

*La Flamme des
Arcanes*

Manuel des
sortilèges

Manuel des sortilèges 1

Les incantations 3

 Voici les incantations d’appel en Latin 3

 Sortilèges niveau 1-2 : 3

 Sortilèges niveau 5-6 : 3

 Sortilèges niveau 7-8 : 3

 Voici les incantations d’appel en Nécromantique 3

 Le coût 3

Niveau 1 4

Niveau 2 21

Niveau 3 33

Niveau 4 48

Niveau 5 60

Niveau 6 71

Niveau 7 76

Les incantations

Voici les incantations d'appel en Latin

Sortilèges niveau 1-2 :

Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus

Sortilèges niveau 3-4 :

Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum

Sortilèges niveau 5-6 :

Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae fictia meum servitius

Sortilèges niveau 7-8 :

Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus!

Sui, Magus de eam magnitudo potestas , ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra. Summum noster arma, noster telum, noster vocis, atque quae ista spontis sum actum, unus comagicus firmus!

Voici les incantations d'appel en Nécromantique

Sortilèges niveau 1-2 :

Ich steuere die geister, Ich kontrolle die Todes

Sortilèges niveau 3-4 :

Ich kontrolle die Todes, Ich steuere die schwarzen energie von Tod

Sortilèges niveau 5-6 :

Ich steuere die energie von Tod, Ich preise die chaotisch geister und die Dämonen zu holen Tod nach euch

Sortilèges niveau 7-8 :

Ich rufe auf den schwarzen und dunklen Kräften des Todes, für ihnen zum hören und zu befolgen mich. Ich verlange die energie von der schwarzen und kalten magie für meine Stärke und meine Träume zum wirklichkeit zum werden

Le coût

Chaque sortilège coûte un certain nombre de points de magie (PM) à être lancé. Voici le coût en points de magie des sortilèges par niveau :

1- 2	5- 25
2- 4	6- 50
3- 8	7- 80
4- 16	

Notes importantes :

-Lorsqu'un sort donne des bonus aux dégâts et que le TYPE N'EST PAS SPECIFIE, considérez qu'il donne des bonus aux dégâts de mêlée et de jet.

-Lorsqu'un sort donne des bonus à la CA et que le TYPE N'EST PAS SPECIFIE, considérez que le sort donne de la CA normale, c'est-à-dire de la CA d'armure.

-Lorsqu'un sort de toucher offensif vous laisse 5 secondes/niveau pour aller toucher l'objet/la cible, si vous ne touchez aucun objet/cible, le sort est gaspillé et vous perdez les PM investis.

Niveau 1

Affiliation

Sphère : Transmutation, Divination

Essence : Lumière

Portée : Toucher

Durée : 1 mois (une partie)

Champ : 1 objet

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Ascio de Res

Effets : 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.

Aide

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Auxilium, Hilfe

Effets : Donne un bonus de +1 aux dégâts d'une cible, en plus d'un bonus de 1 de CA.

Armure d'écorce

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum de cutis de arbustum, Rindenrüstung

Effets : Le magicien peut créer une armure d'écorce sur lui, ce qui lui procure une CA de 2, mais un sortilège de feu lui fera double dégâts tant que le sortilège est actif.

Arrêt du vent

Sphère : Transmutation, Abjuration

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 vent

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Retineo de ventus

Effets : Le magicien, avec ce sort, peut arrêter UN vent, peu importe la nature ce celui-ci, même s'il s'agit d'un ouragan.

Augmentation du poids

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Terre

Portée : Toucher

Durée : 30 secondes/niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher l'objet)

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Amplificum de gravitas, Erhöhung des Gewichts

Effets : Le magicien peut augmenter le poids d'un objet de cuir, de bois ou de métal, d'une grosseur d'une dague minimum. Il peut ainsi augmenter son poids de 50 livres par niveau. Si le personnage n'est pas assez fort, il ne pourra pas soulever l'objet, et même s'il l'est assez, il ne pourra jamais manier l'objet, si c'est une arme. Il faudra 1 de force au dessus de 10 par 50 livres additionnel pour pouvoir manier l'objet (I.E. : Si un mage niveau 4 lance ce sort, un personnage qui a 14 de force POURRA manier l'objet.)

Bris d'Enchantement

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière, ombre

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Dégâts : Aucun

Champs : 1 sort

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : Ruptum de encantame, Verzauberungbruch

Effets : 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 niveaux 1 ou 2 peut être brisé ainsi.

Cécité

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Caecus Est, Blinder

Effets : Ce sortilège permet d'aveugler son adversaire partiellement. Si la cible réussit sa sauvegarde, il n'est pas aveuglé. S'il ne réussit pas sa sauvegarde, il subira un malus de 1 à ses dégâts et à sa CA.

Charme Animal

Sphère : Enchantement

Essence : Vie / Mort

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes / Niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher l'animal)

Dégâts : Aucun

Champs : 1 animal

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Delectatio de pecus, Tiercharme

Effets : L'animal ne réussissant pas une sauvegarde volonté est charmé, et 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.

Combustion du bois

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Foveo de nemus, Verbrennung des Holzes

Effets : Permet de faire prendre feu à un objet en bois ne dépassant pas 5 livres par niveau du magicien. Lorsque la combustion commence, le feu est extrêmement violent, causant 5 points de dégâts à toute personne à moins d'un pied du feu.

Communication avec les créatures de l'eau

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Loqui com alis Nautica, Mitteilung mit den Kreaturen des Wassers

Effets : 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.

Congélation d'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : Instantanée (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible/l'objet)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Gaelidus de Aqua, Wassergefrieren

Effets : Ce sort congèle 5 litres d'eau par niveau du magicien. Si une créature d'eau est visée, elle a droit à une sauvegarde vigueur pour réduire l'ampleur des dégâts.

Conjuration d'un repas

Sphère : Conjuration

Essence : Terre

Portée : Toucher

Durée : 1 jour/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Conjuratio de convivium, Verschwörung einer Mahlzeit

Effets : 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. Par contre, après la durée du sort, les vitamines disparaissent, et la cible devra manger de la vraie nourriture, sinon elle recevra les pénalités suivantes : -1 CA, -1 Dégât, cumulatif à n'importe quel autre malus, jusqu'à ce qu'elle ait mangé un gros repas (grignoter ne compte pas).

Consommation d'organes

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Viscus Voro, Organverbrauch

Effets : En prenant le cœur d'un corps mort, le magicien peut l'ingérer, lui redonnant ainsi 5 points de vie. Le magicien devra prendre 30 secondes pour aller chercher le cœur de la cible (si bien sûr il possède l'outil pour ouvrir le corps).

Contrôle des flammes

Sphère : -

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes par niveau

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

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Dominaris ed Flamma

Effets : 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).

Coup de Vent

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 15 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Impetus de ventus, Windböe

Effets : 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 tombe pas.

Coup de tonnerre

Sphère : Évocation

Essence : Air, Terre

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 100 pieds de Rayon

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Tonus de tonetrius, Donnerhieb

Effets : 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 2^e éclair aura beaucoup moins d'effet sur les cibles, et elle ne fera que du bruit.

Création d'eau

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Procreatio de Aqua, Wasserschaffung

Effets : Créé 5 litres d'eau par niveau qui fait 1 point de dégâts par litre à une créature sensible à l'eau (sauvegarde vigueur pour moitié).

Danse de la Fée

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Vie, Terre

Portée : Toucher

Durée : 30 Secondes / Niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Chorus de eam faerus, Tanz der Fee

Effets : 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.

Détection de la magie

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de eam mira, Feststellung der Magie

Effets : 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 vie

Sphère : Divination, Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de eam vitae, Feststellung des Lebens

Effets : Permet au mage d'identifier si une cible est vivante ou morte.

Détection de l'invisibilité

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de invisiblaz, Feststellung der Unsichtbarkeit

Effets : Permet au mage d'identifier les personnes invisibles.

Détection du mal

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de malus, Feststellung des Übels

Effets : Permet au mage de détecter les présences malignes autour de lui. Il peut ainsi identifier les créatures ou les personnes d'alignement Égoïste, Malfrat, ou Diabolique.

Détection du surnaturel

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de supra humanitas, Feststellung des übernatürlichen

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

Dissimulation d'objet

Sphère : Illusion

Essence : Lumière, ombre

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Abscondere de Res, Einen Gegenstand zu verstecken

Effets : 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.

Ébullition de l'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Feu, Eau

Portée : Toucher

Durée : Instantanée (5 secondes/niveau pour aller toucher l'objet/la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Foveo de aqua, Kochen des Wassers

Effets : Permet de faire bouillir 5 litres d'eau par niveau causant 1 point de dégât par litre aux personnes qui sont sensible a la chaleur. Si ce sort est utilisé sur un être vivant, il recevra 5 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié.

Électricité statique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : Toucher
Durée : Instantanée (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)
Champ : 1 cible
Dégâts : 10
Sauvegarde : Vigueur
Mot de pouvoir : Staticus Fulmen, Statische Elektrizität
Effets : Le mage, en touchant l'adversaire, déclenche une décharge statique, causant 10 points de dégâts à la cible, sauvegarde vigueur pour moitié.

Fléau

Sphère : Enchantement
Essence : Vie / Mort
Portée : 30 pieds
Durée : 2 minutes / Niveau
Dégâts : Aucun
Champs : 1 cible
Sauvegarde : Volonté
Mot de pouvoir : Pernicies, Plage
Effets : Donne un malus de -1 à toutes les attaques de la cible ainsi qu'un malus de -1 CA si elle ne réussit pas une sauvegarde volonté.

