

Fantasy Chronicles Role Playing Game - Livre de sorts

Les sorts sont décrits de la manière suivante :
Nom du sort (école, coût en pouvoir, durée)

La durée du sort est définie comme suit :

R (rounds): Le sort dure un nombre de rounds égal au score de pouvoir du lanceur.

L (long): Le sort a une durée égale à 10 minutes multiplié par le score pouvoir du lanceur de sorts.

P (permanent): Les effets du sort sont permanents.

C (concentration): Le sort dure tant que le lanceur maintient sa concentration

I (instantané): Les effets du sort sont instantanés.

Sp (spécial): Le sort a une durée spéciale.

Sorts généraux

Les sorts suivants sont accessibles à toutes les écoles de magie et se basent sur la compétence de magie au choix du joueur.

Insuffler la magie (toutes, Sp, P) : Permet de donner une propriété magique à un objet durant sa création. Pré requis : connaissance du sort lié à la propriété désirée.

Coût : 10 points de magie plus le coût du sort lié (ou plus, à la discrétion du MJ, pour des objets à effets permanents).

Célérité (toutes, 2/4/6/8, Sp) : permet de doubler sa caractéristique de dextérité et de porter deux attaques dans le même round sans aucun malus. La durée (en rounds) est égale au coût (en magie) du sort, suivant le barème 1 round = 2 points de magie.

Vêtements enchantés (toutes, 4, R) : Permet d'enchanter des vêtements usuels pour qu'ils confèrent 1D4 points de protection.

Extension du sort (toutes, 2, Sp) : Permet de doubler la durée ou la portée du prochain sort du sorcier, s'il est lancé dans la minute suivant ce sort.

Equilibre (toutes, 2, C) : Permet de bénéficier d'un bonus de +50 sur tous les jets de manœuvre, à condition de les effectuer sans précipitation.

Stockage de sort (toutes, 3, Sp) : Permet de stocker un sort dans un objet et de déterminer son lancement à n'importe quel moment (défini lors du stockage) dans les prochaines 24 heures.

Déflexions (toutes, 3, I) : Permet de détourner une lame ou un projectile passant dans les 30 mètres autour du lanceur de sa cible.

Ouverture (toutes, 2, I) : Permet d'ouvrir une serrure fermée (magiquement ou non) avec une probabilité de 50%.

Eveiller un esprit (toutes, Sp, Sp) : Permet de donner une âme à un objet lors de sa création. Cet objet aura un score d'intelligence et de pouvoir (INT et POU). Doté d'une personnalité propre, il pourra communiquer par empathie si son intelligence est inférieure à 6, par télépathie si son intelligence et son pouvoir sont supérieurs à 9 ou par la parole dans la langue de son créateur dans les autres cas.

L'esprit ainsi éveillé devra tirer ses spécificités de l'école de magie ayant servi à l'éveiller.

Pré requis : une gemme contenant une âme.

Limitation : le score maximum de pouvoir de l'objet est égal au pouvoir de l'âme emprisonnée dans l'objet.

Coût : 10 points de pouvoir par tranche de 10 points à répartir entre l'intelligence et le pouvoir.

Contre-sort (toutes, 2, R) : Permet de contrer un sort lancé par un autre sorcier pendant la durée du contre-sort. Pour cela il faut lancer en plus du contre-sort le même sort que celui que l'on souhaite annuler (ce qui impose de connaître le sort à annuler). Une fois qu'un sort est contré, le contre-sort se termine.

Conjonction (toutes, 1, I) : Permet à plusieurs lanceurs de sorts d'accumuler leur énergie magique et de rendre un sort commun plus puissant. Les deux sorciers doivent connaître le sort à combiner, lancer chacun le sort de conjonction et au tour suivant lancer le sort à combiner.

Les effets se combinent comme suit :

- 100% des effets du premier sorcier,
- +50% des effets pour chaque sorcier suivant.

En cas de sort requérant un jet d'opposition, on utilise la caractéristique du premier sorcier et on lui additionne +2 pour chaque sorcier suivant. Chaque réussite critique sur le jet de magie pour lancer le sort de conjonction ou le sort commun procure en plus un bonus de +2.

Ecole de l'Air

Nuage boussole (air, 1, L) : appelle un petit élémentaire d'air indiquant la direction à suivre selon la requête de l'invocateur.

