

Grimoire de la Magie Dynamique

Version 15 (2017)

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le mercredi 17 mai 2017

Les trois types de magie dynamique

La magie divine

Le mana de ces personnages leur est fourni par le dieu qu'ils prient au travers de leur symbole sacré. La seule restriction est que le personnage doit prier un dieu (voir chapitre 5) et doit rester dans les faveurs de celui-ci. Certains dieux ont déjà enlevé des pouvoirs (des degrés de perfectionnement) à certains de leurs adeptes qui ne les servaient pas convenablement. La compétence alphabétisation est préalable pour les sorts de niveau 2, 3 et 4 de ce type de magie. Si un personnage avec ce type de magie décide de se convertir (c'est à dire de changer de divinité), chose qui ne peut être faite qu'entre deux scénarios, il perd automatiquement un degré de perfectionnement divin et passe au degré de perfectionnement divin inférieur. Il n'est pas dédommagé de quelque façon que ce soit pour cette perte.

La magie naturelle

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

La magie psychique

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

Les quatre degrés de perfectionnement et les sorts à ingrédients

Pour chaque type de magie dynamique, il existe quatre degrés de perfectionnement. Un degré correspond à l'expertise du personnage dans un type de magie donné. Plus il est élevé, meilleur est l'utilisateur dans l'art de la magie. Il détermine le niveau maximal des sorts qu'il pourra atteindre. La connaissance de tous les sorts de niveau 4 est gratuite en termes de P.P. et tous ces sorts sont automatiquement accessibles aux joueurs ayant le 4e degré de perfectionnement dans le domaine correspondant. Cependant, les sorts de niveau 4, étant d'une plus grande complexité, un personnage qui désire en incanter un doit d'abord se procurer une rune spéciale en jeu. Les runes se présentent sous la forme de petits morceaux de bois mou et cassant. Il existe plusieurs runes différentes, chacune portant sur un de ses côtés un symbole spécifique associé à une sphère de magie seulement. Une rune de la bonne sphère, parfois combinée à un type spécifique de pierre précieuse vous permettra de lancer le sort correspondant. Les runes magiques sont transférables d'un grandeur nature à un autre et doivent être homologuées à la fin. Quand une rune est utilisée pour lancer un sort, elle doit être brisée juste avant l'incantation de la formule et ne peut plus être utilisée par la suite. Une fois qu'une gemme est utilisée pour le lancement d'un sort, celle-ci est consommée et n'existe plus. Elle doit être remis à un PNJ à la prochaine occasion.










Sphère de magie	Symbole runique
Abjuration	
Altération	
Animal	
Enchantement	
Évocation	
Négatif	
Positif	
Révélation	
Végétal	

Tableau 1: Sphères de magie et symbole runique associé

L'acquisition de sorts

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

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

Source des sorts

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

Gestuelle

La gestuelle est aussi très importante quand un personnage lance un sort. Il doit toujours y avoir une position ou un mouvement particulier des mains au moment de l'incantation de la formule. Il peut s'agir de quelque chose de très simple comme par exemple lever les bras dans les airs, pointer la personne ciblée par le sort ou bien tendre les mains paumes en dessous vers elle. Cependant, plus un sort est important ou dommageable, plus la gestuelle des mains associée à ce sort devrait être compliquée et spectaculaire. Essayez de vous inventer des mouvements de mains qui vous seront propre. Vous pouvez même avoir une gestuelle particulière pour chacun de vos sorts. N'oubliez pas qu'il est impossible de lancer des sorts si on n'a pas au moins une main libre.

Les Auras

Définition d'une aura sur l'incantateur

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

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

Définition d'une aura sur une autre cible

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

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

Bras levé et main en poing : Hors jeu

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

Bras levé et paume ouverte : Invisibilité

Un personnage devient invisible grâce à une potion ou un sort (inclus le sort changement de plan éthéré). Les personnages invisibles se promènent avec le bras dans les airs et la paume ouverte pour signifier qu'ils ne sont pas visibles. Les autres personnages voyant un tel personnage, doivent ignorer un tel personnage. Par contre ces personnages font parfois du bruit qui est bien réel. Certaines compétences ou sorts permettent de voir les personnes qui ne sont pas visibles normalement. Les personnes ayant ces compétences ou sorts sauront qu'ils peuvent voir le personnage invisible quand même. Ce signe est « en-jeu », c'est-à-dire que la main levée et la paume ouverte doit être maintenue pendant toute la durée de l'effet et qu'elle ne peut pas être utilisée pour autre chose qui nécessite une toute autre configuration de la main (ex : tenir une épée). Baisser le bras ou fermer le poing entraîne la fin de l'effet.

