

Livre de Sorts

GN présenté par FANTASTICUS

TOME 2

TERRA ANTIQUA

Version 2018 2.2

Version non arrêtée

Récapitulatif des sorts par domaine :

Sorts de prêtres	Sorts de prêtres noirs	Sorts d'enchanteurs
<u>Niveau 1 :</u> Compréhension des langages Détection de la magie Détection des morts-vivants Détection du poison Flammèche Lumière Perception de la mort Soins légers Soins superficiels	<u>Niveau 1 :</u> Compréhension des langages Détection de la magie Détection des vivants Détection du poison Flammèche Perception de la mort Soins nécrotiques légers Soins superficiels	<u>Niveau 1 :</u> Armure magique Niv 1 Détection de la magie Détection du poison Flammèche Lumière Mur magique
<u>Niveau 2 :</u> Délivrance de la paralysie Invisibilité pour les morts vivants Ralentissement du poison	<u>Niveau 2 :</u> Contrôle mineur des Morts-vivants Délivrance de la paralysie Invisibilité pour les vivants Mise à mort Ralentissement du poison	<u>Niveau 2 :</u> Alarme Armure magique Niv 2 Désarmement Invisibilité Silence
<u>Niveau 3 :</u> Barrière magique Champ d'énergie Communication avec les morts Délivrance des malédictions Guérison de la cécité/surdité Lumière psychique Négation de l'invisibilité Soins modérés	<u>Niveau 3 :</u> Champ d'énergie Communication avec les morts Guérison de la cécité/surdité Négation de l'invisibilité Soins nécrotiques modérés	<u>Niveau 3 :</u> Armure magique Niv 3 Barrière magique Champ d'énergie Dissipation de barrière Dissipation de la magie Respiration aquatique
<u>Niveau 4 :</u> Compréhension des langages avancée Détection du mensonge Neutralisation du poison	<u>Niveau 4 :</u> Compréhension des langages avancée Détection du mensonge Neutralisation du poison	<u>Niveau 4 :</u> Arme magique suprême Armure magique Niv 4
<u>Niveau 5 :</u> Communion Guérison des maladies Rappel à la vie Soins importants Vision lucide	<u>Niveau 5 :</u> Communion Guérison des maladies Réanimation nécrotique Soins importants Vision lucide	<u>Niveau 5 :</u> Annulation d'enchantement Armure magique Niv 5 Symbole de douleur Symbole de sommeil Vision lucide
<u>Niveau 6 :</u> Localisation Oubli Vérité	<u>Niveau 6 :</u> Contre vérité Localisation Oubli	<u>Niveau 6 :</u> Localisation Symbole de terreur
<u>Niveau 7 :</u> Régénération Résurrection Soins intensifs	<u>Niveau 7 :</u> Contrôle des Morts-vivants Régénération nécrotique Soins intensifs	<u>Niveau 7 :</u> Forme éthérée Symbole d'étourdissement Symbole de faiblesse
<u>Niveau 8 :</u> /	<u>Niveau 8 :</u> /	<u>Niveau 8 :</u> Symbole d'antimagie Symbole de mort
<u>Niveau 9 :</u> Guérison suprême Immunités contre les sorts Résurrection suprême	<u>Niveau 9 :</u> Capture d'âme Contrôle des Morts-vivants suprême Guérison nécrotique suprême Immunités contre les sorts	<u>Niveau 9 :</u> Enchantement d'arme Forme éthérée de groupe Immunités contre les sorts Symbole de persuasion Zone de vérité

Sorts à 1 PM

Armure magique Niv 1

Enchanteur

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficie alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+1 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par-dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Composants : *Poudre magique*

Compréhension des langages

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Mettre un peu de sel sur la langue

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

Composants : *Une pincée de sel*

Détection de la magie

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Canalisation sur la cible

Temps d'incantation : longue

Description : Ce sortilège fait naître des sentiments chez le lanceur de sort en fonction de la nature des énergies qui se dégagent de toutes choses, c'est grâce à ces sentiments qu'ils peuvent déduire nombre d'informations. Bien que celles-ci puissent être fragmentées ou parfois confuses, certaines constantes restent précises telles que la nature magique ou le type d'énergies. Une détection magique se fait sur présence d'un orga ou au PC après avoir interprété le lancement du sortilège avec votre meilleur Roleplay.