Sphère d'air calme (air, 2, L) : Crée une sphère de 3m de diamètre ou l'air reste au repos, quel que soit ce qui se passe autour.

Ecouter le murmure du vent (air, 3, C) : Permet, dans un lieu ou passe un courant d'air permanent, d'écouter les actions qui se sont déroulées dans ce lieu au cours des dernières 24 heures.

Dissimulation thermique (air, 2, L) : Permet de masquer la signature thermique d'une personne et d'apparaître comme ayant une température identique à celle de l'air ambiant.

Sphère de silence (air, 2, L) : Crée une sphère de 3m de diamètre d'où aucun son ne filtre. La sphère peut se déplacer selon la volonté du sorcier.

Tempête (air, 4, R) : Crée un vent violent de Force égale à 3D8 dans un rayon de 100 mètres autour du lanceur du sort. Un jet d'opposition Force/Force est requis pour toute personne prise dans cette tempête pour ne pas chuter.

Tornade (air, 5, R) : Permet de créer une tornade de 5 mètres de diamètre à la base qui soulève et emporte tout ce qui se trouve sur son chemin. La tornade avance en ligne droite pendant la durée du sort avant de se dissiper.

Invoquer un élémentaire d'air (air, 20, Sp) : Permet d'invoquer un élémentaire d'Air (cf les règles d'invocation des élémentaires).

Souffle d'Eole (air, 4, R) : Souffle d'air qui guide les flèches et autres projectiles légers vers leur cible. Donne un bonus de 25% de précision sur les tirs de projectiles légers.

Eclair d'énergie (air, 3, I) : Un éclair d'énergie est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.

Triade foudroyante (air, 5, I) : comme éclair d'énergie, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.

Eclair traçant (air, 5, I) : comme éclair d'énergie, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.

Lévitier (air, 2, C) : Ce sort permet de se déplacer dans les airs verticalement (mais pas horizontalement) d'une hauteur de 3m par round. Pour se déplacer horizontalement, le lanceur peut toujours s'agripper aux éléments solides du terrain.

Plume (air, 1, C) : Ce sort permet de ralentir une chute jusqu'à la vitesse d'une plume qui tombe, et d'éviter ainsi tout dégât en touchant terre.

Marcher sur un souffle (air, 2, L) : Permet de se déplacer en marchant sur les vents à la vitesse de déplacement normale et silencieusement. Ce sort nécessite au moins la présence d'un courant d'air et peut donc être inutile dans un espace clos.

Forme éthérée (air, 4, C) : Permet de prendre une forme gazeuse et de voyager dans les airs à la vitesse du vent.

Vol (air, 3, C) : Permet de voler. La vitesse maximale peut atteindre celle du vol d'un grand rapace. La concentration nécessaire au maintien du sort dépend de l'habitude du lanceur dans l'utilisation de ce sort.

Protection contre le feu (air, 2, R) : permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus au feu.

Armure infernale (air, 5, L) : ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école du feu pendant toute la durée du sort.

Tempête électrique (air, 10+, R) : Projette 2D10 éclairs par round frappant aléatoirement et causant 1D8+2 points de dégâts. La zone touchée, d'un rayon de base de 100 mètres, doit être en vue du lanceur de sort. Chaque être vivant se trouvant dans la zone à 30% de chances d'être touché par round. Aucun jet d'esquive n'est possible pour éviter l'éclair.
(pré requis : 200% en magie de l'Air)

Ecole de la Terre

Détection du métal (terre, 2, L) : Permet de détecter des objets métalliques ou des filons de métaux enterrés.

Façonner le métal (terre, 4+, C) : Permet de façonner une pièce métallique en la touchant. La pièce a un volume de base de 1 m³.

Façonner la terre (terre, 5+, C) : Permet de déplacer un volume de base de 100 m³ de terre.

Invoquer un élémentaire de Terre (terre, 20, Sp) : Permet d'invoquer un élémentaire de Terre (cf les règles d'invocation des élémentaires).

Animer les statues (terre, 3, L) : ce sort permet d'animer 1D6 statues de pierre. Ces statues obéiront aux ordres du sorcier jusqu'à leur destruction. Une statue détruite ne peut être animée à nouveau. La limite de statues pouvant être animés par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quelles statues vont échapper à son contrôle.