Flèches illusoires

Sphère : Illusion
Essence : Air
Portée : 30 pieds
Durée : Instantanée
Champ : Divisé
Dégâts : 10
Sauvegarde : Volonté
Mot de pouvoir : Saggita Effigies, Illusorische Pfeile
Effets : Ce sortilège permet au magicien de lancer deux flèches, à partir d'un arc ou de ses propres mains, sur deux cibles (ou la même). Si les victimes ne sauvegardent pas au sort, ils croiront dur comme fer que ce sont de vraies flèches qui lui feront 5 points de dégâts par flèche. S'ils réussissent leur sauvegarde, les flèches passeront au travers d'eux et n'infligeront aucun dégât.

Globe de lumière

Sphère : Évocation, Conjuraton
Essence : Lumière, Feu
Portée : Soi
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 30 pieds
Dégâts : Aucun
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Globus de lumen, Lichtsphäre
Effets : Le magicien crée une boule de lumière, qui se déplace avec lui, lui procurant une lumière équivalente à une bonne torche.

Haleine d'outre-tombe

Sphère : Nécromancie

Essence : Air

Portée : 1 pied

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Oris de super sepulchrum, Atem von auber Grab

Effets : 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.

Invocation d'un Messenger Mineur

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : N'importe où sur le même plan

Durée : Spéciale

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Vocatus ad eam oris nunticus, Invokation eines geringfügigen Bote

Effets : Permet au mage d'invoquer n'importe quelle créature ailée de petite taille pour envoyer un message à un allier. Cette créature se déplace à une vitesse de dix kilomètres à l'heure et peut donner un message en langage commun seulement.

Jeux d'ombres

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : 10 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Ludus de umbra

Effets : Ce sort permet au magicien de jouer avec l'ombre de quelqu'un. Ainsi, il peut la faire bouger, la faire disparaître, etc. La cible a droit à une sauvegarde volonté pour garder le contrôle sur son ombre.

Lame de givre

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 lame

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Gladius de pruinia, Reifklinge

Effets : 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 ».

Langue de Feu

Sphère : Abjuration, Enchantement

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Lingua de ignis, Feuersprache

Effets : 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.

Lévitiation Mineure

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes / niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oris Vectis Levare, geringfügige Levitation

Effets : Le mage se met à léviter à une hauteur de 2 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.

Lumière aveuglante

Sphère : Évocation

Essence : Lumière, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Lumen Caecum, Verblendendes Licht

Effets : 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.

Manipulation d'objet

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Tractatus de res, Gegenstandshandhabung

Effets : Le magicien peut manipuler un objet à distance, d'un maximum de 10 livres. Aucun dégât ne peut être infligé avec ce sort.

Marcher sur l'eau

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Cedo ilaqua, Auf das Wasser zu gehen

Effets : 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 de mort

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Alerte

Mot de pouvoir : Persona de Mortis, Todesmaske

Effets : 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.

Menottes

Sphère : Enchantement

Essence : Terre

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes / Niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Dégâts : Aucun

Champs : 1 cible

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Ligame de lapis, Handschellen

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

Messenger animal

Sphère : Enchantement

Essence : Terre, Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : Spéciale

Champ : 1 petit animal

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Nuntius pecus, Tierbote

Effets : L'animal toucher deviendra un messenger qui ira porter un message à la personne voulue sur le même plan. Si l'animal ne parvient pas à s'y rendre de lui-même, alors le message ne se rendra pas à destination. De plus, l'animal ne doit pas être agressif envers le mage pour que le sort fonctionne. Bien sur, certains animaux seront plus aptes que d'autres, pour livrer certains messages. Il est alors au magicien de bien choisir.

Mini météorites

Sphère : Évocation, Conjuraction

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 5 pieds de rayon / Niveau

Dégâts : 1 / Niveau

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Oris Erradico Sillis

Effets : Ce sort conjure des météorites venues des confins de l'univers! Ces météorites ne sont pas plus grosses qu'une balle de golf, et frapperont les cibles sur un rayon de 5 pieds par niveau du mage, causant 1 point de dégât par niveau, réflexe pour moitié.

Nettoyage

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Terre

Portée : Toucher

Durée : Instantané

Dégâts : Aucun

Champs : 1 personne ou 20' rayon sur une surface

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Purificatio de solum, Reinigung des Bodens

Effets : 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 de fumée

Sphère : Évocation, Conjuraction

Essence : Air, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Nimbus de nebula, Rauchwolke

Effets : 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

Sphère : Conjuración, Transmutation

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Nimbus de eris aqua, Dampfwolke

Effets : 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, sauvegarde vigueur pour moitié.

Pluie de Pierre

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Imber de lapis, Steinregen

Effets : Créé un nuage de roches qui tombent sur la zone, blessant toutes les personnes s'y trouvant (5 points de dégâts, réflexe pour moitié). Le mage est immunisé à son sort.

Poids-Plume

Sphère : Abjuration, Enchantement, Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Gravitás penna, Gewicht-Feder

Effets : 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.

Pustules

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Lumière

Portée : Toucher (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Durée : 30 secondes / niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Pustulus, Pusteln

Effets : 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 crée 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.

Rayon de feu

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 Pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Ignis, Feuerstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de feu et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Rayon de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 Pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Glacius, Eisstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de glace et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Rayon de Mort

Sphère : Nécromancie

Essence : Mort

Portée : 50 Pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 5

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de mortis, Todesstrahl

Effets : Le mage évoque un rayon de mort et l'envoie sur une cible, lui infligeant 5 points de dégâts sauvegarde réflexe pour moitié. Ce sort ne fonctionne pas sur un mort-vivant.

Respiration sous-marine

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Spiro sub Aqua, Unterwasseratmung

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

Sommeil Éveillé

Sphère : Enchantement

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes / Niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Dégâts : Aucun

Champs : 1 cible

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Somnus omnino jaceo, Erweckter Schlaf

Effets : Donne au corps l'impression d'être endormis quand en fait, l'esprit ne l'est pas. La cible 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.

Surdit 

Sphère : Illusion

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Negan Audio, Stimmlosigkeit

Effets : 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.

Toucher de Seth

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : Instantanée (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Pertineo de Seth, Seth tastsinn

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

Ventriloquie

Sphère : Illusion

Essence : Air

Portée : 30 Pieds

Durée : 2 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Portare eam Vocis, mit Distanz zu sprechen

Effets : 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

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 30 Pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Glacius caelum, Glatteis

Effets : Le mage créé 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

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Lumière, ombre

Portée : Toucher

Durée : 1 heure / Niveau

Dégâts : Aucun

Champs : 1 objet

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Vectum

Effets : 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.

Vision de nuit

Sphère : Abjuration, Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Visio de noctis, Vorstellung von Nacht

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

Niveau 2

Armure d'os

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum de Ossis, Rüstung Os

Effets : Le magicien peut transformer un bout d'os, en armure d'os, qui lui procure une CA d'armure de 4, mais un sortilège de lumière détruira automatiquement l'armure, sans sauvegarde (peu importe le sortilège, que ce soit rayon de lumière, ou lumière aveuglante, ou même lumières dansantes).

Armure magique

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Magicus Armorum

Effets : 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 +4 CA magique pour la durée du sortilège.

Barrière Temporelle

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 10' Rayon centré sur soi

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Temporalis Claustra

Effets : Ce sort crée une barrière qui protège le magicien et ceux qui l'entourent, des changements temporels. Ainsi, toute téléportation, tout arrêt du temps, ou tout autre pouvoir utilisant le temps et l'espace seront inefficace dans le rayon d'action du sort.

Boule de feu

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 Cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Blobus de ignis

Effets : 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 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Caméléon

Sphère : Illusion

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Cameleon

Effets : Ce sort permet au magicien de se fondre avec son environnement. Ainsi, pendant la durée du sortilège, si le magicien reste immobile pendant 30 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 concentrer pendant 5 secondes pour se re-camoufler.

Camouflage

Sphère : Transmutation

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Abdo Est

Effets : Le sort permet à un magicien de se camoufler. Le mage ne peut plus marcher sans annuler le sort. Le camouflage est égal à sa force magique (max de 5).

Cercle de protection mineur

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10⁷ rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Circulus de Minor Praecidium

Effets : Ce sort crée un cercle de 10⁷ 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.

Conjuration d'un essaim

Sphère : Conjuration

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Conjunctio de chorus

Effets : Le magicien conjure un essaim de guêpes, qui ira piquer toute cible dans un rayon de 10', qui seront choisies du magicien. Une sauvegarde vigueur réussie réduit les dégâts de moitié.

Dard de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Divisé

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Vires de glaciis

Effets : 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.

Détection des mensonges

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds autour de lui

Dégâts : 0

Sauvegarde : Menteur

Mot de pouvoir : Detegere de falsus

Effets : 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 doit être égale ou supérieure à la force du sort pour que le joueur trompe le magicien).

Détection des pièges

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Detegere de insidiae

Effets : Ce sort permet au magicien d'avoir une sorte de 6^e sens pour détecter les pièges, ainsi, il reçoit un bonus de +2 sauvegarde réflexe contre les pièges.

Destruction des plantes

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort, Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Arbor Exhumé, Zerstörung der Pflanzen

Effets : Ce sort assèche toute plante organique, leur causant 20 points de dégâts (suffisant pour faire mourir un petit arbre), sauvegarde vigueur pour moitié. L'arbre, s'il meurt, devient extrêmement sec, et facile à couper.

Douleur prémonitoire

Sphère : Divination, Illusion

Essence : Ombre, Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Post Doloris Intra, Warnender Schmerz

Effets : Ce sort permet au mage de faire ressentir à la cible la douleur d'un coup qu'il recevra dans le futur. Il reçoit ainsi 10 points de dégâts, mais s'il sauvegarde, il ne reçoit rien du tout.

Éclair

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 5' de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Fulmen

Effets : Le magicien invoque une 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 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié.

Extinction des flammes

Sphère : Transmutation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Un feu

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Extinctio de Ignis

Effets : 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.

Flotter

Sphère : Enchantement

Essence : Air, Eau

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Classus Est

Effets : 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.

Invisibilité mineure

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Minor invisiblaz

Effets : 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.

