts à une cible, sauvegarde réflexe pour moitié. Une concentration de 2 secondes est nécessaire.
- Il peut faire flamber sa lame, frappant "De feu"

Rafale de feu

Niveau : 2

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Impetus de ignis*

Portée : 10 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Le magicien invoque, sur 10 pieds, un cône de feu, projeté de sa main, qui brûlera toutes les victimes sur son

passage. Toutes personnes prises dans ce cône recevront 10 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Rafale télékinétique

Niveau : 5

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 60

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce pouvoir permet au psionique de projeter toutes les cibles, dans une portée de 30 pieds et un arc de 45 degrés avec une puissante poussée télékinétique! Ainsi, chaque cible prise dans la rafale recevra 60 points de dégâts, seront terrassés à 10 pieds et seront désarmés. Une cible sauvegardant à la rafale recevra la moitié des dégâts et ne sera pas désarmée.

Rapidité

Niveau : 5

Sphère : Air, Abjuration

Mot de pouvoir : *Celeritas*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort donne au magicien une vitesse fulgurante. Voici ce que ce sort lui procure : - +5 dégâts - L'équivalent du don "Esquive" avec un bonus de +2 C.A. - +2 Sauvegarde Réflexe Par contre, si le magicien porte une armure, peu importe le genre (même magique), ce sort ne fonctionnera pas. De plus, le sort rends le magicien si rapide qu'il ne pourra plus incanter ses sortilèges sans se tromper (Il peut incanter des sorts niveau 1 MAXIMUM).

Rayon d'énergie négative

Niveau : 3

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Versus il firmus*

Portée : -

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 30 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort crée un rayon d'énergie négative, qui est dirigé vers une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle recevra 30 (Noir) points de dégâts, en plus d'être étourdie durant 5 secondes par niveau du mage, lui causant des malus de -4 à sa C.A. Si elle sauvegarde, elle ne recevra que la moitié des dégâts et ne sera pas étourdie.

Rayon d'énergie pure

Niveau : 5

Sphère : Terre, Évocation

Mot de pouvoir : *Firmus Exhumé*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 pied de rayon

Dégâts : 80 (Terre)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort crée un rayon d'énergie pure, détruisant tout sur son passage. Le rayon continuera sa route jusqu'à la fin de sa portée, frappant toutes les cibles sur son chemin, leur infligeant 80 points de dégâts. Une sauvegarde réflexe réussi réduit les dégâts de moitié.

Rayon de feu

Niveau : 1

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Versus de Ignis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 5 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Le mage évoque un rayon de feu et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 points de dégâts. Étant donné la nature purement offensive du pouvoir, il ne peut-être utilisé que pour l'attaque d'une cible.

Rayon de glace

Niveau : 1

Sphère : Eau, Évocation

Mot de pouvoir : *Versus de gladius*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 5 (Glace)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Le mage évoque un rayon de glace et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 (Glace) points de dégâts.

Rayon de mort

Niveau : 1

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Versus de mortis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 5 (Noir)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort évoque un rayon d'énergie négative et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 (Noir) points de dégâts.

Bien-sûr, ce sort ne fonctionne que sur des êtres vivants.

Rayon de pouvoir

Niveau : 3

Sphère : Divination

Mot de pouvoir : *Versus de Potestas*

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort donne, par l'entremise d'un rayon, la capacité à une cible de lancer un sortilège que le magicien a choisit.

Le sort doit être de niveau 3 ou moins. C'est le magicien qui paiera le coût du sort (le coût du rayon de pouvoir + le cout du sort), mais la cible qui le lancera. Le sort utilise tout de même le niveau du mage. Ce sort est l'un des rares ne pouvant être utilisé en parallèle avec un pouvoir de classe tel qu'enchantement de masse ou autre.

Rayon polaire

Niveau : 5

Sphère : Eau, Évocation

Mot de pouvoir : *Versus Polaris*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 80 (Glace)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort permet au lanceur de sort de lancer un rayon de froid extrême sur une cible, celle-ci subira 80 points de dégâts et sera paralysée de froid pendant un certain moment. Elle ne pourra pas bouger pendant 5 secondes par niveau du lanceur de sort. Des dégâts briseront la paralysie. Une sauvegarde réussie réduit les dégâts de moitié et annule la paralysie.

Réduction de soi

Niveau : 4

Sphère : Mort, Vie, Abjuration, Transmutation

Mot de pouvoir : *Subactum de sui*

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort réduit la taille du magicien à 6 pouces de grandeur, ce qui lui donne les effets suivants :

- 1- Camouflage 5 permanent (personne ne le remarque)
- 2- +2 sauvegarde réflexe
- 3- -50% PF
- 4- Ne peut lancer de sortilèges ou pouvoir psionique
- 5- Pèse 5 livres
- 6- dégâts physique réduit de 75%, mais ne peut occasionner plus qu'un point de dégât en mêlée
- 7- Tout autre avantage / inconvénient de mesurer 6 pouces.