Créer une gargouille (terre, 4, P) : Ce sort permet d'animer une statue de pierre et de la transformer en gargouille. Cette gargouille s'éveillera au coucher du soleil pour se retransformer en pierre tous les matins. Elle obéira aux ordres du mage jusqu'à sa destruction. Une gargouille détruite ne peut être animée à nouveau. La limite de gargouilles pouvant être contrôlées par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quelles gargouilles vont échapper à son contrôle.

Orientation souterraine (terre, 2, L) : Permet de ne pas perdre le nord dans des sous terrains.

Voyage sous terrain (terre, 4, Sp) : Permet de voyager au travers des sols, montagnes et murs.

Changer la pierre en sable (terre, 2, P) : Permet de changer (score de pouvoir) mètres cubes de pierre en sable

Éclair tellurique (terre, 3, I) : Un éclair d'énergie tellurique est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.

Triade tellurique (terre, 5, I) : comme éclair tellurique, mais 3 éclairs partent de la paume du

sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.

Trace tellurique (terre, 5, I) : comme éclair tellurique, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.

Changer le sable en pierre (terre, 3, P) : Permet de changer (score de pouvoir) mètres cubes de sable en pierre.

Protection contre l'eau (terre, 2, R) : permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à l'eau.

Armure marine (terre, 5, L) : ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de l'eau pendant toute la durée du sort.

Mur de terre (terre, 3, L) : Crée un mur de terre de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.

Mur de granit (terre, 4, L) : Crée un mur de granit de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.

Pas arachnéen (terre, 3, R) : Permet de se déplacer sur n'importe quelle surface solide quelque soit son inclinaison tant que l'on garde 3 points de contact avec la surface.

Passage sans traces (terre, 2, C) : Permet de se déplacer (en marchant) sans laisser de trace de son passage.

Parler aux pierres (terre, 3, L) : permet de dialoguer mentalement avec une pierre pendant la durée du sort. La pierre ne comprend que les notions simples et n'a pas de concept temporel défini à part la succession du jour et de la nuit.

Épines de roc (terre, 5+, P) : permet de faire sortir de terre des épines de roche entravant les déplacements. Toute action dynamique autre qu'un déplacement lent cause 1D4 points de dégâts. Le rayon de base de la zone touchée est de 10 mètres.

Séisme (terre, 10, R) : Permet de déclencher un séisme majeur sur toute la zone géographique. Les conséquences d'un tel séisme devraient modifier au moins une partie de la région.

(pré requis : 200% en magie de la Terre)

Ecole de l'Eau

Marcher sur l'onde (eau, 2, L) : Permet de marcher à la surface d'un liquide.

Créer de l'eau (eau, 1+, R) : Permet de créer un volume de base de $1m^3$ d'eau.

Respiration sous marine (eau, 3, L) : permet de respirer sous l'eau.

Invoquer un élémentaire d'eau (eau, 20, Sp) : Permet d'invoquer un élémentaire d'Eau (cf les règles d'invocation des élémentaires).

Repérer les sources (eau, 1+, C) : Permet de repérer les sources d'eau les plus proches, dans un rayon de base de 1000m.

Geler un liquide (eau, 2+, I) : permet de geler un volume de base de 1 mètre cube de liquide.

Neige (eau, 3+, L) : permet de changer la pluie en neige dans un rayon de base de 1 Km autour du lanceur du sort. Tout groupe pris dans la tempête de neige à des chances d'être séparé et de se perdre et de souffrir du froid. En outre, les traces laissées par le passage dans la neige après la tempête sont impossibles à camoufler. Durant la tempête, les traces du groupe sont recouvertes en 1D10 minutes.

Eclair de glace (eau, 3; I) : Un éclair de glace est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.

Triade de glace (eau, 5, I) : comme éclair de glace, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.

Glace traçante (eau, 5, I) : comme éclair de glace, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.

Résistance au froid (eau, 2, L) : Ce sort permet de résister à des froids extrêmes sans subir de dommages.

Protection contre la terre (eau, 2, R) : permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à la terre.

Armure tellurique (eau, 5, L) : ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de la terre pendant toute la durée du sort.

Mur de glace (eau, 3, L) : Créé un mur de glace de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre.

Balle de glace (eau, 4, I) : Lance une balle de glace infligeant 1D6+2 points de dégâts sur une zone de 5 mètres de rayon à partir du point visé.

Brouillard (eau, 3+, L) : Soulève un nuage de brouillard d'un rayon de base de 10m autour du lanceur du sort. Toutes les attaques à distance, ainsi que la détection (observation et écouter) subissent une pénalité de -50 dans le nuage.