Lumières dansantes

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10 pieds rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Chorus de Lumen

Effets : 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.

Main de flammes

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau (ou jusqu'au déclenchement)

Champ : 1 cible

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Manus de ignis

Effets : 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.

Masque

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Persona

Effets : 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.

Missiles d'énergie

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Divisé

Dégâts : 2/niveau

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Firmus telum

Effets : 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.

Mur de feu

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1' large, 10' long, 10' haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Murus de ignis

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

Mur de froid

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Murus de glaciús

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

Mur d'épines

Sphère : Conjuración

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1' large, 10' long, 10'haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Murus de spina

Effets : 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 vent

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1' large, 10' long, 10' haut

Dégâts : 5

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Murus de ventus

Effets : Le magicien peut conjurer un mur de vent. Le mur se doit d'être debout et doit toucher au sol. Lorsqu'une cible passe à travers le mur, il sera projeté au travers à 10 pieds de distance, et recevra 5 points de dégâts. Une sauvegarde réussie annule TOUS les effets.

Ombre

Sphère : Transmutation

Essence : Ombre

Portée : 50 pieds
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 10' rayon
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Umbra
Effets : 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.

Or des fous

Sphère : Illusion
Essence : Terre
Portée : Toucher
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Alerte
Mot de pouvoir : Aurum de fraudis
Effets : Ce sort transforme tout objet métallique tenant dans la paume de la main, en or. Une alerte plus grande que la force magique du magicien sera nécessaire pour détecter la fausse or.

Os de bois

Sphère : Nécromancie
Essence : Vie/Mort
Portée : Toucher
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Ossid de Nemus, Holzknochen
Effets : 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 Dex, et -2 Con. De plus, il peut transformer des os individuels en bois, pour les faire brûler.

Paralysie

Sphère : Nécromancie
Essence : Vie/Mort
Portée : 50 pieds
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Vigueur
Mot de pouvoir : Minor Debilitas, Paralyse
Effets : Le magicien peut paralyser un membre d'une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, ce membre est paralysé. Si c'est un bras, il ne peut se battre avec, si c'est une jambe, il 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 cœur, le cerveau, etc.

Pilier de feu

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Feu

Portée : 10 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 3 pieds de large

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Praedo de ignis

Effets : Le magicien invoque, sur 10 pieds, un pilier de feu qui brûlera toutes les victimes sur son passage. Toutes personnes prises dans ce pilier recevront 10 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Pilier de glace

Sphère : Transmutation

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes

Champ : 3' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Praedo de glaciis

Effets : Ce sort permet au magicien de transformer une zone en zone glaciale (-60°C) en un instant. Ainsi, toute personne prise dans cette zone sera frigorifié, et sera à -4 CA pour 5 minutes. Une sauvegarde réussie annule les effets.

Résistance à la glace

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad glaciis

Effets : 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

Sphère : Abjuration, Nécromancie

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad lumens, Widerstand gegen die Licht

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant à la lumière. Ainsi, tout sort de lumière qui fait des dégâts lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort. Il recevra aussi la moitié des pénalités de jour, s'il est une créature de la nuit.

Résistance à la terre

Sphère : Abjuration

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad Terra

Effets : 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 à l'électricité

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad Fulmen

Effets : 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 au feu

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad ignis

Effets : 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

Sphère : Abjuration, Nécromancie

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Resisto ad umbras, Widerstand gegen die Schatten

Effets : Le magicien, grâce à ce sort, devient résistant aux ombres. Ainsi, tout sort d'ombre qui font des dégâts lui fera moitié dégâts pendant la durée du sort, et il obtient aussi une vision dans les ombres (même magiques) de 50 pieds (il devra utiliser une lumière avec filtre rouge).

Respiration sans air

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Spiro nega Eris

Effets : 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.

Sables mouvants

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Arena Momentum

Effets : 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.

Sommeil

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Somnus Est

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

Vol

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Volatus

Effets : 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.

Niveau 3

Agrandissement des os

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 min/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Auctus Ossis, Vergroting geraamte

Effets : Ce sort, effectué seulement sur le mage, affecte directement la structure osseuse du mage en la faisant grandir à 2x sa taille normale (et ceci en déchirant sa chair, donc il reçoit 5 point de dégâts directement dans ses points de vie). Ainsi le mage obtient une plus grande puissance physique (+3 dégâts, +3 CA) mais en raison de la grande puissance de ce sort il devient vulnérable à la lumière (x2 dégâts). De plus, le magicien ne pourra incanter sous cette forme.

Arc électrique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 2 cibles

Dégâts : 15

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Fulmen Arcus

Effets : 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 15 points de dégâts chacun, sauvegarde vigueur pour moitié.

Arme lumière

Sphère : -

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Arma Lumen

Effets : Ce sortilège fait briller l'arme du magicien d'un blanc extrêmement lumineux. Le magicien peut ainsi frapper « lumière ». Le sortilège enchante le magicien, donc l'arme ne peut être donnée à autrui.

Brume

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Eber Eris

Effets : 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

Sphère : Illusion, Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 50' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Eber Eris de Timor, Todesnebel

Effets : 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

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Circum ad Eris

Effets : Le magicien crée une zone d'air englobant le magicien. La bulle d'air contient tout ce qui est nécessaire à la survie du magicien, tout dépendamment de sa race (oxygène, traces d'eau pour 99% des races) et suivra le magicien, peu importe où il ira.

Camouflage parmi les morts

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Abdo infer eam mortis, Tarnung unter den Toten

Effets : 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 exemple, le sortilège prend fin.

Cercle de feu

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10' rayon, 5' de haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Circulus de ignis

Effets : Ce sortilège crée un cercle de flammes autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 10 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié.

Cercle de froid

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10' rayon, 5 pieds de haut

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Circulus de frigoris

Effets : Ce sortilège crée un cercle extrêmement froid, d'une couleur bleue autour du magicien. Toute personne tentant de passer cette zone recevra 10 points de dégâts, sauvegarde vigueur pour moitié.

Charme

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Delectatio

Effets : 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, mais ne se souvient pas de se qui s'est passé.

Confession morbide

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : 1 question/niveau (max 2 minutes/niveau)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Fiducia de mortis, Morbides Zugeständnis

Effets : 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 pas à qui elle a divulgué ces informations, d'AUCUNE FAÇON.

Constitution surhumaine

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Patienta il humanus

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

Dextérité surhumaine

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Rapidus il Humanus

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

Dissipation des gaz

Sphère : Enchantement

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 100 pieds de rayon autour de soi

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Dissoluo ad malus eris

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

Éclat de glace

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10' rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Claritas de glaciis

Effets : 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 10 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).

Éruption

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Jacto

Effets : Ce sortilège crée une petite éruption volcanique en dessous des pieds de la cible. La cible qui reçoit cette éruption reçoit 20 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Explosion

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Sertum

Effets : Ce sortilège crée une explosion en plein milieu de la zone d'effet, causant 10 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.

Flotter sur l'air

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Classis il Eris

Effets : 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.

Force surhumaine

Sphère : Enchantement

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Vis il humanus

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

Forme horrifiante

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Formaé Timor

Effets : 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.

Hallucination

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Simulo illustris

Effets : 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.

Lame glaciale

Sphère : Transmutation, Enchantement

Essence : Eau

Portée : 1 Arme

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Lamina gelidus

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

Lasso magique

Sphère : Conjuración, Évocation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 30' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : Cordae Magicus

Effets : 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.

Liens de force

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes/niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Ligame Vis, Kraftverbindungen

Effets : 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!

Magnétisme

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 2 cibles

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Magnetus

Effets : 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 une force combinée de 30 pour les décoller!

Malédiction de maladie

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort

Portée : 10 pieds

Durée : Permanent

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Malus de morbus, verflucht von Krankheit

Effets : 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

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Eris tractatus

Effets : 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).

Métamorphose animale

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Formae mutatio animalis, Tiermetamorphose

Effets : 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).

Mur de glaise

Sphère : Conjuración

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20' x 10' x 3'

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Murus de labor terra

Effets : Ce sortilège crée un énorme mur de glaise, s'élevant 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

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Navigum talis eam piscis

Effets : 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!

Œil de l'aigle

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oculus de Aquila

Effets : 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.

Œil du loup

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oculus de Lupus

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

Œil du serpent

Sphère : Divination

Essence : Lumière, ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oculus de Serpens

Effets : 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).

Os de pierre

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Ossis de Saxum, Steinknochen

Effets : 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 PF. Bien-sûr, un mage ayant ce sort d'actif sur lui ne peut nager dans l'eau. Il coulera comme une pierre!

Perte subite

Sphère : Enchantement

Essence : Ombre

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : *Damnus subitus, plötzlicher Verlust*

Effets : Ce sortilège fait oublier à la victime les 2 dernières secondes par niveau du magicien (si une sauvegarde volonté n'est pas réussie), de son existence. Très pratique pour se sortir de situations embarrassantes...

Peur

Sphère : Illusion

Essence : Ombre, Vie/Mort

Portée : 10 pieds

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : *Phobia, Angst*

Effets : 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.

Pic de roc

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : *Acies de rupes*

Effets : Ce sortilège crée un énorme pic de roc qui se dresse du sol. Le personnage pris par ce pic recevra 20 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Rayon d'énergie négative

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée (5 secondes)

Champ : 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : *Versus il-firmus, Strahl negativer Energie*

Effets : Ce sort crée un rayon d'énergie négative, qui est dirigé vers une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, elle recevra 15 points de dégâts, en plus d'être étourdie durant 5 secondes. Si elle sauvegarde, elle ne recevra que la moitié et ne sera pas étourdie.

Résistance élémentale

Sphère : Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Resisto elementalīs, elementarer Widerstand
Effets : 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 CA contre l'élément égale à son niveau (après la sauvegarde !).