Composants : *Cible*

Détection des morts-vivants

Prêtre

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Tenir la fiole de terre en main

Temps d'incantation : Courte

Description : Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. Cela, en revanche, ne permet pas de les voir.

Composants : *Un peu de terre prélevée sur une tombe*

Détection des vivants

Prêtre Noir

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Tenir la fiole de sang en main

Temps d'incantation : Courte

Description : Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des vivants. Cela, en revanche, ne permet pas de les voir.

Composants : *Un peu de sang*

Détection du poison

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Le joueur se concentre sur sa cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet de savoir si un individu, de la nourriture, un objet ou un lieu (5 mètres de rayon) a été empoisonné ou est toxique.

Flammèche

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : contact

Temps d'incantation : instantanée

Description : Le lanceur de sort peut faire jaillir une flammèche par le biais de ses doigts, l'utilisation d'un briquet ou d'une allumette est alors autorisé pour interagir avec des éléments de jeu adéquat (mèches de bombes / munition de canon, etc.) ou simplement s'éclairer brièvement dans un lieu très sombre. Cela implique que le personnage peut allumer un matériau facilement inflammable, ou faire un peu de lumière, équivalent à une torche.

Composants : *Briquet ou allumette*

Lumière

Prêtre / Enchanteur

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : Courte

Description : Le lanceur de sorts crée de la lumière à partir d'un objet ou d'une partie de son corps, vous allumez la lumière d'une lampe torche dissimulée dans votre costume ou dans votre manche par exemple pour vous éclairer. Si vous disposez d'un objet de jeu adéquat qui peut produire de la lumière vous pouvez l'allumer. Cette lumière n'enflamme aucun objet, ce n'est que de la lumière, cependant, celle-ci est aussi forte que la lumière du soleil en pleine journée dégagee.

Composants : *Objet lumineux ou lampe torche camouflée*

Mur Magique

Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Canalisation

Temps d'incantation : longue

Description :

Le lanceur de sort crée un mur magique d'une longueur de 1 mètre par PM dépensé.

ex : S'il souhaite faire un mur de 5 mètres, il devra dépenser 5 PM.

NOTA : Le rituel doit être validé par un Orga

Composants : Guirlande lumineuse bleu et liseret bleu pour délimiter la zone de jour et de nuit.

Perception de la mort

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Incanter à voix haute et distinctement

Temps d'incantation : Courte

Description : En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont agonisante, mortes, ou simplement feinte la mort.

A chaque question du prêtre :

- Qui est agonisant ?

- Qui est mort ?

- Qui feint la mort ?

Le joueur doit lever la main. A noter que le prêtre n'a pas besoin de relancer le sort à chaque question et qu'il n'est pas obligé de toutes les poser.

Soins légers

Prêtre

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1 point de vie.

A noter qu'un prêtre noir ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine négative.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Soins nécrotiques légers

Prêtre noir

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature Morte-Vivante, le personnage lui transmet de l'énergie nécrotique qui lui permet de récupérer 1 point de vie.

A noter qu'un prêtre ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine positive. Seul un prêtre noir est habilité à soigner un mort-vivant.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Soins superficiels

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 1 XP

Coût PM : 1 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Stabilise le joueur, qui, de ce fait, n'est plus agonisant. Mais ne redonne pas de PV.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Sorts à 2 PM

Alarme

Enchanteur

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : longue

Description : Par ce sortilège, l'émetteur est capable d'installer une alarme magique représentée par une clochette sur un objet (porte, coffre...). Si une personne le touche (ami ou ennemi) l'alarme retentit. Elle doit alors pousser un fort cri d'alarme aussi longtemps qu'elle touche l'objet (par exemple une poignée de porte) ou l'emmène (par exemple un coffre), et au moins pendant 30 secondes après que l'objet ait été libéré.

Composants : Clochette + Ficelle

Armure magique Niv 2

Enchanteur

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficiant alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+2 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par-dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Composants : Poudre magique

Contrôle mineur des morts-vivants

Prêtre noir

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Tenir en main les composants pendant le contrôle

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent (ex : Vampire, Fantôme, Oubliés et Lucides, les "autonomes"), il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais n'est pas obligé de les exécuter. Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire.

Concernant les morts-vivants inintelligents (comme un squelette ou zombi esclave), le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats ", " Reste-là ", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

Composants : *Morceau de viande crue et un fragment d'os*

Délivrance de la paralysie

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de lenteur.