Magiciens et sorciers (Psychique 1 à 4)

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

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

Prêtres et Fidèles (Divin 1 à 4)

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

Chaos : Positif, Négatif et domaine au choix

Fangor : Positif ou Négatif, Enchantement, Altération

Faunes : Positif ou Négatif, Animal, Abjuration

Gabrielle : Négatif, Enchantement, Révélation

Humius : Positif ou Négatif, Révélation, Animal

Korhandor : Positif, Abjuration, évocation

Maramis : Positif ou Négatif, Révélation, Altération

Mirmidia : Positif, Abjuration, Révélation

Mort : Positif ou Négatif, Évocation, Révélation

Muses : Positif ou Négatif, Enchantement, Altération

Platax : Positif, Abjuration, Altération

Ramshak : Positif, Altération, Évocation

Terra : Positif, Évocation et Végétal

Valten : Positif ou Négatif, Enchantement, Évocation

Zircon : Positif ou Négatif, Abjuration, Enchantement

Druides et Rôdeurs (Naturel 1 à 4)

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

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

Écoles du prophète: Animal, végétal, enchantement

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

Écoles du devin: Animal, végétal, révélation

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

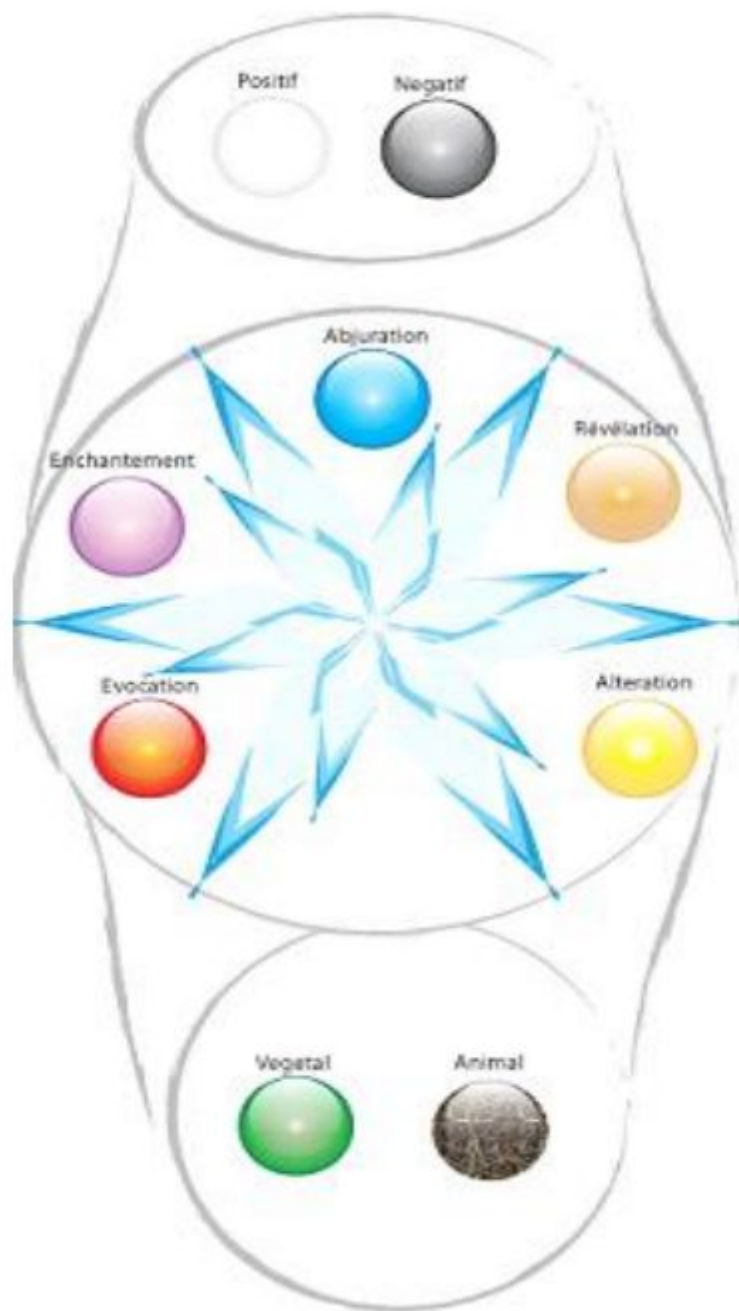
Écoles du gardien: Animal, végétal, abjuration

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

Écoles du vengeur: Animal, végétal, évocation

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

Écoles du passeur: Animal, végétal, altération



Abjuration (28)**Niveau 1 (7)**

Cercle de protection
Forme ectoplasmique
Immunité à la glace
Immunité à l'acide
Immunité à l'électricité
Immunité au feu
Main de Golfimbul interposée

Niveau 2 (6)