Sagesse surhumaine

Sphère : Divination
Essence : Eau
Portée : Soi
Durée : 5 minutes/niveau
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Prudentia il humanus
Effets : 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.

Sphères électriques

Sphère : Évocation, Conjuración
Essence : Air
Portée : 30 pieds
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : Spécial
Dégâts : Spécial
Sauvegarde : Vigueur
Mot de pouvoir : Blobus de fulmen
Effets : Avec ce sort le mage peut invoquer 4 boules d'électricité, tournoyant autour de lui. Ensuite, il peut décider de terminer le sort en lançant ces boules sur 4 cibles différentes, leur infligeant 3 points de dégâts chaque, ou bien les concentrer en une sphère, causant 15 points de dégâts, à une seule cible. Dans les 2 cas, une sauvegarde vigueur réduit les dégâts de moitié.

Télékinésie

Sphère : Transmutation
Essence : Ombre
Portée : 50 pieds
Durée : Instantanée
Champ : 1 cible
Dégâts : 15
Sauvegarde : Spéciale
Mot de pouvoir : Tractatus

Effets : Ce sort a 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 15 points de dégâts, sans sauvegarde, mais la CA est applicable.

Téléportation mineure

Sphère : Conjuración

Essence : -

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 50 pieds

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oris telepartus

Effets : permet au magicien de se téléporter à une distance de 50 pieds (doit voir la destination).

Tempête de neige

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Tempestas de nivix

Effets : 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 vigueur réussie permet de résister à tous les effets.

Transmutation du fer en plomb

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Muto de ferrum in gravis ferrum

Effets : 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

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10' rayon

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Tremo de terra

Effets : 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 10 points de dégâts. Si quelqu'un sauvegarde, il recevra 5 points de dégâts, et ne tombera pas par terre.

Vague de froid

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 10

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Aestus de frigoris

Effets : Ce sortilège crée une vague de froid, s'étendant sur 45 degrés, causant 10 points de dégâts à toutes les victimes touchées, sauvegarde vigueur pour moitié.

Vague de mort

Sphère : Nécromancie

Essence : Vie/Mort, Ombre

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Arc de 45 degrés

Dégâts : 10

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Aestus de mortis, Todeswelle

Effets : Ce sortilège crée une vague de mort, se déferlant sur les cibles. Toute cible VIVANTE subira 10 points de dégâts, aucune sauvegarde possible.

Vers blancs

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : Circa albus, In Richtung der Leertasten

Effets : 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.

Voûte de noirceur

Sphère : Illusion

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Vaetum de nigerium

Effets : 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.

Niveau 4

Agonie

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 30 secondes

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Doleo Est, Zu leiden

Effets : 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, fondre, etc. Bref, la cible souffre ÉNORMÉMENT. Si elle sauvegarde, son cerveau a su détecter l'illusion et l'aura chassé de son esprit.

Aura de vie

Sphère : Abjuration

Essence : Vie/mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Nimbus de Vitae

Effets : Ce sort permet au magicien d'échapper à la mort. Une aura blanche se crée autour du magicien, le gardant hors de portée de la mort. Ainsi, si le magicien tombe inconscient, ou même s'il meurt, il restera à 0 PV, et restera dans un état comateux, pour la durée du sort. Lorsque le sort se termine, il continuera de perdre des PV à raison de 1 par minute, jusqu'à ce que mort s'en suive.

Bannissement

Sphère : Divination, Abjuration

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Spéciale

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Spéciale

Mot de pouvoir : Jactum Prae-Dimensionium

Effets : Ce sort permet de bannir une créature surnaturelle hors de notre monde. Ainsi, toute créature surnaturelle sera bannie chez elle, mais aura la possibilité de revenir. Tout Démon, Diable, 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!

Boum Sonique

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Sonus Verbera

Effets : 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 elle aura un malus de -3 dégâts. De plus, son équilibre étant grandement diminué, elle aura un malus de -2 Sauvegarde réflexes pour la durée du sortilège. Si la cible sauvegarde, elle n'aura que mal, mais aucun malus.

Brouillard

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 30' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Nebula

Effets : Ce sort crée un épais brouillard, 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.

Chaîne d'éclairs

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 30 pieds puis 10 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible par niveau

Dégâts : 3/niveau

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Catena de Fulmen

Effets : Ce sort très puissant crée une chaîne d'éclairs, foudroyant tout le monde sur son passage. À chaque fois qu'une cible sauvegarde, elle ne reçoit que la moitié des dégâts et les dégâts du sort sont réduits de moitié pour les cibles suivantes. Une même personne ne peut être ciblée plus qu'une fois par la chaîne.

Champ magnétique

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Arvum Pulsum

Effets : 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. Les petits objets (moins gros qu'une dague) ne sont pas affectés par ce sort. Une sauvegarde vigueur réussie permet de retenir l'objet.

Chaos

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 20' rayon centré sur soi

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Tumultus, Unordnung

Effets : Ce sort crée une zone de chaos autour du magicien. Cette zone suit le magicien dans ses déplacements, et toute personne ne sauvegardant pas à la force du magicien deviendra fou, et attaquera la première personne qu'il a en vue (excluant le magicien). Si une cible sauvegarde, elle sait qu'elle veut tuer, mais saura se contrôler.

Choc mental

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Mentis Colidere, Geistiger Schock

Effets : Ce sort éclate littéralement la tête d'une cible. La cible, si elle ne sauvegarde pas, recevra 15 points de dégâts, en plus de tomber dans un coma profond de 1 heure. Même si la victime sauvegarde, elle recevra tout de même la moitié des points de dégâts, et le choc aura été quand même si brutal qu'elle tombera au sol, agitée par le coup. Si la cible reçoit 3 points de dégâts, elle se réveillera.

Coussin de vent

Sphère : Conjuración, Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Pulvilus de ventus

Effets : Le magicien peut créer, avec ce sort, une tornade de vent englobant le magicien.

TOUTE personne frappant le magicien verra ses coups ralentis par le coussin de vent. Le magicien possède une CA magique égale à son Niveau (minimum 1). Ce sort est considéré comme une armure.

Dissipation du lien magique

Sphère : Évocation

Essence : Ombre

Portée : Toucher

Durée : Instantanée (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Negan ad eam magicum vinculum, Shauddertaander de Vos Magik

Effets : Ce sort a pour effet de dissoudre l'énergie magique d'une cible. Si elle ne résiste pas à une sauvegarde volonté, elle perdra 2 points de magie par niveau du mage. Si elle sauvegarde, son énergie ne sera pas affectée. Une cible n'ayant plus de PM tombe inconsciente.

Eau empoisonnée

Sphère : Nécromancie

Essence : Eau

Portée : 1 Verre d'eau par niveau

Durée : Permanent (30 secondes)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Aqua Venenum, Vergiftetes Wasser

Effets : Ce sort permet d'empoisonner de l'eau déjà existante. Toute personne buvant cette eau et qui ne sauvegarde pas au sortilège sera malade. Il vomira à toute les 30 secondes, et aura -1 dégât, -1 CA jusqu'attendu qu'il soit guérit de sa maladie.

Feu balistique

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 200 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Ignis Ballistica

Effets : 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 20 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Globe de feu

Sphère : Évocation, Conjuración

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10' Rayon

Dégâts : 20

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Globus de ignis

Effets : Ce sort crée un immense globe de feu de 10 pieds de rayon, partant des mains du magicien à une vitesse fulgurante. Lorsqu'il touche un obstacle, il explose, causant 20 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 froid

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 10' rayon

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Globus de frigidus

Effets : 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 20 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.

Immunité à l'électricité

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad fulmen

Effets : 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 l'énergie

Sphère : Abjuration

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad eam firmus

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

Immunité au feu

Sphère : Abjuration

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad ignis

Effets : 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

Sphère : Abjuration

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impermeabilis ad Glacius

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

Impulsion d'adrénaline

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Impulsio de Vis, Adrenalinimpuls

Effets : 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- +30 PF, qu'il perdra à la fin du sort. Donc s'il restait 10 PV 11 PF au mage à la fin du sort, il tombe à -9 PV

2- +1 à toutes ses sauvegardes

3- +1 à sa CA

4- Immunisé à tout charme, illusion, poison, ou contrôle mental.

Invisibilité Majeure

Sphère : Illusion

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Major Non Aspectabilis

Effets : Ce sort rend le magicien complètement indétectable (presque). Ainsi, il devient invisible, ne dégage aucune odeur, aucune chaleur, et ne fait aucun bruit. Bien sur, cela veut dire qu'il ne peut parler à quiconque (donc qu'il ne peut incanter, que ce soit arcanique ou divin). Il devra utiliser le signe d'invisibilité majeur.

Malédiction de Phobie

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : Toucher

Durée : Permanent (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Malus de Phobia, Juerzen Malediczion

Effets : Ce sort est en fait un pouvoir divin, accessible aux magiciens. Cette malédiction mineure créera une phobie dans l'esprit de la cible. Tant et autant qu'un prêtre n'aura enlevé la malédiction, la cible aura cette phobie. Les phobies possibles sont : eau, feu, électricité, endroits clos, grandes foules, hauteurs, noir, solitude, sang, créatures surnaturelles, peuple féérique, insectes. Lorsque quelqu'un entre en contact avec sa phobie, soit il fige, soit il se sauve en courant. L'effet perdure jusqu'à ce que la phobie ne soit plus dans son champ de vision.

Métamorphose mineure : humanoïde

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Oris Formae Mutatio in humanodo, menschliche Änderung geringfügig

Effets : 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.

Mur de défense

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : cercle de 10' rayon autour de soi

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Murus de praesidium

Effets : Ce sort puissant permet au magicien de bloquer toute attaque (physique ou magique) en sa direction. Le magicien doit garder le contrôle TOTAL sur son sort (et ne peut se déplacer sans *concentration accrue* : *marche* 1). Tout ce qui doit passer ce mur, ne passera pas. Même un sort qui n'est pas physique sera arrêté, si le mur est entre le mage et l'attaquant (ex : choc mental pourrait donc être annulé).