Réflexion

Niveau : 4

Sphère : Lumière, Abjuration

Mot de pouvoir : *Repercussus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort est une barrière contre les sortilèges. En fait, il agit comme un miroir, agissant sur le premier sort envoyé vers lui. Peu importe le sort, il sera renvoyé au lanceur, respectant la durée, les dégâts, la force magique, et le champ d'action.

Réjuvenation

Niveau : 5

Sphère : Vie, Transmutation

Mot de pouvoir : *Evocum Suf Vitae*

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de remmener une personne comateuse hors de son coma. Lorsque la cible se réveille, elle est à 1 P.V., et sera sous les effets du choc post-traumatique.

Remords psychiques

Niveau : 3

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Une sauvegarde volonté annule l'effet complètement. La cible aura l'impression de recevoir chacun des dégâts qu'il inflige à autrui, ce qui le fera hésiter et de plus, il souffrira de -3 dégât.

Renforcement du métabolisme

Niveau : 4

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de renforcer son métabolisme et son endurance. Ainsi, il gagne les bonus suivants:

-Il est immunisé aux poisons et maladies (S'il était déjà empoisonné ou malade avant d'utiliser le pouvoir, il le redeviendra à la fin de la durée)

--+3 à sa sauvegarde vigueur

--+3 à la capacité "Concentration accrue"

--+15 points de fatigue. À la fin de la durée du sort, les points sont perdus et peuvent même affecter les points de vie de la cible lorsque le sortilège se termine. Ainsi, cela peut le faire tomber dans le coma.

Résistance à l'électricité

Niveau : 2

Sphère : Air, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad fulmen*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à l'électricité. Ainsi, tout sort d'électricité lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance à la faim et à la soif

Niveau : 2

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 6 heures

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de ne pas ressentir les désagréments causés par la faim ou la soif. Ainsi, seulement la moitié des pénalités causés par un manque de nourriture ou d'eau seront ignorés du psionique. Il est à noter que le psionique manquera tout de même de nourriture ou d'eau. Il va donc mourir éventuellement, s'il ne boit ou ne mange pas.

Résistance à la fatigue

Niveau : 1

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 1 heure/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Une discipline mentale qui permet au personnage de pratiquer des activités physiques sans souffrir de fatigue. Quand la fin de ce pouvoir arrive, le psionique est atteint d'une fatigue extrême qui lui occasionne -1 Dégâts, -1 C.A. pour la prochaine demie-heure.

Résistance à la glace

Niveau : 2

Sphère : Eau, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad gladius*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la glace. Ainsi, tout sort de glace lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance à la lumière

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Ombre, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad lumens*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la lumière. Ainsi, s'il possédait des faiblesses à la lumière du jour, il ne les a plus pour la durée du sortilège. De plus, il devient immunisé à tout aveuglement causé par la lumière.

Résistance à la terre

Niveau : 2

Sphère : Terre, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad terra*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la terre. Ainsi, tout sort de terre ou d'énergie lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance au feu

Niveau : 2

Sphère : Feu, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad ignis*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant au feu. Ainsi, tout sort de feu lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort.

Résistance aux ombres

Niveau : 2

Sphère : Lumière, Ombre, Abjuration

Mot de pouvoir : *Resisto ad umbras*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant aux ombres. Ainsi, tout sort d'ombre qui font des dégâts lui fera moitié dégâts, et tout malus encouru par le fait d'être dans une zone sans lumière ne lui font que la moitié des inconvénients, pendant la durée du sort. Il obtient aussi une vision dans les ombres (même magiques) de 50 pieds (il devra utiliser une lumière avec filtre rouge).

Résistance élémentale

Niveau : 3

Sphère : Vie, Abjuration, Nature

Mot de pouvoir : *Resisto elementalibus*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort rend la cible plus résistante à la force des éléments. Ainsi, tout sort de l'essence d'Air, Feu, Terre ou Eau aura moins d'impact sur la cible. La cible bénéficie d'une C.A. contre l'élément égale à son niveau (après la sauvegarde !).

Respiration sans air

Niveau : 2

Sphère : Air, Enchantement, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Spiro nega Eris*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut maintenant vivre sans avoir à respirer. Par contre, il devra prendre une bonne respiration avant de parler, donc tous les effets (eau, gaz) affectent alors le magicien à ce moment.

Respiration sous-marine

Niveau : 1

Sphère : Eau, Abjuration, Enchantement

Mot de pouvoir : *Spiro sub aqua*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet à une cible de respirer sous l'eau. Cela lui permet aussi de parler sous l'eau.

Réveil de la liche

Niveau : 5

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Cessum de eam Lochi*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce sort ramène à la vie de façon corrompue une cible qui est comateuse ou morte. La cible reviendra à la vie peu importe ce qui arrive, mais elle aura droit à une sauvegarde volonté pour ne pas être sous le contrôle du lanceur de sort. Une cible horrifiée par la nécromancie et réussissant sa sauvegarde volonté pourra retomber morte immédiatement, à son choix. La cible bénéficie des pouvoirs suivants : -Pv deviennent des pfs -Tout les coups font 1 sauf blanc (x2), magique et antimagique -+30 PF -Immunité aux effets biologiques (sommeil, poison, maladie) -Immunité aux contrôles mentaux (si sous le contrôle du lanceur de sort seulement) -Garde toute les capacités de son vivant, mais un prêtre d'une divinité du bien ne pourra pas utiliser ses sorts et pouvoirs divins durant la durée de ce sort La cible devient une créature surnaturelle mauvaise, peu importe son alignement de base. La cible, si elle était dans un coma, tombera inerte à la fin du sort, et reprendra son compte de temps pour sortir du coma, elle se rappellera parfaitement de ce qu'elle a fait durant son temps en tant que mort vivant. Ce sort ne peut être lancé sur une cible 2 fois durant le même coma.