Désarmement

Enchanteur

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Mouvement de la main vers la cible

Temps d'incantation : instantanée

Description : D'un mouvement de la main, le personnage désarme son adversaire.

Invisibilité

Enchanteur

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Mettre l'écharpe autour de la tête de la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Le joueur et le matériel qu'il porte sur lui deviennent invisibles à la vue de tous. Si le personnage entreprend une action offensive envers quelqu'un d'autre (par exemple : dégainer une arme, bander un arc, etc...), ou tente d'ouvrir un coffre, il redevient visible dès le début de son action et doit donc retirer le bandeau de sa tête avant d'entreprendre l'action. Cela concerne aussi toute dépense de PM en étant invisible. Lorsque ceci est le cas, vous vous devez de RETIRER votre bandeau rouge marquant votre invisibilité. De même, si un personnage invisible prend un objet visible, l'objet reste visible, cela peut donc devenir surprenant de voir une feuille avec des informations se promener toute seule dans l'air !! La durée maximale de ce sort est de 1h.

Composants : *Une écharpe, un bandeau de couleur Rouge à placer autour de la tête de la cible.*

Invisibilité envers les morts vivants

Prêtre

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Mettre l'écharpe autour de la tête de la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Les vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Si le personnage protégé entreprend une action offensive envers quelqu'un d'autre (par exemple : dégainer une arme, bander un arc, etc...), ou tente d'ouvrir un coffre, il redevient visible dès le début de son action et doit donc retirer le bandeau de sa tête avant d'entreprendre l'action. Cela concerne aussi toute dépense de PM en étant invisible. Lorsque ceci est le cas, vous vous devez de RETIRER votre bandeau marquant votre invisibilité. De même, si un personnage invisible prend un objet visible, l'objet reste visible, cela peut donc devenir surprenant de voir une feuille avec des informations se promener toute seule dans l'air !! La durée maximale est de 1h. Dans ce laps de temps, la créature protégée peut décider d'elle-même d'arrêter sa protection.

Composants : *Une écharpe ou un bandeau de couleur Blanc à placer autour de la tête de la cible.*

Invisibilité envers les vivants

Prêtre Noir

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Mettre l'écharpe autour de la tête de la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Les vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Si le personnage protégé entreprend une action offensive envers quelqu'un d'autre (par exemple : dégainer une arme, bander un arc, etc...), ou tente d'ouvrir un coffre, il redevient visible dès le début de son action et doit donc retirer le bandeau de sa tête avant d'entreprendre l'action. Cela concerne aussi toute dépense de PM en étant invisible. Lorsque ceci est le cas, vous vous devez de RETIRER votre bandeau marquant votre invisibilité. De même, si un personnage invisible prend un objet visible, l'objet reste visible, cela peut donc devenir surprenant de voir une feuille avec des informations se promener toute seule dans l'air !! La durée maximale est de 1h. Dans ce laps de temps, la créature protégée peut décider d'elle-même d'arrêter sa protection.

Composants : *Une écharpe ou un bandeau de couleur Noir à placer autour de la tête de la cible.*

Mise à mort

Prêtre noir

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant en **agonie**. Le prêtre gagne 2 points de vie temporaires. L'effet se dissipe au bout de 10 mn. Si la créature est une créature Mort-Vivante, elle sera **ANEANTIE**.

Cette action nécessite un Orga.

Composants : *Ce sort nécessite une pierre nécrotique.*

Ralentissement du poison

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison pendant 1 heure.

Silence

Enchanteur

Coût d'achat : 2 XP

Coût PM : 2 PM

Action : Voir description

Temps d'incantation : Longue

Description : Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat autour du lanceur de sort sur un rayon de 2 mètres. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. Le lanceur de sort doit s'asseoir et maintenir sa main devant la bouche pour simuler un signe "shut". Si pour une raison quelconque, sa main ne fait plus le signe, le sort cesse immédiatement.