Mur de flammes hurlantes

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : 30 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 10' x 10' x 1'

Dégâts : 20

Sauvegarde : Vigueur/Volonté

Mot de pouvoir : Murus de Ignis Exclamo

Effets : 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.

Négation de la magie

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Negan ad eam mira

Effets : 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 (seul les sorts de niveaux 1 à 7 sont affectés par ce sort).

Os de Fer

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Ossidis de Ferum, Eisenknochen

Effets : Ce sort transforme un os touché, ou la structure osseuse du magicien, en fer. Ainsi, les avantages et désavantages suivants s'appliquent au magicien : +3 SV vigueur, +20 PF, coule dans l'eau, +4 CA, x2 Dégâts s'il reçoit un sort d'électricité.

Prison de glace

Sphère : Enchantement

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 15

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Carcer de Glacius

Effets : Ce sort frigorifie toute l'humidité dans l'air autour de la cible, à une température de -270°C, causant 15 points de dégâts à la cible, vigueur pour moitié. Si la cible ne réussit pas la sauvegarde vigueur, elle 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.

Rafale de vent

Sphère : Évocation

Essence : Air

Portée : 30 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 5 pieds diamètre

Dégâts : 10

Sauvegarde : Réflexes

Mot de pouvoir : Proventia de ventus

Effets : Le magicien peut créer une bourrasque de vent. L'endroit est choisit du magicien, ainsi que sa direction. Les joueurs ne sauvegardant pas au sort seront expulsés à 20 pieds, dans la direction de la rafale, et encaisseront 10 points de dégâts en plus de perdre leur arme. Si un personnage sauvegarde, il sera expulsé à 10 pieds en encaissant 5 points de dégâts, mais sans perdre leur arme.

Rayon de lumière

Sphère : -

Essence : Lumière

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 4/niveau

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Versus de Lumen

Effets : Ce sort ne fonctionne que sur des créatures surnaturelles mauvaises (Démons, Diables, etc.) et les créatures de l'ombre. Ce rayon cause 4 points de dégâts par niveau du mage à la cible, et si elle sauvegarde, elle recevra tout de même moitié dégâts.

Rayon de pouvoir

Sphère : Divination

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes/niveau (ou jusqu'à utilisation)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Radius de Potestas, Strahl zu können

Effets : Ce sort donne, par l'entremise d'un rayon, la capacité à une cible de lancer un sortilège que le magicien a choisi. Le sort doit être de niveau 4 ou moins. C'est le magicien qui paiera le coût du sort (le coût du rayon de pouvoir + le coût du sort), mais la cible qui le lancera, donc le sort fonctionnera selon le niveau de la cible. La cible n'a qu'à prononcer le mot de pouvoir pour que le sort se déclenche.

Réduction de soi

Sphère : Abjuration, Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Subactum de Sui, Reduzierung von ihm

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

1- Camouflage 2 permanent (personne ne le remarque)

2- +2 sauvegarde réflexe

3- -50% PF

4- Ne peut lancer de sortilèges

5- Pèse 5 livres

6- Tout autre avantage / inconvénient de mesurer 6 pouces.

Sens du danger

Sphère : Divination

Essence : Vie/mort

Portée : Soi

Durée : 5 minutes par niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Extase ed Gurges

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

Teleportation d'autrui

Sphère : Conjuración

Essence : -

Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Champ : 50 pieds
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Telepartus de Alter
Effets : Ce sort permet au magicien de téléporter une autre personne, à une destination que le magicien voit, à 50 pieds maximum.

Tempête de sable

Sphère : Conjuración
Essence : Terre
Portée : 30 pieds
Durée : 2 minutes/niveau
Champ : 10 pieds rayon
Dégâts : 0
Sauvegarde : Vigueur
Mot de pouvoir : Tempestas de Arena
Effets : Ce sort conjure une tempête de sable sur la zone d'effet. Toute personne ne sauvegardant pas sera très inconfortable, et tant qu'elle reste dans la zone, elle subira -4 Dégâts, -4 CA. Toute personne qui sauvegarde pourra se battre normalement.

Transmutation de la roche en chair

Sphère : Transmutation
Essence : Terre
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Champ : 1 cible
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Formae Mutatio de eam rupes in carnis
Effets : 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.

Vague de choc

Sphère : Évocation
Essence : Terre
Portée : Soi
Durée : Instantanée
Champ : 20' rayon
Dégâts : 0
Sauvegarde : Aucune
Mot de pouvoir : Aestus de colidere
Effets : Ce sort très puissant crée une vague de vibrations qui brisera tout objet fragile. Ainsi, un objet de verre se brisera en mille miettes. Un objet de fer perdra de sa structure, et, tout dépendamment de l'objet, fera -1 Dégâts, ou -1 CA jusqu'à ce qu'il soit réparé. Le sort peut être utilisé à répétition, et une arme qui fait 0 points de dégâts est brisée, ainsi qu'une

armure donnant 0 CA. Ils sont donc inutilisables.

Vol ailé

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Volatus volucer

Effets : 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.

Voyage au fond du gouffre

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Itineris infra-gurges

Effets : Ce sort permet au magicien de voyager en ligne droite, dans la roche même. Il dématérialisera la pierre, en ligne droite, et pourra voyager au travers. Le voyage ne peut se faire qu'en ligne droite, et le joueur ne peut passer au travers d'autre chose que du roc brute (pas le fer, pas le marbre, etc.).

Niveau 5

Amulette

Sphère : Enchantement

Essence : Lumière

Portée : Toucher

Durée : 1 mois (1 partie)

Champ : Un objet

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Amulettum

Effets : Ce sort permet d'enchanter, temporairement, un objet d'une valeur de 20 ruks ou plus. Cet objet ne peut être enchanté qu'une seule fois, et peut être détruit normalement. De plus, le magicien ne peut porter plus d'un objet sur lui. Par contre, sous la forme d'un bijou, il peut porter des objets magiques sur :

-Une sur chaque main

-Cou

-Ceinture

-Une broche

-Tête

Les effets possibles sont (en choisir UN) :

- +1 sauvegarde contre les créatures féériques

- +1 sauvegarde contre les démons/diables

- +2 au Vade Retro (Vade Retro Repousser 2)

- +1 Sauvegarde contre tous poisons

- +1 Sauvegarde contre toutes illusions

À la fin du mois, (entre 2 parties) l'objet se désintègre totalement, consommé par son enchantement.

Armure invincible

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum impenetrabilis

Effets : Ce sort extrêmement efficace crée une armure de plates complète, formée d'énergie magique, autour du magicien. Ce sort le protège de TOUT impacte dirigée envers le magicien (un choc mental passerait tout de même l'armure vu qu'il affecte directement le cerveau de la cible). Cette armure procure au magicien + 10 PF par niveau du magicien. De plus, lorsque l'armure reçoit un coup suffisant pour la détruire, elle encaissera le coup au complet, sans affecter le magicien. Cette armure ne peut être créée si le mage possède déjà une armure, magique ou non.

Aura de flammes

Sphère : Enchantement, Évocation, Conjuraton

Essence : Feu

Portée : Toucher

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible/2 niveaux

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Nimbus de Ignis

Effets : Les personnes touchées par le magicien seront entouré d'une aura de feu leur conférant un bonus de +4 aux dégâts DE FEU en mêlée. De plus, les cibles ne recevront que la moitié des dégâts provenant de tout sort ou pouvoir manipulant le feu. Par contre, un sort d'eau fera le double des dégâts aux cibles.

Berceuse Sournoise

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 50 pieds

Durée : 30 secondes/niveau

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Magnus Somnus Est

Effets : 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 cumulés pour pouvoir se réveiller.

Capture d'une entité

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : 30 pieds

Durée : 1 minute

Champ : 5 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Entitio de Deus, Sicherung Wesen

Effets : Ce sort extrêmement puissant permet au mage de contenir une entité surnaturelle (Démon, Diable, Ange, Dragon) dans un cercle hermétique, pour une minute. La créature n'a droit à aucune sauvegarde, mais si quelque chose de néfaste pour la créature lui arrive, PEU IMPORTE CE QUE C'EST, la créature sera libérée, laissant sa rage se déferler sur le monde. Si le sortilège est lancé sur un pentacle (le pentacle doit être en-jeu) dans le but d'invoquer une entité à l'intérieur, ce sort durera plutôt 5 minutes/niveau.

Cercle de protection supérieure

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : 10' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Circulus de supra praecidium

Effets : Ce sort puissant est une réelle défense contre les créatures surnaturelles. AUCUNE créature surnaturelle ne peut entrer à l'intérieur du cercle. De plus, toute personne à l'intérieur du cercle bénéficie d'une protection contre les attaques provenant de l'extérieur. Ainsi, si une créature surnaturelle essaie, à l'aide d'un pouvoir, ou d'une magie quelconque, d'affecter les gens à l'intérieur du cercle, sa force magique sera réduite de MOITIÉ. Par contre, une flèche, une roche, ou tout événement indirectement lié à la créature surnaturelle n'est pas protégée par ce cercle.

Chevaucher les vagues

Sphère : -

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Scansum is Aestus

Effets : Ce sort extrêmement puissant, quoique restreint, permet au magicien de devenir un dieu des mers. En fait, il permet de contrôler les courants marins, les rivières, les ruisseaux, etc.

Près d'une rigole, ruisseau.

Le magicien peut envoyer un jet d'eau par intervalle de 10 secondes, à une distance de 20 pieds de la source, causant 5 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié.

Sur une rivière, lac, fleuve.