Rivière de lave

Niveau : 5

Sphère : Feu, Terre, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Flumens de ignis*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 80 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort conjure une rivière de lave, se déferlant sur la zone d'effet. La rivière mesure 50 pieds de long, et 20 pieds de large, finissant aux pieds du magicien. Toute personne prise dans la zone d'effet subiront 80 points de dégâts. Toute personne qui sauvegarde au sort recevra moitié dégâts.

Sables mouvants

Niveau : 2

Sphère : Terre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Arena momentum*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Le magicien doit lancer ce sort sur une surface de terre, créant ainsi un sable mouvant. Les cibles s'enfonceront jusqu'aux genoux, et resteront pris pendant la durée du sortilège. Si une cible reçoit des dégâts, le sort est automatiquement annulé. Si la victime sauvegarde, elle aura eu le temps de s'enlever du rayon d'action.

Sagesse surhumaine

Niveau : 3

Sphère : Eau, Divination

Mot de pouvoir : *Prudentia supra humanus*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège rend le magicien soudainement plus sage, comprenant ainsi mieux le monde. Le magicien, grâce à ce sort, bénéficie de +5 à son score de Sagesse. Le modificateur devra être changé en conséquence.

Sanctuaire

Niveau : 5

Sphère : Lumière, Abjuration

Mot de pouvoir : *Sanctum Paccis*

Portée : Soi

Durée : 1 journée

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort puissant crée un cercle de protection sur une zone donnée. Dans ce cercle, toute personne désirant faire un acte agressif (Tuer, battre, frapper) s'écrasera au sol, jusqu'à ce que le personnage se soit calmé. De plus, aucun mort-vivant ne peut pénétrer à l'intérieur de cette zone, elle s'y cognera, comme sur un mur invisible. Si le mort-vivant était dans le cercle lors de sa création, elle y sera expulsé. Aucune sauvegarde n'est possible, seulement une négation de la magie ou bien un nuage antimagique peut stopper le sortilège. Il est à noter que peu importe la protection d'un personnage, le sanctuaire l'affectera.

Sang du Nécromancien

Niveau : 3

Sphère : Nécromancie

Mot de pouvoir : *sharpus cruorem*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : 3

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort augmente la quantité de sang dans le corps de la cible, et la rend extrêmement acide. Ainsi, lorsqu'un coup physique est porté contre le mage, une giclée de sang ira frapper la personne, lui causant 3 points de dégâts acide.

Sécheresse

Niveau : 5

Sphère : Feu, Transmutation, Nature

Mot de pouvoir : *Siccum*

Portée : -

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : 60 (Feu)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort crée une zone de sécheresse intense, et instantanée, qui crée un choc métabolique sur tout individu pris

dans le rayon d'action. Toute victime à base d'eau (tout le monde, à moins d'exception) subira 60 points de dégâts, en plus de tomber au sol, agonisant pendant 5 secondes. De plus, pour la durée du sort, elles seront à -5 dégâts, -5 C.A. Si les victimes sauvegardent, elles ne reçoivent que la moitié des dégâts, n'agonisent pas, et ne reçoivent aucun malus.

Sens du danger

Niveau : 3

Sphère : Divination, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Extase ed gorges*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort empêche le lanceur d'être surpris. Ainsi, les pièges, les attaques sournoises, et les assassinats ne font que la moitié des dégâts.

Sentir la magie

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au psionique de détecter la présence magique dans son rayon d'action. Permet de détecter un objet magique, ou un sortilège actif, mais le psionique ne sera pas capable de déterminer de quel type d'enchantement il s'agit avec ce pouvoir.

Sentir le mal

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : -

Durée : -

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au psionique de détecter les présences malignes. Il peut ainsi identifier les créatures ou les personnes d'alignement Mauvais.

Sentir les anomalies dimensionnelles

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir détecte la présence d'une anomalie dimensionnelle comme un portail ou n'importe quoi d'autre qui dérange le tissu de la réalité.

Sentir les présences

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir avertit le psionique de la présence d'une créature surnaturelle ou magique dans son rayon d'Action. Le psionique peu savoir à peu près où ils se trouvent, combien ils sont et s'ils sont puissants. Ce pouvoir permet aussi de sentir la présence humaine ou animal, mais de façon plus vague.

Sixième sens

Niveau : 3

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Après 2 minutes de concentration, ce pouvoir donne +3 CA, +3 de sauvegarde réflexe et +3 à l'alerte. De plus, le psionique ne doit plus compter une attaque sournoise comme "critique". Ainsi, sa CA s'applique sur ces attaques.