Sorts à 3 PM

Armure magique Niv 3

Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficiant alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+3 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par-dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Composants : Poudre magique

Barrière magique

Prêtre / Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Posture en croix

Temps d'incantation : instantanée

Description : Le lanceur de sort peut créer une barrière magique face à lui, afin de la symboliser il doit tenir un ruban bleu dans chaque main et ses bras tendus parallèlement au sol « comme une croix ». Cette barrière protectrice est physiquement et magiquement infranchissable, mais elle fait une longueur égale à l'écartement de vos bras et une hauteur de 2m. Elle peut être contournée et un mage attaqué dans le dos verra sa concentration brisée. La barrière peut être maintenue durant 15mn à condition de tenir la position sans se déplacer, Plusieurs barrières mises bout à bout forment un ensemble. Une barrière stoppe donc les projectiles et les attaques physiques ainsi que les effets d'explosion aux alentours. N'hésitez pas à répéter « Barrière magique » régulièrement durant le maintien.

Composants : Deux rubans bleus

Champ d'énergie

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Rotation aérienne du composant

Temps d'incantation : courte

Description : Avec ce sortilège magique, l'émetteur peut créer un champ d'énergie autour de lui qui le protège de n'importe quelle arme physique (arme de combat ou de mêlées). S'il veut protéger d'autres personnes 3 Points Magiques supplémentaires sont nécessaires par personne. Ceci n'est possible qu'au lancement du sortilège, pas après que le champ ait été créé. Si le bouclier est actif, personne, ami ou ennemi, ne peut y entrer. Les objets qui ne sont pas dans le champ d'énergie ne peuvent être pris ou influencés par ses occupants. Des sorts peuvent toujours être envoyés aux personnes dans le champ d'énergie ou par ces personnes vers celles hors du champ. L'émetteur peut protéger un maximum de 3 personnes dans son champ d'énergie.

Composants : Balle molle + Cordelette

Communication avec les morts

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : longue

Description : Le corps du défunt (bref la présence du joueur) dont la mort est survenue au maximum 24h avant le lancement du sort. La tête doit être présente pour pouvoir répondre aux questions. Le lanceur de sorts peut poser une question et UNE SEULE au récent défunt. La cible doit répondre de manière exacte à la question posée. La question doit avoir un objectif spécifique et aucune autre question ne peut être posée. La cible doit donner toutes les informations. Le sort doit donc être relancé pour répondre à d'autres questions. RP : attention ce sort est considéré comme de la Nécromancie par certaines cultures.

Composants : Corps du défunt

Délivrance des malédictions

Prêtre

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Comme son nom l'indique, ce sort fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet.

Dissipation de barrière

Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Visuel

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après votre incantation vous brisez le composant puis vous pouvez dissiper la barrière magique ou le champ d'énergie d'un autre lanceur de sort, vous aspirez les énergies du sortilège, vous devez donc interpréter la dissipation de manière à maîtriser ces énergies et les renvoyer à la terre.

Composants : Objet cassable (bâtonnet, craie)

Dissipation de la magie

Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : Longue

Description : Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Si l'objet visé est magique, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 6 heures, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par dissipation de la magie est toujours une épée. A noter: Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel. Nécessite un Orga

Composants : *Ce sort nécessite une essence de foudre.*

Guérison de la cécité/surdité

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du joueur), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un oeil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé. Nécessite un Orga

Composants : *Ce sort nécessite une essence de foudre.*

Lumière psychique

Prêtre

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : longue

Description : Ce sortilège fait prendre conscience à la cible qu'elle a été victime d'un sortilège mental ou d'un effet psychique, il est impossible à lancer sur soi-même car cela brise la concentration du lanceur au cours de l'incantation. Le lanceur de sort doit tracer des symboles magiques sur le visage de la cible durant l'incantation.

Composants : *Maquillage facial*

Négation de l'invisibilité

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Rotation aérienne du composant + annonce

Temps d'incantation : Courte

Description : Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 2 mètres de rayon, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet. Attention, le RP est important, un prêtre ne peut lancer ce sort que s'il pense que c'est nécessaire et non s'il voit des joueurs HRP se balader autour de lui.

Composants : *Balle molle + Cordelette*

Respiration aquatique

Enchanteur

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Tenir à sa bouche le composant

Temps d'incantation : Courte

Description : Le joueur affecté peut respirer sous l'eau sans problème.

Composants : *Un petit roseau ou brin de paille*

Soins modérés

Prêtre

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 2 points de vie. A noter qu'un prêtre noir ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine négative.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Soins nécrotiques modérés

Prêtre noir

Coût d'achat : 3 XP

Coût PM : 3 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature morte-vivante, le personnage lui transmet de l'énergie nécrotique qui lui permet de récupérer 2 points de vie. A noter qu'un prêtre ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine positive.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Sorts à 4 PM

Arme magique suprême

Enchanteur

Coût d'achat : 4 XP

Coût PM : 4 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus aux dégâts pour le prochain combat. Le personnage doit OBLIGATOIREMENT être d'Archétype : CELESTE ou FIELON. Ce bonus n'est valable qu'une seule fois par combat. Après son utilisation, le sort est dissipé.