Le magicien peut marcher ou courir sur l'eau. Il peut envoyer des vagues sur des bateaux, créatures à moins de 20 pieds du bord, à intervalle de 20 secondes, causant 15 points de dégâts, sauvegarde réflexe pour moitié. De plus, il peut influencer les vagues pour sa propre protection. Tout sort niveau 3 et moins de feu sera annulé s'il provient d'en face du magicien : le magicien pourra élever une vague d'eau pour absorber le sortilège. De plus, instinctivement, ces vagues procureront +5 CA au magicien.

Sur la mer ou un océan.

C'est à cet endroit que la furie du magicien peut se déclencher. S'il est près d'un rivage, ou près de n'importe quelle embarcation / entité en vol / créature aquatique, il peut lui envoyer des vagues (50 pieds de hauteur max, 50 pieds de portée max) causant 30 points de dégâts (sauvegarde réflexe pour moitié), à intervalle de 1 minute. Le magicien peut déchaîner la force des océans, créant de véritables cataclysmes marins. Le magicien bénéficiera d'une CA de +8, et TOUTE autre personne dans un rayon d'action de 50 pieds autour du magicien subira -5 CA, -5 Dégâts. Toute autre personne voulant incanter (sur le sol, en vol, ou sur une embarcation, devra posséder l'habileté *concentration accrue* : Marche à au moins 1 pour pouvoir lancer ses sorts. Le magicien sur les eaux peut, lui, incanter normalement.

Combustion de soi

Sphère : Conjuración

Essence : Feu

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Combustio de Sui

Effets : Ce sort conjure une énorme combustion autour du magicien, lui procurant les bonus suivant.

- Immunisé au Feu et à la glace
- +1 DGT de feu avec des armes de mêlée
- Toute personne touchant le magicien directement ou avec une arme de mêlée recevra 5 points de dégâts de FEU.
- Tout sort d'eau fera DOUBLE dégâts au magicien
- Tout sort de niveau 3 et moins de l'essence du FEU que le magicien lance fera DOUBLE dégâts.

La combustion sera par contre très néfaste pour le magicien. Lorsque la combustion se termine, le magicien, épuisé, perdra TOUS ses PF, à moins d'être élémentaliste de Feu, alors là il ne perdra rien.

Créature de l'eau

Sphère : Transmutation

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Ingenium de Aqua

Effets : 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 pied du sol
- Dans l'eau, le magicien est invisible majeur
- Tout sort d'électricité ou de feu fera ZÉRO point de dégâts au magicien
- Tout sort de glace fera DOUBLE dégâts au magicien
- Le magicien peut incanter et parler normalement
- Toute arme non-magique, de feu ou d'électricité fera ZÉRO points de dégâts au magicien, mais une arme magique fera plein dégâts. Bien sûr, une arme de glace fera DOUBLE dégâts au magicien.

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

Créature du Vent

Sphère : Transmutation

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/Niveau

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Ingenium de ventus

Effets : 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 fera 0 points de dégâts au magicien

- Le magicien ne peut aucunement soulever quelque chose de plus lourd qu'une plume

- Tout ce que le magicien possédait devient vent, donc est inutilisable

- Tout sort qui retire l'air fera un choc nerveux au magicien. Il redeviendra normal, et recevra 30 points de dégâts!

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

Distorsion de l'esprit

Sphère : Divination, Illusion

Essence : -

Portée : 30 pieds

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Insanus de eam Spiritus

Effets : La cible de ce sort verra son alignement changer complètement si elle ne sauvegarde pas au sortilège. Si elle était bonne (bienfaisant, consciencieux) elle deviendra mauvaise (diabolique). Si elle est d'alignement mauvais (égoïste, malfrat, diabolique) elle deviendra bonne (bienfaisant). Un alignement neutre sera immunisé à ce sort.

Domination

Sphère : Nécromancie, Enchantement

Essence : Ombre

Portée : 50 pieds

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Dominaris Est, Beherrschung

Effets : Ce sort prend le contrôle de l'esprit d'une cible. Si la cible ne sauvegarde pas, son esprit sera à la merci du magicien. La cible aura l'air lobotomisée, molle, et sans expression, mais elle répondra à la moindre demande du magicien. Si la cible est demandée de tuer un

ami proche, elle a droit à +2 à sa sauvegarde, et si elle est demandée de se suicider, elle sauvegarde automatiquement à ce sort.

Flamme Draconique

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 45 degrés

Dégâts : 30

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Flamma de Draco

Effets : Ce sort évoque, de la bouche du magicien, un souffle de l'amplitude du dragon, qui causera 30 points de dégâts, sur un arc de 45 degrés, sauvegarde réflexe pour moitié.

Lobotomie

Sphère : Enchantement

Essence : Ombre

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Citramemoria, zerstören Sie den Verstand

Effets : Ce sort permet au magicien de rendre quelqu'un totalement lobotomisée. Pour la durée du sortilège, si elle ne sauvegarde pas, la cible oublie TOUT ce qu'elle connaît. La seule chose qu'elle se rappelle est son langage de naissance, et les personnes qu'elle connaît depuis plus d'un an! TOUT le reste est oublié, même les classes et capacités. La cible revient à ses esprits, et se rappelle de TOUT, à la fin du sortilège.

Métamorphose majeure

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Major Formae Mutatio, Änderung geringfügig

Effets : Ce sort transforme la cible (si elle ne réussit pas sa sauvegarde) en une créature au choix du magicien. Peu importe la créature choisie, la cible 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 transformer la cible en un monstre hideux, chaque personne croisant son passage devra sauvegarder à une sauvegarde volonté, contre la force magique du mage ou se sauver en courant de la cible jusqu'à ce qu'elle ait quitté son champ de vision. Le mage peut utiliser ce sort sur lui-même.

Métamorphose Spectrale

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Soi

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Formae mutatio en Mens, ändern Sie zum Geist

Effets : Ce sort permet au magicien de se métamorphoser en une forme spectrale de sa personne. Il devient ainsi intangible, tel un spectre. Voici les effets :

-Le mage est intangible, donc il est immunisé aux coups normaux. Les coups magiques lui font moitié dégâts. Le blanc fait x2 dégâts.

-Le mage ne peut attaquer physiquement, mais il peut lancer des sorts.

-Le magicien devient immunisé à tout ce qui requiert un contact physique (coup assommant, pièges) et il peut passer au travers de tout ce qui n'est pas magique.

Le véritable obstacle à ce sort est la lumière. Tout dégât de type « lumière » fera double dégâts au magicien. De plus, tout sort de lumière sera si douloureux pour le magicien que son sort s'annulera automatiquement. S'il veut garder le sort actif sur lui, il le peut, mais devra encaisser 50 points de dégâts supplémentaires!

Monde de Chaos

Sphère : Nécromancie, Illusion

Essence : Ombre

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 Cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Cosmos de Contentio, Welt von Chaos

Effets : Ce sort extrêmement cruel rend 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. Même une personne immunisée à la peur, qui ne sauvegarde pas, n'approchera personne. Le sort est effectivement une illusion.

Pétrification

Sphère : Transmutation

Essence : Terre

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Formae Mutatio in lapis

Effets : Ce sort transforme une cible en pierre, si elle ne réussit pas une sauvegarde vigueur.

La cible voit tout de même, entend, et reste conscient tout au long du sortilège. Bien sur, un

sort de transformation de la roche en chair annule ce sort, avec aucune sauvegarde. De plus, si le magicien investit 2 PM permanent, la cible restera en pierre jusqu'à la fin des temps, et la force magique du sort *transformation de la roche en chair* devra être plus forte que la force magique du magicien pour annuler le sort.

Poing de Seth

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 20 secondes (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 Cible

Dégâts : 40

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Pugnus de Seth, Faust von Seth

Effets : Ce sort enflamme le poing du magicien d'une flamme d'un mauve extrêmement foncée. 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 40 points de dégâts. De plus, le coup aura été si violent, que la cible deviendra TOTALEMENT aveugle pour les 20 secondes suivant l'impacte. La cible peut faire ce qu'elle désire, mais elle est restreinte par son aveuglement. Une sauvegarde réussie réduit les dégâts de moitié et annule l'aveuglement.

Rapidité

Sphère : Abjuration

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Celeritas

Effets : Ce sort donne au magicien une vitesse fulgurante. Voici ce que ce sort lui procure :

- +5 dégâts

- +5 CA d'esquive

- +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).

Réflexion

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes par niveau (jusqu'au déclenchement)

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Repercussus

Effets : 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.

Réveil du mort-vivant

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Cessum de eam Lochi, Aufstieg des lich

Effets : Ce sort permet au magicien de réveiller un corps mort (habituellement un mage) en liche. La victime doit être morte depuis moins de 5 minutes, et elle devra posséder au moins le torse et la tête (tout membre manquant reste manquant, incapacitant la liche comme un humain normal). De plus, le magicien a droit à une sauvegarde volonté pour ne pas se faire contrôler. Si la victime sauvegarde, elle sera tout de même une liche, mais elle gardera plein contrôle sur sa personne. Habituellement, elle se retourne contre son créateur pour l'attaquer, dû au choc. Après le temps du sortilège, le corps devient inerte, comme s'il venait juste de mourir. Voici les effets sur la victime.

- Mort Vivant : Les dégâts normaux font 1, le contondant jusqu'à 5, magique fait moitié dégâts, blanc fait x2 dégâts et lumière fait x2 dégâts.

- +50 PF, +50 PM

- Immunisé à la peur, aux contrôles mentaux, et aux illusions

- Vulnérable au Vade Retro (sauvegarde volonté)

La liche connaît tout ce que le mage connaît de sa personne, et il peut incanter n'importe quel sort que le mage connaissais déjà.

Téléportation majeure

Sphère : Conjuración

Essence : -

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : Vue

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Major telepartus

Effets : Permet au magicien de se téléporter à une distance infinie, tant et aussi longtemps que le magicien peut voir sa destination.

Tempête de feu

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 20' rayon

Dégâts : 30

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Ignis Tempestas

Effets : Ce sort invoque une tempête de flammes et de braises brûlantes, se déferlant sur la zone d'effets. Une sauvegarde réflexe est possible pour la moitié des dégâts.