Dissipation du brouillard (eau, 3, I) : Permet au magicien de dissiper un brouillard naturel ou magique.

Ecouter le murmure de l'eau (eau, 3, L) : Permet de dialoguer mentalement avec toute masse d'eau non courante pendant la durée du sort.

Appeler la pluie (eau, 5+, L) : permet de faire tomber une pluie diluvienne dans un rayon de base de 100m autour du lanceur du sort. La pluie gêne tous les déplacements, impose un malus de -70 sur les attaques à distance ainsi que les jets de détection (observation et écouter).

Geysers (eau, 10+, R) : Fait remonter de terre les sources d'eau chaudes sous forme de 2D10 geysers d'eau brûlante par round, frappant aléatoirement et causant 1D8+2 points de dégâts. La zone touchée, d'un rayon de base de 100 mètres, doit être en vue du lanceur de sort. Chaque être vivant se trouvant dans la zone à 30% de chances d'être touché par round. Aucun jet d'esquive n'est possible pour éviter un geyser.

(pré requis : 200% en magie de l'Eau)

Ecole du Feu

Etincelle (feu, 1, R) : Ce tour mineur permet d'allumer un feu même sans disposer des matières inflammables. Ce feu brûlera pendant (score de pouvoir) minutes, puis devra être alimenté par des matières combustibles.

Brasier infernal (feu, 3, R) : Permet de créer un brasier de 3 m de diamètre à l'endroit désiré (en vue du lanceur de sorts) causant 1D10 points de dégâts par round.

Feu divin (feu, 5, R) : une colonne de flammes de 10 mètres de diamètre s'abat du ciel à l'endroit désiré, en vue du lanceur de sorts, causant 2D6 points de dégâts initiaux, puis 1D10 points de dégâts par round.

Eclair de feu (feu, 3, I) : Un éclair de feu est projeté depuis la paume du sorcier vers sa cible. L'éclair touche normalement sa cible si le jet de magie est réussi, mais la victime peut tenter d'esquiver comme pour une attaque conventionnelle. L'éclair cause 1D8 points de dégâts.

Triade de flammes (feu, 5, I) : comme éclair de feu, mais 3 éclairs partent de la paume du sorcier, qui peut les diriger vers des cibles différentes si besoin.

Flammes traçantes (feu, 5, I) : comme éclair de feu, mais l'éclair peut prendre une trajectoire courbe pour atteindre sa cible.

Tempête de flammes (feu, 5+, I) : crée une tempête de feu dans une zone de 10 mètres de diamètre de base, centrée sur le lanceur du sort. Les flammes s'abattent depuis le ciel sur chaque personne présente, à l'exception du lanceur du sort, causant 1D8 points de dégâts à tous ceux qui ratent leur jet d'esquive.

Pépins de feu (feu, 4, Sp) : Créé à partir de pépins ou de baies 1D6 petites grenades qui explosent en brûlant ce qui se trouve dans un diamètre de 3 mètres autour d'elles, infligeant 1D4 points de dégâts. Les baies et pépins restent enchantés pendant 24 heures.

Golem de lave (feu, 5, L) : Permet d'invoquer un golem de lave qui inflige 1D6 points de dégâts de chaleur à tout être se trouvant à moins de 3 mètres de lui, et 2D8 points de dégâts à chaque contact. Le golem attaquera toujours la personne la plus proche et le sorcier n'aura aucun contrôle sur lui.

Invoquer un élémentaire de feu (feu, 20, Sp) : Permet d'invoquer un élémentaire de Feu (cf les règles d'invocation des élémentaires).

Résistance au feu (feu, 2, L) : Ce sort permet de résister à des chaleurs extrêmes sans subir de dommages.

Protection contre l'air (feu, 2, R) : permet d'absorber 1D8 points de dégâts dus à l'air.

Armure de lumière (feu, 5, L) : ajoute 1D6 points de protection contre les sorts de l'école de l'air pendant toute la durée du sort.

Mur de flammes (feu, 3, L) : Crée un mur de flammes de 10 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre, qui inflige 1D6+2 points de dégâts par round passé à l'intérieur ou par traversée.