Le bonus aux dégâts est de +1 tous les 4 PM utilisés (Max +5).

Composants : *Une cible*

Armure magique Niv 4

Enchanteur

Coût d'achat : 4 XP

Coût PM : 4 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficiant alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+4 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par-dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Composants : *Poudre magique*

Compréhension des langages avancée

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 4 XP

Coût PM : 4 PM

Action : Mettre un peu de sel sur la langue

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Si le document est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins. A noter que dans cette version du sort, le joueur est capable de parler une langue pendant 1h.

Composants : *Une pincée de sel*

Détection du mensonge

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 4 XP

Coût PM : 4 PM

Action : Canalisation

Temps d'incantation : Courte

Description : Pendant la durée de sa concentration, le joueur se concentre sur un joueur se trouvant dans un rayon de 2 mètres. Le sort lui permet de détecter si le sujet ment ou non, en décelant de subtiles modifications dans son aura lorsqu'il le fait. Détection du mensonge ne révèle pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi.

Neutralisation du poison

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 4 XP

Coût PM : 4 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Moyenne

Description : Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme du joueur touchée. Ce dernier ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Le joueur est immunisé contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée de l'événement. Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'un objet empoisonné.

Composants : *Un minéral*

Sorts à 5 PM

Annulation d'enchantement

Enchanteur

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Le sort libère la cible des enchantements et malédictions. Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, annulation d'enchantement permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit.

Armure magique Niv 5

Enchanteur

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : moyenne

Description : Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficiant alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+5 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par-dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Composants : *Poudre magique*

Communion

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Concentration

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non. Il a droit à une question par pierre dépensée et tant qu'il reste concentré. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. " Inconnu " est une réponse tout à fait légitime. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, on peut la rallonger (cinq mots maximum). Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s'achève aussitôt. La présence d'un Orga est nécessaire

Composants : *Ce sort nécessite une pierre de lune et de l'encens, de l'eau bénite (ou maudite).*

Guérison des maladies

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort.

Rappel à la vie

Prêtre

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les joueurs qui sont morts depuis peu de temps (sur l'événement). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement. Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact, les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de rappel à la vie. Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation. Rappel à la vie nécessite la présence d'un Orga

Composants : *Ce sort nécessite une pierre de lune et : Corps du défunt.*

Réanimation nécrotique

Prêtre noir

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Le personnage réanime un corps mort.

ATTENTION : Le corps devra au préalable, déjà avoir été Mort-Vivant. Ce sort ne permet pas de transformer un Vivant en Mort-vivant. Ce sort ne permet pas non plus de reconstituer les morceaux manquants. Pour la reconstitution du corps, il faudra utiliser le sort : Régénération nécrotique.

Seul, ce qui sera attaché à la tête sera réanimé. S'il ne reste que la tête, seule la tête est réanimée.

Réanimation nécrotique nécessite la présence d'un Orga

Composants : *Ce sort nécessite une pierre nécrotique et : Corps du Mort-Vivant avec obligatoirement la tête au minimum.*

Soins importants

Prêtre

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 3 points de vie. A noter qu'un prêtre noir ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine négative.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Soins nécrotiques importants

Prêtre noir

Coût d'achat : 5XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature morte-vivante, le personnage lui transmet de l'énergie nécrotique qui lui permet de récupérer 3 points de vie. A noter qu'un prêtre ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine positive.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Symbole de douleur

Enchanteur

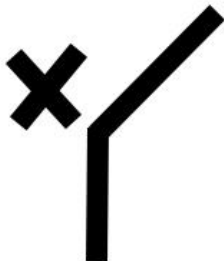
Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui les empêchent de faire quoique ce soit tant qu'ils sont dans la zone. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : *un liquide, de la poudre blanche, un minerais*

Symbole de sommeil

Enchanteur

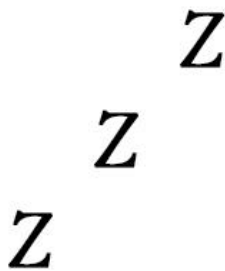
Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes d'un sommeil profond qui dure 10 mn après la fin de l'influence de la rune. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minerais

Vision lucide

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 5 XP

Coût PM : 5 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : Le joueur est capable de voir l'invisible jusqu'au prochain levé du soleil. Nécessite un Orga

Composants : Ce sort nécessite une pierre de lune et : De quoi dessiner un cercle rouge autour des yeux du joueur.