Tempête de foudre

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 20' rayon

Dégâts : 30

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Fulmen Tempestas

Effets : Ce sort conjure une tempête de foudre, tout droit venue des cieux. Cette tempête s'abattrait sur les cibles, qui ont droit à une sauvegarde vigueur pour la moitié des dégâts.

Terrain Illusoire

Sphère : Illusion

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 200 pieds

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Campus Illusio

Effets : Ce sort extrêmement puissant permet au magicien de faire croire à TOUTE PERSONNE DANS SON CHAMP DE VUE À 200 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. Un elfe noir perdra tout ses BONUS de nuit, et un mort-vivant qui a une conscience perdra toutes ses immunités.

Terrain obscur

—Toute Créature de la nuit gagne ses avantages de nuit, et perd ses désavantages de jour.

Terrain volcanique

—Une épaisse fumée noire et des éruptions volcaniques aux alentours donnent un malus de -5 DGT -5 CA 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 n'aura aucun effet statistique.

Trou sans fond

Sphère : Illusion

Essence : Terre

Portée : 50 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Foramen Citra Fundus

Effets : Ce sort ouvre un trou en dessous des pieds d'une cible. Si la cible ne réussit pas une sauvegarde réflexe, elle tombera dans le trou illusoire (se met hors-jeu pour la durée du sort).

La cible sera certaine qu'elle est en chute libre toute la durée du sortilège, et à la fin du sort, le personnage réapparaît où il était tombé.

Vision véritable

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Viso Veritas

Effets : 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, invisibilité ou illusion sera reconnu par le mage, et le mage pourra voir la véritable forme de l'individu).

Niveau 6

Armure de pierre

Sphère : Conjuración

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Armorum de Petrus

Effets : Ce sort crée une énorme armure de pierre sur le magicien, lui conférant les bonus suivants :

- Seul les coups magiques font des dégâts considérables sur le magicien. Tout coup magique fera la moitié des dégâts, et tout autre coup fera 1.
- Le magicien bénéficie d'un bonus de 50 PF
- Sa force augmente de 10 points (+5 dégâts)
- Le magicien ne peut incanter sous cette forme
- Toute forme de magie aura de la difficulté à passer l'armure de roche, conférant un bonus de +3 vigueur, +2 réflexe, et +1 volonté.

Cercle de transport

Sphère : Conjuración

Essence : -

Portée : Infinie

Durée : Instantanée

Champ : 10' Rayon autour du mage

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Circulus de Transferre

Effets : Ce sort de téléportation permet à un rayon d'action autour du magicien de se téléporter avec le mage. Chose intéressante, les cibles n'ont pas besoin d'être consentantes, mais ont droit à une sauvegarde volonté pour ne pas être téléportés.

Doigt de Seth

Sphère : Nécromancie

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes/niveau (5 secondes/niveau pour aller toucher la cible)

Champ : 1 cible

Dégâts : 50

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Digitus de Seth, Finger von Seth

Effets : Ce sort confère au doigt du magicien une énergie noire et démoniaque. Lorsque ce doigt touche une cible vivante, l'énergie est immédiatement déchargée sur la cible (même si le mage se touche lui-même). La cible recevra 50 points de dégâts, en plus de tomber

inconsciente pendant 5 minutes. Si la victime sauvegarde, elle recevra la moitié des dégâts, et ne tombera pas inconsciente.

Lame du désastre

Sphère : Conjuración

Essence : Ombre

Portée : Soi

Durée : 5 minutes / Niveau

Champ : Une cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Lamina Nox

Effets : Ce sort crée dans les mains du magicien, une lame composée d'antimatière, de néant. L'épée est complètement noire et absorbe la lumière autour d'elle. L'arme a un dégât de base de 13 et cause des dégâts de type « noirs » et « antimagiques ». Il est impossible de donner l'arme à quelqu'un d'autre, ni de la déposer. Il est seulement possible de l'annuler. Cette épée n'est pas conventionnelle, alors toute spécialisation d'arme ne s'applique pas.

Lumière des cieux

Sphère : -

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : Instantanée (2 minutes/niveau)

Champ : 100' Rayon

Dégâts : 7/niveau

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Lumen de caelum

Effets : Ce sort ouvre les cieux, pour y laisser passer une lumière quasi-divine. Que ce soit le jour ou la nuit, la lumière frappera et affectera toute créature vulnérable à la lumière, leur infligeant 7 dégâts/niveau! Toute créature pouvant survivre à la lumière du jour mais qui ne la supporte pas deviendra aveugle pour une durée de 2 minutes/niveau.

Mur de force impénétrable

Sphère : Conjuración, Abjuración

Essence : -

Portée : 30 pieds

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 10' par 10' par 3'

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Murus de vis impenetrabilis

Effets : Ce sort crée un mur d'une énergie bleutée, qui est IMPÉNÉTRABLE ! Tout ce qui doit passer par le mur ne passe pas, point final.

Mur d'Ombres

Sphère : -

Essence : Ombre

Portée : 20 pieds

Durée : 5 minutes/niveau
Champ : 10' par 10' par 3'
Dégâts : Aucun

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Murus de Umbra, Schattenmauer

Effets : Ce sort peut être bénéfique ou offensif, tout dépendamment de ce que le mage fait avec son sort. Ce sort conjure un mur noir, où aucune lumière ne peut traverser. Tout sort de lumière sera automatiquement bloqué par ce mur, PEU IMPORTE le sort. De plus, toute personne qui touche ce mur sera absorbée dans le mur, s'il ne réussit pas une sauvegarde volonté. Il pourra voir et entendre tout ce qui se passe autour de lui, mais sera confiné dans le mur. Rien ne peut l'affecter, seulement un sort de négation de la magie, ou tout sort qui détruirait le mur, fera réapparaître toute personne prise dans le mur. Les cibles prises dans le mur sont intangibles, donc rien ne les affecte.

Rayon polaire

Sphère : Évocation

Essence : Eau

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée (1 minute/niveau)

Champ : Une cible

Dégâts : 50

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Polaris

Effets : Ce sort permet au lanceur de sort de lancer un rayon de froid extrême sur une cible, celle-ci subira 50 points de dégâts et sera immobilisée sur place par la glace formée par ce sort pendant 1 minute par niveau. Une sauvegarde réussie causera moitié dégât et annulera l'immobilisation.

Rivière de lave

Sphère : -

Essence : Feu

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 20 pieds de large

Dégâts : 50

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Flumens de Liquidus ignis

Effets : 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, débutant aux pieds du magicien. Toute personne prise dans la zone d'effet subira 50 points de dégâts. Toute personne qui sauvegarde au sort recevra moitié dégâts.

Sécheresse

Sphère : -

Essence : Eau

Portée : Soi

Durée : 5 minutes/niveau

Champ : 100' Rayon

Dégâts : 40

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Siccum

Effets : Ce sort crée une zone de sécheresse intense, et instantanée, qui crée un choc métabolique sur tout individu prise dans le rayon d'action. Toute victime à base d'eau (tout le monde, à moins d'exception) subira 40 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 CA. Si les victimes sauvegardent, elles ne reçoivent que la moitié des dégâts, n'agonisent pas, et ne reçoivent aucun malus.

6^e Sens

Sphère : Divination

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Sexus Sensus

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

- +3 Sauvegarde Réflexe

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

- +3 à la capacité Alerte

- +5 CA d'esquive

Sphère d'énergie

Sphère : Enchantement

Essence : -

Portée : Une sphère

Durée : 1 mois

Champ : 1 objet

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Spaera de intentus

Effets : Ce sort permet d'enchanter une sphère parfaite (doit être fabriquée par un artiste) d'une valeur d'au moins 20 ruks, lui conférant capacité d'emmagasiner de l'énergie magique! L'objet pourra emmagasiner 20 PM par niveau du magicien lançant le sort, et toute personne ayant doctrine de la magie de base pourra y mettre ou retirer de l'énergie de la sphère. Pour retirer l'énergie, le magicien devra tenir la sphère dans une de ses mains, pendant qu'il incante. Il est impossible de régénérer ses PM avec la sphère.

Tempête Mortelle

Sphère : Conjuración, Nécromancie

Essence : Eau

Portée : 100 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 20 pieds de rayon

Dégâts : 40

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Tempestas de mortis

Effets : Ce sort fera pleuvoir brièvement un liquide visqueux et mortel sur toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du sortilège. Suite aux dégâts subit par les cibles, toutes leurs armes et armures de fer, de bois ou de cuir (tout autre métal ne sera pas affecté) perdront 1 point d'efficacité (une épée longue passe de 5 à 4 points de dégâts, une brigandine de 3 à 2 de CA) et ce, permanent. Ils devront aller voir un forgeron pour réparer l'objet en question. Si une arme ou armure tombe à 0 dégâts ou CA, elle est complètement détruite. Une sauvegarde réussie réduit les dégâts de moitié et permet de mettre son équipement à l'abri.

Tornade

Sphère : -

Essence : Air

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 20 pieds rayon

Dégâts : 40

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Istus de Tempestas

Effets : Ce sort invoque une tornade, dans une portée de 50 pieds du magicien. Cette tornade inflige 40 points de dégâts à toute cible prise dans la tornade, en plus de les expulser à 20 pieds de la tornade. Une sauvegarde réussie permet de réduire les dégâts de moitié et d'être expulsé à 10 pieds seulement.

Niveau 7

Disruption des sens

Sphère : Illusion

Essence : Vie/Mort

Portée : 100 pieds

Durée : Permanent

Champ : 1 sens/cible/niveau

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Disruptum de sensus

Effets : Ce sort permet au magicien d'infliger une malédiction sur ses cibles. Ainsi, pour une durée permanente (ou jusqu'à ce 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 illusionniste de niveau 10 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. Une sauvegarde réussie annule tous les effets.