Cercle de flammes (feu, 4, L) : Crée un cercle de flammes de rayon 5 mètres, d'une hauteur de 3 mètres et d'une épaisseur de 1 mètre, qui inflige 1D6+2 points de dégâts par round ou par traversée, centré sur le magicien au moment du lancement du sort.

Lit de braises (feu, 4+, C) : Ce sort à pour effet de chauffer le sol jusqu'à une température de 100°C sur une zone de base de 10 mètres autour du lanceur du sort, provoquant 1D4 points de dégâts par round à toute créature située dans cette zone. De plus, tout déplacement nécessitant une certaine concentration subit un malus de 50.

Balle de feu (feu, 4, I) : Lance une balle de feu infligeant 1D6+2 points de dégâts sur une zone de 5 mètres de rayon à partir du point visé.

Lumière (feu, 1, L) : Illumine une zone de 3 mètres de rayon autour de l'objet affecté. Si l'on déplace l'objet, la lumière se déplace aussi.

Jugement dernier (feu, 10+, R) : Provoque la chute de 2D10 météores par round frappant aléatoirement et causant 1D8+2 points de dégâts. La zone touchée, d'un rayon de base de 100 mètres, doit être en vue du lanceur de sort. Chaque être vivant se trouvant dans la zone à 30% de chances d'être touché par round. Aucun jet d'esquive n'est possible pour éviter le météore.

(pré requis : 200% en magie du Feu)

Ecole de la Sagesse

Soins des blessures légères (sagesse, 2, P) : Soigne 1D4 +1 Points de dommages.

Soins des blessures modérées (sagesse, 3, P) : Soigne 1D6 + 2 Points de dommages. Permet aussi de réduire les fractures.

Soins des blessures graves (sagesse, 4, P) : Soigne 1D8 + 4 Points de dommages. Permet aussi de soigner les dommages faits aux organes.

Protection contre les maladies (sagesse, 2, L) : Immunise contre les infections.

Détection d'aura démoniaque (sagesse, 2+, L) : Permet de détecter l'aura d'un démon et de jauger sa puissance (faible, moyenne, forte) par rapport à celle du lanceur de sorts dans un rayon de base de 100 mètres.

Invoquer un seigneur animal (sagesse, 5, Sp) : Permet l'invocation d'un seigneur animal qui règne sur toutes les créatures de son type. Il peut diriger toutes ses créatures affiliées dans la zone pour aider celui qui l'a invoqué. L'invocation dure 1D10 rounds. Pré requis : connaître le nom du seigneur et n'avoir jamais causé de tort à une des créatures de son espèce.

Charme animaux (sagesse, 3, L) : Permet de calmer un animal. Il n'attaquera pas le sorcier sauf si ce dernier le frappe.

Réservoir de pouvoir (sagesse, Sp, P) : Permet de créer un réservoir de points de magie dans un objet. Chaque point de magie entreposé coûte 2 points de magie au magicien. Les points entreposés sont perdus si l'objet est déplacé.

Protection (sagesse, 2, R) : Protège de 1D4+1 points de dégâts contre les attaques élémentaires (feu, eau, terre, air).

Sphère de protection (sagesse, 4, R) : Crée une sphère de 3 mètres de rayon autour de la cible qui protège de 1D4+1 points de dégâts contre les attaques élémentaires (feu, eau, terre, air).

Musique enchanteresse (sagesse, 2, L) : Permet de charmer un auditoire, une foule, et de la rendre perceptible aux demandes de l'ensorceleur.

Parler aux animaux (sagesse, 3, C) : Permet de dialoguer mentalement avec un animal pendant la durée du sort.

Forme animale (sagesse, 4, L) : Permet de prendre la forme et les capacités d'un animal pendant la durée du sort. La taille maximale de l'animal est égale à la taille de la personne subissant les effets du sort.

Animal compagnon (sagesse, 5, P) : Permet de lier à sa personne un animal qui accompagnera le sorcier dans ses déplacements. Il faut néanmoins bien veiller au bien être de l'animal pour que le lien soit maintenu. Le nombre maximum d'animaux liés est égal à la sagesse du lanceur du sort.

Animal messenger (sagesse, 1, Sp) : Permet d'envoyer un petit animal jusqu'à un lieu désigné. Le sort prend fin lorsque l'animal est arrivé au bout de son périple.

Invoquer un essaim (sagesse, 3, L) : Permet d'invoquer un essaim qui gênera et piquera les personnes présentes sur les lieux.