Ancre dimensionnelle
Bouclier lunaire
Globe de protection
Immunité de l'âme
Porte extra-dimensionnelle
Protection astrale mineure

Niveau 3 (7)

Bouclier de mithril
Cage spirituelle
Globe de protection avancée
Immunité aux éléments
Liberté de mouvement
Protection astrale
Répulsion d'objet de taro

Niveau 4 (7)

Arène
Bâton protecteur
Cercle divin
Contingence
Miroir spirituel
Mot de retour
Prévention

Altération (33)**Niveau 1 (10)**

Arme de feu
Arme de glace
Arme d'acide
Arme électrique
Changement de l'eau en vin
Corrosion
Eau de vie
Ensorcellement d'armes
Liens ensorcelés
Lumière magique

Niveau 2 (5)

Aura magique
Cryptage magique
Dégradation d'armure
Projection d'objet dans le temps
Transmogrification

Niveau 3 (12)

Arme de feu améliorée
Arme de glace améliorée
Arme d'acide améliorée
Arme électrique améliorée
Bâton magique
Changement d'apparence
Changement de plan éthéré
Ensorcellement d'armes avancé
Inversion de l'âme
Matière première
Pied de roc
Réparation d'arme ou d'armure

Niveau 4 (7)

Bandes de Mephisto
Bâton magique majeur
Changement de plan éthéré amélioré
Oblitération des protections
Regard de pierre
Réparation complète
Sphère de capture selon Ethinax

Animal (27)**Niveau 1 (6)**

Griffes temporaires
Lumière féérique
Œil de hibou
Poison
Régénération
Tentacules temporaires

Niveau 2 (9)

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

Niveau 3 (7)

Carapace du vieil escargot
Forme du fauve partielle
Nuée d'insectes
Poison fort
Protection terrestre
Régénération avancée
Sphère anti-créature

Niveau 4 (5)

Ancienne carapace d'escargot
Force du grizzly
Forme du fauve totale
Nuage vénéneux

Enchantement (27)**Niveau 1 (4)**

Courage
Moquerie
Suggestion
Surdité

Niveau 2 (9)

Aura de maladresse
Aura de silence
Aveuglement
Confusion
Maladresse
Mutisme
Rire incontrôlable
Suggestion de masse
Vérité

Niveau 3 (9)

Amnésie
Aura d'agilité
Aura de paix
Aura de vérité
Cécité de masse
Charme
Danse irrésistible
Paralysie
Peur

Niveau 4 (5)

Fausse mémoire
Jet de fatigue
Sommeil
Souffrance
Voix de banshee

Évocation (25)**Niveau 1 (7)**

Flèche de feu
Flèche de glace
Flèche d'acide
Flèche électrique
Missile magique
Main ardente
Toucher glacial

Niveau 2 (6)

Main ardente incendiaire
Météore magique
Poigne électrique
Toucher glacial meurtrier
Pyre funèbre de Taro
Vent de tempête

Niveau 3 (6)

Boule de feu
Boule de glace
Boule d'acide
Boule électrique
Cyclone
Poigne électrique foudroyante

Niveau 4 (6)

Astéroïde fougueux de Ori
Pilier de feu
Pilier de glace
Pilier d'acide
Pilier électrique
K.O.

Négative (30)**Niveau 1 (4)**

Aura de distorsion cérébrale
Main maléfique
Malédiction d'arme
Toucher vampirique

Niveau 2 (9)

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

Niveau 3 (13)

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

Niveau 4 (4)

Aura de putréfaction majeure
Décomposition
Toucher vampirique démoniaque
Vengeance divine

Positive (28)**Niveau 1 (7)**

Bénédictio d'arme
Bénédictio de nourriture
Guérison des blessures mineures
Guérison de blessures sévères p.i.d.m.
Main divine
Purification
Transfert magique

Niveau 2 (5)

Aura régénératrice mineure
Guérison de blessures critiques p.i.d.m.
Guérison de blessures légères
Main divine avancée
Purification divine

Niveau 3 (10)

Aura de lumière
Aura régénératrice
Bénédictio d'arme avancée
Émanation divine
Enlèvement d'une malédiction
Guérison de blessures mortelles p.i.d.m.
Guérison de blessures sérieuses
Guérison massive de blessures légères
Main divine céleste
Régénération accélérée

Niveau 4 (5)

Aura psychique
Aura régénératrice majeure
Guérison massive de blessures sérieuses
Guérison totale
Résurrection

Révélation (26)**Niveau 1 (8)**

Détection
Intuition
Médiumnité
Objet invisible
Perception de la mort
Poche profonde
Simulation de la mort
Transformation des écus

Niveau 2 (8)

Communication
Détection de la magie
Détection des voleurs
Détection des vols à la tire
Grandes poches profondes
Invisibilité
Mystification
Vision perçante