Sorts à 6 PM

Contre vérité

Prêtre noir

Coût d'achat : 6 XP

Coût PM : 6 PM

Action : Contact

Temps d'incantation : longue

Description : Après le lancement du sort, la cible est immunisé aux sorts de vérité pendant 1h. Il est possible d'étendre la durée du sort : 1 PM/heure supplémentaire

Composants : Bague

Localisation

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 6 XP

Coût PM : 6 PM

Action : Canalisation

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort permet de disposer d'informations sur l'emplacement d'un sujet ou d'un objet, le lanceur de sort doit utiliser un élément physique ayant été en contact avec le sujet ou l'objet. En se canalisant, le lanceur de sort recevra des informations qui peuvent prendre différentes formes sur la localisation de sa recherche, une carte et un pendule seront indispensables au lancement du sort. (Nécessite un orga)

Composants : Carte + Pendule

Oubli

Prêtre / Prêtre noir

Coût d'achat : 6 XP

Coût PM : 6 PM

Action : contact

Temps d'incantation : longue

Description : Ce sortilège extrait un souvenir précis des pensées d'une cible, corps ou objet, afin de le canaliser sous forme d'énergie dans un autre objet réceptacle. Il est difficile de contrôler le type de souvenir. Après utilisation du sortilège demander à un Orga (ou RDV au PC Orga) afin qu'il vous valide le souvenir (il sera noté sur votre fiche de personnage ainsi que l'objet réceptacle).

Composants : Objet réceptacle

Symbole de terreur

Enchanteur

Coût d'achat : 6 XP

Coût PM : 6 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes de terreur ce qui les force à quitter la zone. L'effet dure encore 10 secondes après avoir quitté la zone. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minerais

Vérité

Prêtre

Coût d'achat : 6 XP

Coût PM : 6 PM

Action : Visuel

Temps d'incantation : courte

Description : Après le lancement du sort, le lanceur de sort cible un personnage puis annonce "vérité" en passant la main portant la bague devant son visage, puis il lui pose une question. Le personnage doit répondre à la question. Cette réponse DOIT être la vérité selon l'opinion du personnage interprété. La victime n'a pas conscience de ce qu'elle a révélé.

Composants : Porter une bague

Sorts à 7 PM

Contrôle des morts-vivants

Prêtre noir

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Tenir en main les composants pendant le contrôle

Temps d'incantation : Courte

Description : Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité, 5 mn + 1 mn par PM supplémentaire(s) dépensé(s). Le joueur devra fournir un sablier au MV contrôlé. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de silence), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

Composants : Morceau de viande crue et un fragment d'os

Forme éthérée

Enchanteur

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Le personnage acquiert les avantages de n'être touchable que par des armes magiques et de passer à travers les murs, les obstacles, les gens pendant 1h. Cependant, il ne peut pas interagir avec le monde réel. Il ne peut pas attraper d'objet ou attaquer quelqu'un. De même, le personnage n'est pas invisible ! Il a juste une forme un peu floue, sa forme éthérée.

Composants : Poudre blanche ou maquillage, à étaler sur le visage.

Régénération

Prêtre

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Se concentrer sur la blessure

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Nécessite la présence d'un Orga.

Composants : Ce sort nécessite une essence de Glace.

Régénération nécrotique

Prêtre noir

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Se concentrer sur la blessure

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Cela permet par exemple à un squelette de se reconstituer sans attendre 1h. Nécessite la présence d'un Orga.

Composants : Ce sort nécessite une essence de Glace.

Résurrection

Prêtre

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Se concentrer sur le "morceau"

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort est semblable à rappel à la vie, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégré suffisent pour la ramener à la vie). L'individu doit être mort au plus tard, pendant l'événement. Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme avec le maximum de points de vie. Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

Composants : Ce sort nécessite une pierre de lune, une essence Universelle et : "Morceau" du défunt.