Fatalité rampante

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : 100 pieds

Durée : Instantanée

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : 100 en tout

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Necessario Endoloris, schleichend Verhängnis

Effets : Ce sort invoque 100 insectes plus dégoûtants les uns que les autres, au contrôle du magicien. Ces bestioles peuvent être dirigées vers plusieurs cibles, et chaque bestiole causera 1 point de dégâts (à une cible seulement), avant de disparaître. Une sauvegarde vigueur réussie réduit les dégâts de moitié.

Furie du sorcier

Sphère : Enchantement

Essence : Vie/Mort

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Furia de Saga

Effets : Ce sort puissant invoque une rage d'énergie magique à l'intérieur même du magicien. Le magicien sera emprise d'une furie incontrôlable, déferlant sur le monde. Il devient une bête infuse d'un pouvoir trop grand pour son propre contrôle.

- Le magicien bénéficie d'un bonus de +1 à sa force magique
 - Le magicien bénéficie d'un bonus de +3 à toutes ses sauvegardes
 - Il devient immunisé à la peur, les illusions, les contrôles mentaux, et tout ce qui peut le rendre inconscient
 - Le magicien lévite à 5 pieds du sol
 - Il est parcouru par des courants magnétiques, toute personne qui le touche reçoit 5 points de dégâts
 - Le magicien peut lancer tous ses sorts au mot de pouvoir, sans coût additionnel en PM
 - Le magicien peut lancer un éclair à toutes les 5 secondes, infligeant 5 points de dégâts
 - Le magicien est si en furie, qu'il ne distingue pas ses amis de ses ennemis. Il voudra TOUT détruire sur son passage. Si le magicien est d'alignement bienfaisant ou consciencieux, il pourra se retenir pour ne pas tuer ses amis, mais leur infligera une bonne raclé. Si par contre ils se relèvent, le magicien les achèvera.
- Lorsque le sortilège se termine, le magicien tombe inconscient pendant 5 minutes. Ensuite, pour l'heure qui suit, il sera si faible, qu'il aura les pénalités suivantes :
- Il ne peut pas courir, et marche très lentement
 - Il ne peut incanter, ni régénérer son énergie magique
 - Il ne régénère pas ses points de fatigue
 - Il perd tous les modificateurs de ses traits physiologiques.

Mot mortel

Sphère : Nécromancie

Essence : Ombre

Portée : 50 pieds

Durée : Instantanée (permanent)

Champ : 1 cible

Dégâts : 50

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Motlum Mortalis, tödliches Wort

Effets : Ce sort se joue dans le mot de pouvoir. Avec une canalisation d'énergie magique, le mot de pouvoir de ce sort peut rendre fou, même tuer une cible. Ce sort inflige 50 points de dégâts à une cible et la rend folle (perd tous ses modificateurs, ne peut plus utiliser ses capacités, ses classes, etc. et agit... comme un fou!). Seul une délivrance de la malédiction pourra sauver le personnage. De plus, si le sort est chuchoté à l'oreille de la cible, le sort infligera le double des points de dégâts (100). Une sauvegarde volonté réussie réduit les dégâts de moitié et permet d'échapper à la folie.

Nuage Anti-Magie

Sphère : Conjuración

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 50 pieds de rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Nimbus Mira Negatio

Effets : Ce sortilège extrêmement puissant conjure un nuage sombre au dessus de la tête du magicien. Toute personne sous le nuage ne pourra 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
- Toute protection magique 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
- Le magicien est immunisé à son propre sort.

Oracle

Sphère : Divination

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : Spéciale

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Oraculus

Effets : 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 s'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, et plus souvent qu'autrement, la réponse emmènera plus de questions qu'autre chose.

Ouragan

Sphère : Conjuraison

Essence : Air

Portée : Soi

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 100' rayon

Dégâts : Spécial

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Ventus Excidium

Effets : Ce sortilège puissant permet au magicien d'invoquer un ouragan autour de lui. Le magicien se trouve dans l'œil de l'ouragan, alors il est immunisé à son propre sort. L'ouragan peut suivre le magicien jusqu'à une vitesse d'un pas/seconde. En voici les effets, dépendamment de la distance des cibles vis-à-vis le centre.

- 0-5 pieds : Les cibles se situent dans l'œil de l'ouragan, rien ne se produit
 - 5-10 pieds : Les cibles subiront 80 points de dégâts, seront projetés dans une ligne droite, du magicien, jusqu'à la fin de l'ouragan et tomberont inconscientes pour 2 minutes.
 - 10-50 pieds : Les cibles subiront 60 points de dégâts, et seront projetés dans une ligne droite, du magicien, jusqu'à la fin de l'ouragan et tomberont inconscientes pour 30 secondes.
 - 50-100 pieds : Les cibles subiront 30 points de dégâts, et auront de la difficulté à se mouvoir. Elles ne pourront marcher à plus d'un pas/seconde, ne pourront incanter (à moins de posséder *concentration accrue* : Marche 5) et auront -5 dégâts, -5 CA.
- Une sauvegarde réflexe réussie réduit les dégâts de moitié et permet de rester conscient. Les autres effets ne sont PAS annulés par une sauvegarde réussie.

Rappel à la vie

Sphère : Transmutation

Essence : Vie/Mort

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Evocum Suf Vitae

Effets : Ce sort permet au magicien de ressusciter une personne morte depuis moins d'une heure. La cible doit posséder au moins le torse et la tête pour que le sort fonctionne, et les membres ne repoussent pas. Lorsque la cible se réveille, elle est à 10 PV 1 PF. La cible est donc très faible, ne peut marcher que très lentement, et ne peut se défendre.

Rayon de Plasma

Sphère : Évocation

Essence : Feu

Portée : 200 pieds

Durée : Instantanée

Champ : Spécial

Dégâts : 80

Sauvegarde : Réflexe

Mot de pouvoir : Versus de Plasma

Effets : Ce sortilège très puissant crée une intense chaleur de plus de 2000 degrés Celsius, créant un rayon de feu liquide de 1 pied de diamètre, partant du magicien et faisant 200 pieds. Ce feu cause 80 points de dégâts, brise toute armure ou bouclier sur son chemin (complètement brisé), et suivra une ligne droite, jusqu'à la fin de sa portée. Toute personne prise dans la portée recevra ces 80 points de dégâts. Une sauvegarde réussie permet de réduire les dégâts de moitié et de garder son équipement intact.

Raz de Marée

Sphère : Conjuración

Essence : Eau

Portée : 200 pieds

Durée : Instantanée (précisions ci-dessous)

Champ : 100' large, 100' de haut, 200' de long

Dégâts : 70

Sauvegarde : Vigueur

Mot de pouvoir : Aestus de Aqua

Effets : Ce sort invoque une immense vague débutant aux pieds du magicien et se terminant 200 pieds plus loin, balayant tout sur son passage. La vague semble venir de nulle part, mais en fait, elle est une conjuration directement du plan élémental. Cette vague détruit tout sur son passage. Chaque personne prise dans ce raz de marée recevra 70 points de dégâts, et sera assommée pendant 2 minutes/niveau du magicien. Si la cible sauvegarde, elle ne sera qu'assommée pendant 5 secondes/niveau du magicien, et recevra la moitié des dégâts.

Sanctuaire

Sphère : Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 1 Journée

Champ : 20' Rayon ou un endroit en particulier (Voir animateur)

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Sanctuarium

Effets : 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 attendre que le personnage se soit calmé. De plus, aucun mort vivant ne peut pénétrer à l'intérieur de cette zone : il s'y cognera, comme sur un mur invisible. Aucune sauvegarde n'est possible, seulement une négation de la magie ou bien un nuage anti magie peut stopper le sortilège.

Sphère de négation

Sphère : Enchantement, Abjuration

Essence : Lumière

Portée : Soi

Durée : 2 minutes/niveau

Champ : 1 cible

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : Sphaera mira Negatio

Effets : 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 déviée, mais toute arme normale passera.

Téléportation dimensionnelle

Sphère : Conjuraison

Essence : -

Portée : Soi

Durée : Instantanée

Champ : 5' rayon

Dégâts : 0

Sauvegarde : Volonté

Mot de pouvoir : Dimensio Telepartus

Effets : Ce sort permet au magicien de se téléporter dans une dimension qu'il connaît. Il peut aussi, s'il le désire, téléporter tout ce qui se trouve à 5 pieds autour de lui. Si une cible ne veut pas être téléportée, alors elle a droit à une sauvegarde volonté. Le magicien se téléportera ainsi dans la dimension voulue, mais pas à l'endroit voulu. Dieu sait où il apparaîtra...

Transformation

Sphère : Transmutation

Essence : -

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (ou permanent)

Champ : 1' cube par niveau ou un objet (À la discrétion de l'animateur)

Dégâts : 0

Sauvegarde : Aucune

Mot de pouvoir : *Formae Mutatio*

Effets : Ce sort permet de transformer toute masse en masse d'une autre matière. Ainsi, un magicien pourrait transformer un bloc de pierre en bloc de fer, ou même en bloc d'or ! Le sortilège dure une heure, mais si le magicien investit 2 PM permanent, il peut rendre le sortilège permanent.

Tremblement de terre majeur

Sphère : Évocation

Essence : Terre

Portée : Soi

Durée : 5 secondes/niveau

Champ : 100' rayon

Dégâts : Spécial

Sauvegarde : Réflexe/Vigueur

Mot de pouvoir : *Major Tremorum de Terra*

Effets : Ce sortilège permet au magicien de créer un tremblement de terre d'une amplitude incroyable. En voici les effets :

- Toute personne ne réussissant pas une sauvegarde réflexe tombera au sol et ne pourra plus bouger pour le restant du sortilège
- Toute personne ne réussissant pas une sauvegarde vigueur recevra 60 points de dégâts
- Tout cercle, mur, ou protection nécessitant un appui au sol est dissipé automatiquement.