Sommeil

Niveau : 1

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce pouvoir n'est pas nécessairement offensif, mais est plutôt utilisée pour permettre un repos ou pour aider un ami à récupérer. La personne tombera dans un sommeil NORMAL et réparateur. Si la cible est consentante, elle tombera dans un sommeil profond, duquel aucun cauchemar ou autre effet dû à la température ambiante, humidité, ou autre ne viendra déranger. Elle regagnera 5 PF et 3 PV par niveau du psionique si son sommeil n'est pas interrompu. Si la victime n'est pas consentante, elle a droit à une sauvegarde volonté. Elle se réveillera après la durée normale, mais ne regagnera rien. Si la cible reçoit 3 points de dégâts, elle se réveillera, consentante ou non.

Sommeil

Niveau : 2

Sphère : Vie, Enchantement

Mot de pouvoir : *Somnus Est*

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

La cible tombe endormi si elle ne sauvegarde pas, mais si elle reçoit 3 points de dégâts, elle se réveille

automatiquement.

Sommeil éveillé

Niveau : 1

Sphère : Eau, Enchantement, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Somnus omnino jaceo*

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Donne au corps l'impression d'être endormis quand en fait, l'esprit ne l'est pas. Les signes vitaux de la cible ralentissent, mais elle peut entendre, voir et sentir tout ce qui se passe autour d'elle sans jamais pouvoir bouger. Si la cible est brusquée ou attaquée, son corps se réveille. Une sauvegarde vigueur réussie annule complètement les effets.

Souffle de plus vie

Niveau : 5

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au psionique de sortir une cible du coma. Le sort fonctionne comme le sort "Souffle de vie", mais la cible ne subira pas le choc post-traumatique, et sera plein point de vie (Par contre, il sera à 0 points de fatigue)

Souffle de vie

Niveau : 3

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : -

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet d'insuffler un dernier souffle de vie dans une cible commateuse, ce qui l'amènera à UN PV. Cela ne la

prive toutefois pas du choc post-traumatique.

Souffle du dragon

Niveau : 5

Sphère : Feu, Évocation

Mot de pouvoir : *Ignis de draco*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 70 (Feu)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sort permet au mage de souffler un feu très intense par sa bouche, tel un dragon. Le feu infligera des dégâts de 70, et les ennemis pris dans le feu seront projetés 10 pieds en arrière et tomberont au sol. Une sauvegarde réussie réduira les dégâts de moitié et annulera la projection.

Sphère de négation

Niveau : 5

Sphère : Lumière, Abjuration, Enchantement

Mot de pouvoir : *Sphaera mira Negatio*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : Aucune

Ce sort crée un globe doré englobant le magicien (lui uniquement). Ce globe protège le magicien contre toute attaque magique qui doit passer au travers du globe. Ainsi, un sort de rayon, un éclair, un mur magique, ou autre, sera annulé par le globe (Dans le cas d'un mur ou autre qui ont une durée, le mage pourra passer au travers comme si de rien n'était, mais le sort n'est pas annulé). Tout sort qui ne doit pas passer par le globe peut passer. Toute arme magique qui touche le globe sera dévié, mais toute arme normale passera.

Strangulation psychique

Niveau : 0

Sphère : Autre

Mot de pouvoir :

Portée : -

Durée : 30 secondes

Champ : 1 cible

Dégâts : 1 dégât / seconde

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

En maintenant une pression constante sur les voies respiratoires d'une cible, le psionique est capable d'étouffer sa cible en lui infligeant 1 point de dégât à toutes les secondes durant 30 secondes ou jusqu'à ce qu'il cesse de se concentrer sur sa cible. De plus, la cible est sous l'effet d'une maîtrise et donc est incapable de bouger ou de parler. Ce pouvoir requiert une concentration de 5 secondes. Note: Si la cible reçoit des dégâts quelconques, elle est libérée de l'emprise du sort.

Subsistance

Niveau : 1

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 6 heures

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Une discipline mentale qui permet d'enlever tout sentiment causé par la faim, permettant au personnage de fonctionner normalement sans se nourrir. Il est important de remarquer que ce pouvoir permet au personnage de ne pas sentir la faim, mais le corps a encore besoin de se nourrir. Ainsi, le personnage n'aura AUCUN MALUS dû à une mauvaise alimentation, jusqu'à sa mort.

Suggestion psychique

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Ce pouvoir, après un "discour" de 10 mots à la victime, permet au psionique de suggérer un message, une action

ou une émotion à sa cible, qui considérera la suggestion comme la meilleure chose à faire. Il y a cependant certaines restrictions: Si la suggestion emmène la mort de la cible ou de ses proches, ou si elle doit se départir de ses biens, elle sauvegardera automatiquement.. La cible doit bien-sûr écouter le psionique pendant qu'il/elle parle.

Suppression de la douleur

Niveau : 1

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par une transe de 2 minutes, le psionique éliminera toute douleur chez la cible pour la durée du pouvoir.

Suppression de la peur

Niveau : 1

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir élimine temporairement les ingrédients chimiques et psychologiques qui causent la peur, ce qui donnera une immunité à TOUTE peur.