Soins intensifs

Prêtre

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 4 points de vie. A noter qu'un prêtre noir ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine négative.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Soins nécrotiques intensifs

Prêtre noir

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Courte

Description : En posant les mains sur une créature morte-vivante, le personnage lui transmet de l'énergie nécrotique qui lui permet de récupérer 4 points de vie. A noter qu'un prêtre ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine positive.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Symbole d'étourdissement

Enchanteur

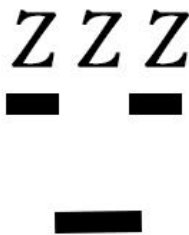
Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes d'étourdissements qui les empêche de faire quoique ce soit pendant 30 secondes. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minéral

Symbole de faiblesse

Enchanteur

Coût d'achat : 7 XP

Coût PM : 7 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes d'une faiblesse musculaire les empêchant de courir. De plus, les victimes de ce sort infligent 0 point de dégât **naturel**. Ce sort reste actif pendant 1h. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minéral

Sorts à 8 PM

Symbole d'antimagie

Enchanteur

Coût d'achat : 8 XP

Coût PM : 8 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Toute magie dans un rayon de 5 mètres est automatiquement rendue inactive. Attention, il ne s'agit pas là d'une dissipation de la magie mais juste d'une zone d'antimagie.

Pour rendre inactive la rune, il faudra lui verser de l'eau dessus. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minéral

Symbole de mort

Enchanteur

Coût d'achat : 8 XP

Coût PM : 8 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

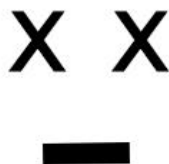
Description : La rune doit bien être mise en évidence. Une rune cachée ne fera que la désactiver.

La rune est activée uniquement par l'une des actions suivantes :

- La cacher
- La déplacer

- Passer par dessus
- Franchir une porte arborant la rune

Si la rune est activée, toute personne se trouvant dans un rayon de 2,5 mètres...meurt sur le champ. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien **visible**

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minéral

Sorts à 9 PM

Capture d'âme

Prêtre noir

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Visuel

Temps d'incantation : longue

Description : Le magicien peut capturer l'âme d'un défunt récent (« achevé » depuis moins de 5mn), il doit pour cela exécuter les incantations et les procédures d'usage puis l'aspirer dans un objet de son choix. Le défunt doit être mort depuis moins de cinq (5) minutes dans la scène en court sinon le sortilège ne peut pas fonctionner. Une âme peut être utile de bien des façons, tout particulièrement si c'est une âme puissante. Un objet contenant une âme doit porter un ruban bleu après avoir été validé par un organisateur, si le lancement du sort n'a pas été validé, il ne sera pas pris en compte. (On ne peut pas récupérer d'âme en dehors de ce contexte précis et validé par un organisateur). RP : attention ce sort est considéré comme de la Nécromancie par certaines cultures.

Composants : Cadavre frais + Objet catalyseur

Contrôle des morts-vivants suprême

Prêtre noir

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Posséder sur soi le composant et le rendre visible.

Temps d'incantation : Courte

Description : Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps **illimité**.

Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de silence), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement.

Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

Composants : Un os du squelette contrôlé. Du sang du Vampire ou Zombie contrôlé. Du cataplasme du Fantôme contrôlé.

Enchantement d'arme

Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Canalisation sur l'arme

Temps d'incantation : longue

Description : Ce sort enchante une arme qui bénéficie d'un effet en fonction du type d'enchantement. L'effet ne s'active **qu'une fois** durant chaque combat maximum.

L'enchantement DOIT avoir lieu au moment de la forge de l'arme. L'enchanteur entame donc un rituel afin d'appliquer l'un des enchantements suivants :

- GLACE : La cible de l'arme est prise d'un effet de lenteur pendant 3 secondes

- FEU : La cible de l'arme prend feu et subit +1 points de dégât.

- FOUDRE : La cible est assommée

- TERRE : La cible de l'arme se retrouve entravée. Pour se libérer, la cible devra attaquer par 5 fois les racines qui lui bloquent les jambes, et pouvoir ensuite se déplacer à nouveau.

- VAMPIRIQUE : Le porteur de l'arme récupère 1 PV une fois son attaque réussie.

- DOMINATION : Cette arme permet de ressusciter un cadavre en zombie durant le combat, sans avoir besoin de rituel ou composant (nécessite ritualiste 2 pour pouvoir relever les morts)

- NÉCROSE : Le membre touché par cette arme se nécrose instantanément et est perdu. (Valable uniquement que sur les bras et jambes)

- PUISSANCE IMPIE : Lorsque l'épée touche sa cible, en plus d'infliger des dégâts, elle brise l'élément touché (armure, arme, etc...).