Allié naturel (sagesse, 3, L) : Permet d'appeler une créature naturelle qui combattra aux cotés de l'invocateur.

Eveil (sagesse, 6, P) : permet d'éveiller l'esprit d'un animal et d'amener son intelligence à un niveau humain (3D6). On peut dialoguer avec l'animal par télépathie ensuite.

Faveur Divine (sagesse, 10, R) : Invoque la faveur des dieux sur le lanceur du sort et ses alliés. Le lanceur du sort et ses alliés ont un bonus de 25 appliqué à toutes leurs actions pendant la durée du sort, tandis que les créatures ennemies subissent un malus de 25 sur toutes leurs actions.

(pré requis : 200% en magie de la Sagesse)

Ecole de l'Esprit

Sommeil (esprit, 1, L) : Endort la cible d'un sommeil magique (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).

Charme personne (esprit, 2, L) : Permet d'insuffler un sentiment d'amitié à l'égard du sorcier à sa cible. Requiert un jet pouvoir/pouvoir. La cible ne doit pas être animée d'intentions belliqueuses à l'encontre du sorcier au préalable.

Confusion (esprit, 3, L) : Sème la confusion dans l'esprit de la cible (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible) et l'empêche d'agir pour 1D6 rounds.

Peur (esprit, 3, L) : Permet de causer la terreur chez une cible, la forçant à fuir le combat (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible).

Suggestion (esprit, 3, P) : Permet d'insérer une idée simple dans l'esprit de la cible qui la réalisera (jet pouvoir / pouvoir requis). L'idée ne peut pas demander plus d'une action. Ce pouvoir ne permet pas de forcer la cible à se porter préjudice (sauter dans le vide, se suicider ou se blesser).

Distorsion d'aura (esprit, 3, C) : Permet de donner l'impression que l'aura que l'on émet est plus ou moins puissante que son aura réelle. L'aura détectée par une autre personne pourra ainsi donner l'impression d'être d'une puissance jusqu'à 10 points de pouvoir supérieure ou inférieure à son pouvoir réel.

Vol de pensées (esprit, 4, C) : permet d'effacer une pensée ou un souvenir de l'esprit de la cible, au rythme d'une pensée ou souvenir par round (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).

Lecture spirituelle (esprit, 4, C) : permet de lire les pensées conscientes et inconscientes ainsi que les connaissances de la cible (nécessite un jet pouvoir/pouvoir).

Esprit Miroir (esprit, 4, R) : Permet, si le sorcier est attaqué psychiquement, d'ajouter un bonus de +5 à son score de pouvoir pour résister (jet d'opposition). En cas de succès, il ne subit pas les effets du sort et renvoie le sort sur l'attaquant. Ce dernier subit l'attaque comme si elle était lancée par un sorcier ayant son propre score de pouvoir.

Contrôle de l'esprit (esprit, 5, C) : Permet de prendre contrôle de l'esprit d'une cible (jet pouvoir / pouvoir requis). Ce pouvoir ne permet pas de forcer la

cible à se porter préjudice (sauter dans le vide, se suicider ou se blesser).

Hurlerment spirituel (esprit, 5+, I) : Toutes les personnes présentes dans le rayon d'action du sort (10 mètres de base) à l'exception du lanceur doivent réussir un jet d'opposition pouvoir/pouvoir ou être étourdiés 2D6 rounds (toutes les actions reçoivent un malus de 50). Si la cible fait une maladresse sur son jet d'opposition, elle tombe dans le coma pour 1D6 heures.

Rumeur illusoire (esprit, 1, R) : Permet de créer des sons se déplaçant.

Illusion (esprit, 2, L) : Permet de créer des illusions animées ou de modifier l'apparence d'une personne. (jet de pouvoir contre la sagesse de la cible)

Invisibilité (esprit, 3, L) : Permet à une personne ou un objet ne dépassant pas 200 kg de devenir invisible. Si l'entité invisible donne ou reçoit un coup, elle redevient aussitôt visible.

Télépathie (esprit, 1, L) : Permet de converser mentalement avec une ou plusieurs personnes.

Présence (esprit, 1+, L) : le magicien est conscient de toutes les créatures intelligentes se trouvant dans un rayon de base de 10 mètres autour de lui.

Conscience (esprit, 2+, L) : comme présence, mais le lanceur du sort est en plus conscient des actions effectuées par les créatures intelligentes.