Surdité

Niveau : 1

Sphère : Air, Illusion, Transmutation

Mot de pouvoir : *Negan audio*

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

Ce sortilège permet d'assourdir son adversaire. Si la cible réussit sa sauvegarde, elle n'est pas sourde. Si elle ne réussit pas sa sauvegarde, elle ne peut plus rien entendre.

Télékinésie magique

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Transmutation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Tractatus*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort à pour effet de prendre un objet dans la portée du sort et de l'amener à une vitesse fulgurante dans un autre point dans la portée du sort. Si l'objet est tenu par quelqu'un, celui-ci aura droit à une sauvegarde réflexe pour le garder dans ses mains. La limite de poids pouvant être transporté par ce sort est de 20 livres par niveau du lanceur de sort. Un objet plus lourd bougera moins rapidement, ce qui explique les dégâts fixes. Si ce sort est utilisé pour projeter un objet sur quelqu'un, celui-ci subira 20 points de dégâts, sans sauvegarde, mais la CA est applicable.

Télékinésie majeure

Niveau : 3

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : 30

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Après une concentration de 10 secondes, ce pouvoir permet de bouger des objets sans autre moyen que de l'utilisation directe de l'énergie psychique. Ce pouvoir peut faire voler un objet, le faire tomber, le faire rouler, le suspendre dans les airs, ou le faire virevolter à travers la pièce. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir sur un objet, l'item doit être clairement visible, et le psionique doit être dans sa portée. Il doit garder une concentration sur ce qu'il fait, et donc ne peut pas combattre en même temps. Ce pouvoir peut être utilisé pour lancer un petit objet sur quelqu'un d'une vitesse suffisante pour lui occasionner 30 points de dégâts. Toute l'énergie du psionique sera utilisée pour projeter l'objet, et il devra se reconcentrer sur l'objet pour le bouger à nouveau.

Télékinésie psychique

Niveau : 1

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Après une concentration de 10 secondes, ce pouvoir permet de bouger des objets sans autre moyen que de l'utilisation directe de l'énergie psychique. Ce pouvoir peut faire voler un objet, le faire tomber, le faire rouler, le suspendre dans les airs, ou le faire virevolter à travers la pièce. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir sur un objet, l'item doit être clairement visible, et le psionique doit être dans sa portée. De plus, il est impossible de faire bouger un objet qui est tenu par une personne. Le psionique doit garder une concentration sur ce qu'il fait, et donc ne peut pas combattre en même temps qu'il bouge un objet. Ce pouvoir peut être utilisé pour lancer un petit objet sur quelqu'un d'une vitesse suffisante pour lui occasionner 5 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié. Toute l'énergie du psionique sera utilisée pour projeter l'objet, et le sort prendra automatiquement fin.

Télépathie

Niveau : 2

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir peut avoir 2 effets. Lecture : Lis les pensées de surface de la cible, du moment. Le psionique doit se concentrer psychiquement sur la cible pendant 5 secondes. Communication : 1 cible à la fois. Le psionique peut envoyer des messages clairs et simples à la cible. La communication à double sens est seulement possible entre 2 psioniques ayant ce pouvoir.

Téléportation d'autrui

Niveau : 2

Sphère : Conjuración, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Telepartus de alter*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au mage de téléporter une cible consentante, comme le sort : Téléportation mineur. Toutefois, il ne peut pas se téléporter lui-même! La cible d'une téléportation ne peut se téléporter que sur une surface stable. Ainsi, il ne peut se téléporter que sur le sol.

Téléportation d'objet

Niveau : 3

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Le psionique peut faire disparaître un objet, et le téléporter sur une distance de 10 pieds / Niveau. L'objet ne peut peser plus de 2 livres / Niveau. Si l'objet est sur quelqu'un, cette personne a droit à une sauvegarde volonté pour annuler les effets.

Téléportation majeur

Niveau : 4

Sphère : Conjuración, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Major telepartus*

Portée : Vue

Durée : Instantané

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au magicien de se téléporter partout sur le terrain de jeu. Si le joueur se retrouve "ailleurs que sur le terrain de jeu", il peut se référer à un animateur.

Téléportation mineure

Niveau : 2

Sphère : Conjuración, Temporelle (Mage temporelle uniquement)

Mot de pouvoir : *Oris telepartus*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de se téléporter à une distance de 50 pieds (Il doit voir sa destination). La cible d'une téléportation ne peut se téléporter que sur une surface stable. Ainsi, il ne peut se téléporter que sur le sol.

Tempête de neige

Niveau : 3

Sphère : Eau, Conjuración, Nature

Mot de pouvoir : *Tempestas de nivix*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Ce sortilège invoque une tempête de neige sur la zone, empêchant les cibles de voir (même le magicien). Ainsi, toute personne dans la zone ne pourra plus courir sans glisser et tomber, et ne peut utiliser toute capacité demandant une vision sur la cible (attaque sournoise, désarmement, ...). Une sauvegarde réflexe réussie permet de résister à tous les effets.