L'enchantement devra être validé par un Orga et UN SEUL enchantement par arme est possible.

Il est FORTEMENT conseillé d'avoir une arme qui puisse symboliser l'enchantement. De préférence, annoncer à haute voix l'effet.

Composants : Ce sort nécessite une essence Universelle et :

Arme en forge

Une essence de glace + pierre de lune (GLACE)

Une essence de feu + pierre de lune (FEU)

Une essence de foudre + pierre de lune (FOUDRE)

Une essence de terre + pierre de lune (TERRE)

Du sang de vampire + pierre nécrotique (VAMPIRIQUE)

Du sang frais + pierre nécrotique (DOMINATION)

De la chaire + pierre nécrotique (NÉCROSE)

De l'ectoplasme + pierre nécrotique (IMPIE)

Forme éthérée de groupe

Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Les personnages présents dans un rayon de 1 mètre, acquièrent la forme éthérée pendant 1h. Voir le sort correspondant niveau 7. Nécessite 1 PM de magie par personne présente en plus de lui dans le rayon.

Ex : L'enchanteur est entouré de 6 personnes et souhaite lancer le sort, il devra dépenser : $9 + 6 = 15$ PM.

Composants : Poudre blanche ou maquillage, à étaler sur le visage.

Guérison suprême

Prêtre

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Toucher la cible/Canalisation

Temps d'incantation : Moyenne

Description : Au terme de l'incantation, la personne touchée est entièrement soignée. Le sort soigne totalement, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébètement, les maladies, la nausée et la surdité. A noter qu'un prêtre noir ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine négative.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), toutes les personnes se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactées par le soin au terme de l'incantation.

Guérison nécrotique suprême

Prêtre noir

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Toucher la cible/Canalisation

Temps d'incantation : Moyenne

Description : Au terme de l'incantation, le mort-vivant touché est entièrement soigné. Le sort soigne totalement, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébètement, les maladies, la nausée et la surdité. A noter qu'un prêtre ne peut user de cette magie car son énergie est d'origine positive.

Ce sort peut être lancé en sort de groupe (nécessite 1 essence de Glace), tous les morts-vivants se situant dans un rayon de 1 mètre sont impactés par le soin au terme de l'incantation.

Immunités contre les sorts

Prêtre / Prêtre noir / Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Toucher la cible

Temps d'incantation : Longue

Description : Le joueur bénéficie d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts. Cette immunité protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques de certaines créatures. Ce sort dure 1h et le joueur doit annoncer "Résiste !" lorsqu'il est pris pour cible par un sort. Nécessite la présence d'un Orga

Composants : Ce sort nécessite une essence de Terre.

Résurrection suprême

Prêtre

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Ce sort est semblable à résurrection, si ce n'est qu'il n'y a plus de notion de temps limite pour ramener un joueur et que le simple fait de connaître le nom de ce dernier suffit à le ramener. Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme avec le maximum de points de vie. Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

Composants : Ce sort nécessite une pierre de Lune, une essence Universelle, une essence de Terre.

Symbole de persuasion

Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action :

Temps d'incantation : Longue

Description : Les joueurs situés dans un rayon de 5 mètres de la rune sont victimes d'un charme qui les force à obéir pendant 1h aux directives laissées sur la Pierre. Le dessin sur la rune devra ressembler à :



Il devra être bien visible Le joueur devra laisser sous la pierre un papier avec la directive donnée.

Attention : Il n'est pas possible de demander au(x) joueur(s) de se faire du mal à eux même.

Composants : un liquide, de la poudre blanche, un minéral



Zone de vérité

Enchanteur

Coût d'achat : 9 XP

Coût PM : 9 PM

Action : Canalisation

Temps d'incantation : longue

Description : Le lanceur se concentre sur le bâton arboré du foulard afin d'y canaliser une zone de vérité s'étendant sur un rayon de 3 mètres. Une fois le sort lancé, toutes les personnes présentes dans la zone sont dans l'incapacité totale de mentir. Les discussions abordées DOIVENT être la vérité selon l'opinion des personnages interprétés. Les victimes n'ont pas conscience de ce qu'elles ont révélé.

Composants : Bâton + Foulard