Télékinésie (esprit, 2, C) : Permet au sorcier de déplacer des objets par la simple force de son esprit. La masse maximale des objets pouvant être déplacées évolue en fonction de la puissance du lanceur de sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les matières organiques vivantes.

Barrière mentale (esprit, 2, C) : Donne un bonus de +5 à ajouter à son score de pouvoir pour résister aux attaques mentales dont le sorcier pourrait être la cible.

Piège à esprit (esprit, 5, R) : Permet de piéger l'âme d'une créature dans une gemme au moment où on la tue (jet pouvoir/pouvoir au moment du coup fatal). Pré requis : une gemme.

Porte dimensionnelle (esprit, 10, Sp) : Permet de créer un vortex débouchant sur un autre plan ou dans un autre lieu du même plan. Le rituel prend 1D10 minutes à réaliser, et le vortex reste ouvert une minute (**pré requis : 200% en magie de l'Esprit**)

Ecole de la Magie noire

Tous les sorts de la Magie Noire visant le mental de la cible nécessitent un jet de pouvoir/pouvoir.

Animer les squelettes (magie noire, 3, P) : Permet au sorcier d'animer 1D6 squelettes (qu'il doit créer à partir de squelettes inanimés). Ces squelettes obéiront aux ordres du sorcier jusqu'à leur destruction. Un squelette détruit ne peut être animé à nouveau. La limite de squelettes pouvant être animés par un sorcier est égale à son score de pouvoir. Si cette limite est atteinte, le sorcier choisit quels squelettes vont échapper à son contrôle.

Invocation de démon (magie noire, 3, Sp) : Permet d'invoquer un démon dans un plan. L'invocation dure 1D6 minutes. Si le démon n'est pas contrôlé à son apparition, il attaque l'être le plus proche.

Contrôler un démon (magie noire, 3, L) : Permet de contrôler un démon (nécessite un jet pouvoir / pouvoir).

Evaporation (magie noire, 2, C) : Permet de faire évaporer 100 litres d'eau par round de concentration. Ne s'applique pas aux êtres vivants.

Déshumidification (magie noire, 5+, C) : Permet de faire baisser le taux d'hygrométrie de 5% par round de concentration, dans un rayon de base de 1 Km autour du sorcier. L'humidité revient à un taux de 1% par jour.

Vide (magie noire, 2+, R) : permet de créer le vide dans une zone de base de 10 m³. Le retour de l'air dans cette zone provoque un choc causant 1D4 points de dégâts.

Malédiction (magie noire, 3, L) : Lance une malédiction sur une cible. Toutes les actions de la cible subissent un malus de 20% pour la durée du sort.

Malédiction Noire (magie noire, 5, P) : Lance une malédiction sur une cible. Toutes les actions de la cible subissent un malus de 20% jusqu'à ce qu'elle puisse lever la malédiction.

Maladie (magie noire, 3, Sp) : La cible est malade pendant 2D6 jours si elle rate un jet opposant le pouvoir du magicien à sa constitution. Durant cette période, son nombre maximal de points de vie est divisé par deux. Une cible dont le total de points de vie dépasse ce maximal perd 2 points de vie par heure jusqu'à son nouveau maximum.

Peste (magie noire, 5, Sp) : Comme maladie, mais en plus la cible (et uniquement elle) propage la contagion dans son entourage (personnes à proximité immédiate loupant leur jet de constitution).

Ténèbres (magie noire, 1+, R) : Lève un nuage de ténèbres sur une zone s'étendant sur un rayon de base de 3 mètres autour du sorcier. Toutes les actions liées à la vue subissent un malus de - 50%.

Vision des ténèbres (magie noire, 2, L) : Permet de bénéficier d'une vision normale dans des ténèbres magiques.

Phobie (magie noire, 2, Sp) : Donne une phobie à une situation commune pour 1D6 jours.

Dédoublement de personnalité (magie noire, 5, P) : La cible développe une deuxième personnalité qui a 10% de chances de se révéler à chaque réveil.

Pyromanie (magie noire, 4, Sp) : La cible devient pyromane au mépris de la sécurité des autres personnes, pendant 2D6 jours. Elle tentera d'allumer un incendie chaque fois qu'une occasion se présentera.

Drain magique (magie noire, 4, I) : Permet de drainer 2D6 points de magie à une cible.