Tempête de sable

Niveau : 4

Sphère : Terre, Conjuración

Mot de pouvoir : *Tempestas de Arena*

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Effets : Ce sort conjure une tempête de sable sur la zone d'effet. Toute personne ne sauvegardant pas sera très inconfortable, et tant qu'il reste dans la zone, il subira -4 Dégâts, -4 C.A. Toute personne qui sauvegarde pourra se battre MAIS avec seulement des malus de -1 dégâts et -1 C.A.

Terrain illusoire

Niveau : 5

Sphère : Terre, Illusion

Mot de pouvoir : *Campus illusio*

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 100 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Volonté; Annule

Effets : Ce sort extrêmement puissant permet au magicien de faire croire à TOUTE PERSONNE DANS SON CHAMP DE VUE À 100 PIEDS qu'ils sont sur un terrain autre que le vrai terrain. Que ce soit un terrain joyeux ou hostile, voici les possibilités.

Terrain ensoleillé

–Même la nuit, ou dans des cavernes, le magicien peut faire croire à tout le monde qu'ils sont sur un terrain ensoleillé. Par exemple, un drow perdra ses bonus de nuit et un mort-vivant subira les mêmes malus que le jour.

Terrain obscure

–Toute Créature de la nuit gagne ses avantages de nuit, et perds ses désavantages de jour.

Terrain volcanique

–Une épaisse fumée noire et des éruptions volcaniques aux alentours donnent un malus de –5 DGT –5 C.A. à tout le monde

Tempête

–Une énorme tempête fait rage. Personne ne peut voir à plus de 5 pieds en avant de soi.

Ce sont les seuls effets possibles qui sont à ce point réaliste. Tout autre effet peut être produit, mais tout acte qui mettrait en péril la vie de quiconque, le fera sauvegarder AUTOMATIQUEMENT.

Toucher de Seth

Niveau : 1

Sphère : Mort, Ombre, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Pertineo de Seth*

Portée : Touché

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : 10 (Noir)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège rend le doigt du mage noir. Aussitôt que ce doigt touche quelque chose (même le magicien), la décharge causera 10 (Noir) points de dégâts à la victime.

Transe biocénotique

Niveau : 5

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Cette transe forme une symbiose entre le psionique et la nature environnante. Ainsi, tout dégâts provenant des éléments primaires (Air, Terre, Feu et Eau) pourront être partiellement déconstruit pour ainsi lui procurant une résistance de 50% contre ces éléments. De plus, toute durée d'un pouvoir ou sortilège faisant parti de ces 4 éléments seront réduits de moitié. Par contre, l'effet en tant que tel n'est aucunement affecté.

Transe de mort

Niveau : 1

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 1 heure/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir ralentit le métabolisme du psychique à un degré tel qu'il créera temporairement un état d'animation suspendu simulant la mort. Les effets des drogues, toxines, et poisons sont ralenti à un point tel qu'il ne cause aucun dommage, mais reprendront leur effet complet à l'instant où la transe de mort est arrêté. Lors de la transe de mort, le psionique ne réponds à aucun type de stimulation, ce qui signifie qu'il est incapable d'attaquer ou de se défendre, sans briser la transe.

Transe de précognition

Niveau : 4

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Cette transe permet au psionique, lorsqu'en situation de danger de voir tout ce qui lui arrive, une seconde avant

qu'il arrive réellement. Ainsi, cela lui permet de mieux prévoir le déroulement d'un combat. Cela lui offre les bonus suivants:

-Un bonus de 4 à sa classe d'armure (cumulable avec la C.A. provenant de l'agilité). Par contre, si le joueur possède une armure ou un sort d'armure, le bonus ne sera que de +1)

--2 à sa sauvegarde réflexe

--2 à ses dégâts

Transe martiale

Niveau : 3

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique peut, par une transe de 2 minutes, en touchant sa cible, calmer son esprit et le préparer mentalement à un combat. La cible sera plus alerte, concentrée et préparée ce qui lui donnera + 3 dégat, +3 CA, +1 à sa sauvegarde réflexe et contre la peur.

Transfert d'énergie psychique

Niveau : 1

Sphère : Guérison

Mot de pouvoir :

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Le psionique peut transférer un peu de son énergie psychique à un autre psionique. L'opération coûte 4 P.P. plus le montant transféré. Par exemple, transférer 10 P.P. à un autre psionique coûterait 14 P.P. total. Un blocage mental bloquera ce transfert.

Transmutation de la roche en chair

Niveau : 4

Sphère : Terre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Formae Mutatio de eam rupes in carnis*

Portée : Touché

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet de transformer la roche en chair. Une personne pétrifiée se verra redevenir normale, mais de la simple roche deviendra réellement de la chair, amorphe et dégoutante.

Transmutation du fer en plomb

Niveau : 3

Sphère : Terre, Transmutation

Mot de pouvoir : *Muto de ferrum in gravis*

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Vigueur; Annule

La cible, un objet fait de fer, se verra soudainement transformée en plomb pour la durée du sortilège. Si une personne veut utiliser l'objet, elle devra réussir une sauvegarde vigueur.

Tremblement de terre

Niveau : 3

Sphère : Terre, Évocation, Nature

Mot de pouvoir : *Tremo de terra*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 15

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

Ce sortilège crée un tremblement de terre à l'endroit choisit par le magicien. Toute personne prise dans tremblement, s'ils ne sauvegardent pas, tomberont par terre et encaisseront 15 points de dégâts. Si quelqu'un sauvegarde, il recevra la moitié des points de dégâts, et ne tombera pas par terre.

Troisième oeil

Niveau : 5

Sphère : Divination

Mot de pouvoir : *Tri Lumen*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège puissant permet au mage de détecter tout ce qui est camouflé, invisible, déguisé, ou métamorphosé.

Ainsi, il gagne les bonus suivant:

- Vision dans les ténèbres magiques
- Vision de l'invisible
- Un bonus de +5 à sa capacité Alerte
- Vision de la forme véritable d'une créature métamorphosé

Umbrakinésie

Niveau : 5

Sphère : Suprapsychique

Mot de pouvoir :

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : 10 (Noir)

Sauvegarde : Réflexe; Moitié

La transe de d'Umbrakinésie permet au psionique de manipuler et de détruire les ondes lumineuses. La transe d'Umbrakinésie procure les pouvoirs suivants:

- Le psionique peut se camoufler dans l'ombre, lui procurant une immunité aux armes normales. Les attaques magiques et d'un élément feront plein dégâts. Par contre, les dégâts "Blancs" lui feront double dégâts.
- Il possède 10 charges, qu'il peut utiliser pour lancer un rayon d'ombre, causant 10 points de dégâts "Noir" à une cible, sauvegarde réflexe pour moitié. Une concentration de 2 secondes est nécessaire.
- Il peut ombrificationner sa lame, frappant "Noir"

Vague de choc

Niveau : 4

Sphère : Terre, Évocation

Mot de pouvoir : *Aestus de colider*

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 40 (Terre)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort très puissant crée une vague de vibrations qui frappera toutes les cibles dans un rayon de 20 pieds autour du personnage. De plus, les cibles seront terrassés à 5 pieds du mage. Si les cibles sauvegardent, elles recevront moitié points de dégâts et ne seront pas terrassés.

Vague de mort

Niveau : 3

Sphère : Mort, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Aestus de mortis*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 15 (Noir)

Sauvegarde : -

Ce sortilège crée une vague de mort, se déferlant sur les cibles. Toute cible VIVANTE subira 15 (Noir) points de dégâts, aucune sauvegarde possible.

Vague électrique

Niveau : 3

Sphère : Air, Évocation

Mot de pouvoir : *Aestus de fulmen*

Portée : 50 pieds

Durée : Instantané

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 20 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sortilège crée une décharge électrique, s'étendant sur 45 degrés, causant 20 points de dégâts à toutes les victimes touchées, sauvegarde vigueur pour moitié.

Vague télékinétique

Niveau : 4

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : Instantané

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 40

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Le psionique peut créer une vague télékinétique, frappant toute cible dans un rayon de 20 pieds autour de lui. Ainsi, toute cible recevra 40 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié.

Ventriloquie

Niveau : 1

Sphère : Air, Illusion

Mot de pouvoir : *Portare eam vocis*

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sortilège permet au magicien de projeter sa voix à travers un objet. Il n'a qu'à penser à ce qu'il veut dire, et le son proviendra de cet objet.

Verglas

Niveau : 1

Sphère : Eau, Conjuración, Évocation

Mot de pouvoir : *Glacius caelum*

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Réflexe; Annule

Le mage crée une courte pluie de verglas sur une zone. Toute les personnes ne réussissant pas une sauvegarde réflexe, dans la zone, glisseront et tomberont par terre. La chaleur ambiante fera aussitôt fondre la glace, par la suite.

Verrou

Niveau : 1

Sphère : Transmutation, Enchantement

Mot de pouvoir : *Vectum*

Portée : Touché

Durée : 1 heure/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au lanceur de verrouiller un objet. Si l'objet a la capacité de s'ouvrir et de se fermer, s'attacher et se détacher, le sort le rendra impossible à ouvrir ou à détacher pour la durée du sort. Seule une négation de la magie, ou un bris d'enchantement peut venir à bout de ce sort.

Vers blancs

Niveau : 2

Sphère : Vie, Nécromancie

Mot de pouvoir : *Circa albus*

Portée : Touché

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort invoque de petits vers blancs sur les plaies d'une cible. La cible doit tout d'abord sauvegarder à une force 4 Volonté. Si elle ne sauvegarde pas, elle sera prise de frayeur, et passera 10 secondes à enlever tous les vers de son corps. Si elle sauvegarde, elle comprendra le processus : les vers aident à la cicatrisation de la blessure. Ainsi, la cible récupèrera 5 PF/PV par minute.