Erosion spirituelle (magie noire, 5, Sp) : Une caractéristique primaire mentale (sagesse, intelligence ou pouvoir) de la cible perd 1D10 points pendant 1D10 jours. Les scores liés à cette caractéristique sont affectés eux aussi.

Invasion spirituelle (magie noire, 5, R) : Ce sort, perversion du sort de contrôle de l'esprit, permet de plonger la cible dans un état catatonique pendant la durée du sort. La cible peut alors être conditionnée peu à peu pour devenir le serviteur dévoué du sorcier, ce qui nécessite de nombreuses invasions spirituelles répétées. Le sorcier peut aussi grâce à ce sort détruire l'âme d'un serviteur conditionné en 2D6 rounds grâce à ce sort

Paranoïa (magie noire, 5, Sp) : La cible devient paranoïaque envers tous ceux qui l'entourent, y compris ses plus proches compagnons, durant 2D6 jours.

Vieillesse accéléré (magie noire, 10, P) : Vieillit la cible de 1 an par round de concentration.
(pré requis : 200% en Magie Noire)

Ecole de la Foi

Bannissement (foi, 5, I) : Permet de bannir une âme d'un plan (jet de pouvoir/pouvoir contre l'âme d'un défunt).

Vision de l'invisible (foi, 3, L) : Permet de voir les personnes et objets affectés par un sortilège d'invisibilité.

Dissipation des illusions (foi, 2, L) : Permet de dissiper une illusion.

Répulsion des Morts-vivants (foi, 2+, L) : Repousse les morts-vivants dans un rayon de base de 10 mètres.

Sanctuaire (foi, 4, L) : permet de créer une zone de 3 mètres de rayon dans lequel aucun mort vivant ou démon ne pourra pénétrer pendant les effets du sort. Inversement, ces entités ne peuvent sortir de la zone si elles sont enfermées dedans.

Soins des blessures légères (foi, 2, P) : Soigne 1D4 +1 Points de dommages.

Soins des blessures modérées (foi, 3, P) : Soigne 1D6 + 2 Points de dommages. Permet aussi de réduire les fractures.

Soins des blessures graves (foi, 4, P) : Soigne 1D8 + 4 Points de dommages. Permet aussi de soigner les dommages faits aux organes.

Vision des ténèbres (foi, 2, L) : Permet de bénéficier d'une vision normale dans des ténèbres magiques.

Purification des aliments (foi, 2, P) : Permet de purifier les aliments des poisons ou sources de maladies qu'ils peuvent contenir.

Purification de liquide (foi, 1, P) : Permet de purifier un liquide des poisons ou sources de maladies qu'il peut contenir.

Eau bénite (foi, 2, P) : Permet de transformer 1 litre d'eau en eau bénite.

Transmutation du métal en bois (foi, 3, P) : Tous les objets métalliques dans un rayon de 10 mètres autour du lanceur se transforment en bois (à l'exception des objets magiques).

Bénédictio (foi, 3, I) : Permet d'annuler les effets d'une malédiction.

Lieu saint (foi, 4+, P) : Au terme d'un rituel durant 1D6 heures, ce sort permet de déclarer une zone de base de 100 mètres de rayon du lanceur comme lieu saint.

Parler aux plantes (foi, 3, R) : Permet de dialoguer télépathiquement avec les espèces végétales.

Forme végétale (foi, 4, L) : Permet au magicien de prendre la forme d'un arbre pendant la durée du sort.

Voyage au travers des arbres (foi, 5+, I) : Permet au magicien de pénétrer dans un arbre et de ressortir dans un autre arbre de la même espèce dans un rayon de base de 10 Km.

Animation des plantes (foi, 5, P) : Permet de doter un végétal de la faculté de déplacement. Le végétal se déplacera lentement et devra traîner derrière lui ses racines.

Pousse accélérée (foi, 2, P) : Permet d'accélérer la pousse d'une plante jusqu'à atteindre sa taille adulte en 1D6 rounds. On peut ensuite continuer la pousse jusqu'à ce que la plante ait atteint 10 fois sa taille adulte normale.

Invoyer un élémentaire naturel (foi, 20, Sp) : Permet d'invoyer un élémentaire naturel (une dryade) (cf les règles d'invocation des élémentaires).

Eveiller un Ent (foi, 10, P) : Permet, à partir d'un objet en bois, de faire pousser un arbre qui s'éveillera et deviendra un Ent.

(pré requis : 200% en magie de la Foi)