Vision de l'aura

Niveau : 0

Sphère : Autre

Mot de pouvoir :

Portée : 30 pieds

Durée : Instantané

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Par la vision de l'aura, on peut connaître les informations suivantes:

- Si la créature est surnaturelle ou non
- S'il y a présence de magie active ou non

- S'il y a présence de possession
- Le niveau de santé : Pleine forme, blessé, grièvement blessé, malade (magique ou non)
- Le niveau approximatif : Bas (1-4) Moyen (5-9) Élevé (10+)
- Le nombre de classe

Visión de nuit

Niveau : 1

Sphère : Lumière, Ombre, Abjuration, Divination

Mot de pouvoir : *Visio de noctis*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le magicien peut voir dans la nuit. Il doit par contre utiliser une lumière avec filtre rouge.

Visión du guérisseur

Niveau : 3

Sphère : Vie, Divination

Mot de pouvoir : *Visio de curatio*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au mage de savoir exactement où le corps a été blessé, lorsqu'il y a blessure. Ainsi, il gagne un bonus à sa capacité "Premier secours" de +50% d'efficacité pour la durée du sort.

Visión nocturne

Niveau : 1

Sphère : Physique, Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Le psionique peut ajuster sa vision d'une telle façon qu'il pourra voir dans le noir. L'œil ne fait qu'amplifier la lumière existante (Comme une lumière de chandelle). Pour voir clairement, il doit y avoir une source lumineuse à

proximité (Ne peut voir dans les ténèbres total). Si le psionique est soudainement exposé à une lumière plus brillante que quelques chandelles, il sera aveuglé pour les 5 prochaines secondes (La vision peut aussi être altéré de façon à voir très peu de lumière.

Visión véritable

Niveau : 4

Sphère : Lumière, Divination

Mot de pouvoir : *Visio Veritas*

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au mage de percer tout tour, camouflage ou subterfuge de nature magique ou psionique. La cible verra TOUT dans son état naturel (toute métamorphose ou illusion sera reconnu par le mage, et le mage pourra voir la véritable forme de l'individu).

Voir l'invisible

Niveau : 1

Sphère : Sensible

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : -

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Avec une concentration de 10 secondes, le psionique peut voir les champs de force, les objets, les animaux et les personnes invisible. Cela comprend aussi les fantômes et les corps astraux.

Vol

Niveau : 2

Sphère : Air, Enchantement

Mot de pouvoir : *Volatus*

Portée : Touché

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Permet au magicien de voler à une hauteur de 20 pieds. Il ne peut incanter sans perdre sa concentration, de plus,

s'il veut se battre en vol, il le peut, mais à -2 Dégâts, -2 CA.

Vol ailé

Niveau : 4

Sphère : Air, Transmutation

Mot de pouvoir : *Volatus volucer*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet au magicien de se faire pousser des ailes. Ces ailes lui permettent de voler à une altitude de 50 pieds. Il devra garder sa concentration sur son vol, et il ne pourra pas lancer de sortilèges en vol. Il pourra par contre utiliser une arme, avec une pénalité de -2 aux dégâts et à la CA.

Vol télékinétique

Niveau : 4

Sphère : Physique

Mot de pouvoir :

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce pouvoir permet au personnage dans les airs grâce à ses pouvoirs mentaux. L'utilisateur pourra voler à une hauteur de 50 pieds de haut et pourra se battre, mais avec un malus de -4 dégâts et -4 C.A., dans les airs dû au fait qu'il doit garder sa concentration. Ainsi, il ne pourra pas utiliser d'autres pouvoirs pendant qu'il est dans les airs.

Vortex

Niveau : 5

Sphère : Air, Conjuraton

Mot de pouvoir : *Phasmatus*

Portée : 50 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 60 (Électricité)

Sauvegarde : Vigueur; Moitié

Ce sort conjure un vide spatial créant un énorme choc métabolique aux cibles. Ainsi, elles subiront toutes 60

points de dégât, et elles seront lourdement étourdies pendant 5 secondes par niveau du mage. Ainsi, les cibles seront à -2 dégâts, -2 C.A. et ne pourront incanter sans la capacité Concentration magique 5. Si la cible sauvegarde vigueur, elle recevra la moitié des dégâts et ne sera pas étourdie.

Voûte de noirceur

Niveau : 3

Sphère : Ombre, Illusion

Mot de pouvoir : *Vaetum de nigerium*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : -

Sauvegarde : Spéciale

Ce sortilège crée, autour du magicien, un dôme de noirceur. Le jour, n'importe qui sait qu'il y a quelque chose d'anormal. La nuit par contre, cette voûte passe inaperçue. Toute personne à l'intérieur est camouflée par ce dôme, et seulement une vision dans les ténèbres magiques peut percevoir ces gens. Sinon, le signe de camouflage devra être utilisé. Tout bruit sera entendu, et le dôme reste en place.

6e sens

Niveau : 5

Sphère : Vie, Divination

Mot de pouvoir : *Sexus Sensus*

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : Soi

Dégâts : -

Sauvegarde : -

Ce sort permet à la cible de posséder un 6e sens, lui permettant de mieux réagir face à des surprises. Voici ce que le sort donne :

--+3 Sauvegarde Réflexe

--Immunié aux coups critiques (Doit être dit en tass si quelqu'un vous fait une attaque critique)

--+3 à la capacité Alerte

--+1 C.A. (Sans armure)

--+3 dégâts avec les armes de jet ou mêlée