Niveau 3 (5)

Analyse de la magie
Aura de vision véritable
Compréhension des langages
Invisibilité avancée
Médiumnité avancée

Niveau 4 (5)

Communication de masse
Invisibilité de masse
Invisibilité prismatique
Perception du mana
Vision ultra perçante

Végétal (24)**Niveau 1 (4)**

Bâton vivant
Bonnes mûres
Camouflage
Détection des poisons

Niveau 2 (5)

Arme de bois
Camouflage avancé
Immunité aux maladies
Neutralisation du poison
Peau d'écorce

Niveau 3 (8)

Enlèvement de maladies
Fusion végétale
Identification des poisons
Immunité aux poisons
Poison : Hallucinations
Racine d'arbre
Répulsion du bois
Vieille peau d'écorce

Niveau 4 (7)

Ancienne peau d'écorce
Avatar de la Nature
Embroussaillement
Poison : Flèche soporifique
Poison : Hallucination de masse
Racine vitale
Transport via les arbres

Liste des sorts

Abjuration (28)

Niveau 1 (7)

Cercle de protection

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum circulus magicus

Forme ectoplasmique

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum abjerium corpus phasma

Immunité à la glace

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta frigus

Immunité à l'acide

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta acerbus

Immunité à la l'électricité

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta fulmen

Immunité au feu

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum non-affecta ignis

Main de Golfimbur interposé

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum manus obstacium

Niveau 2 (6)

Ancre dimensionnelle

Sort lancé sur une cible. La cible affectée ne peut pas utiliser de sort de téléportation ou de changement de plan. Les sorts qui ne fonctionnent plus sont :

- Porte extra dimensionnelle;
- Changement de plan éthéré;
- Changement de plan éthéré avancé;
- Transport via les arbres;
- Mot de retour.

Ce sort peut également être incanté sur un objet pour empêcher qu'il se fasse téléporter ou change de plan.

Durée : 60 minutes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium ianua ancora

Bouclier lunaire

Rend le bouclier de l'incantateur indestructible aux coups de béliers, dégradation d'armure et oblitération des protections. Le bouclier perd cette propriété si l'incantateur perd contact avec celui-ci.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Bouclier de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium protecta scotum

Globe de protection

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium pila magicus

Immunité de l'âme

Permet de bénéficier des immunités contre les effets suivants pendant toute la durée du sort :

- Immunité contre la lycanthropie : Immunise complètement contre la lycanthropie;
- Immunité contre le vampirisme : Immunise complètement contre tous les touchers vampiriques et contre les morsures de vampires. Le personnage protégé doit mentionner clairement au personnage tentant de lui faire un toucher vampirique qu'il est immunisé pour qu'il sache qu'il ne peut pas augmenter ses propres P.V.;
- Immunité aux possessions : Immunise contre l'état de possession d'un esprit ou un démon;
- Immunité contre les sorts de charme et de suggestion :
 - Charme;
 - Suggestion;
 - Suggestion de masse.

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

Durée : 15 minutes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium anima spiritus

Porte extra-dimensionnelle

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

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

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium ianua magus

Protection astrale mineure

Permet d'ignorer le prochain sort reçu. Bloque tous les types de sorts, peu importe s'il est bénéfique ou non comme une guérison. Ne peut pas être combiné avec protection astrale, cage spirituelle ou bâton protecteur.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum abjerium helica spiritus

Niveau 3 (7)

Bouclier de mithril

En plus que le bouclier soit indestructible, il peut aussi bloquer les sorts par catalyseur sans que ceux-ci prennent effet. Le bouclier perd cette propriété si l'incantateur perd contacte avec celui-ci.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Le bouclier de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium helica protecta scotum

Cage spirituelle

Le prochain sort qui affecte l'incantateur sous la protection d'une cage spirituelle, qu'il en soit la cible direct ou qu'il soit dans un groupe ciblé, est emprisonné dans une sphère qui disparaît aussitôt dans un autre plan, annulant ainsi les effets du sort ainsi capturé pour toutes les cibles. Le mage doit annoncer qu'il a annulé le sort lancé dans une cage spirituelle en criant clairement : cage spirituelle, « nom du sort capturé ». La cage spirituelle disparaît après avoir absorbé le premier sort lancé vers son incantateur. Les sorts lancés par l'incantateur de la cage spirituelle lui même ne sont pas annulés par celle-ci. Ne peut pas être combiné avec protection astrale mineure, protection astrale, bâton protecteur.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima phylaca spiritus

Globe de protection avancée

Ce sort crée un cylindre invisible et immobile de 1 mètres de rayon autour de l'incantateur et le protège lui et les autres qui pourraient se retrouver à l'intérieur contre les coups physiques et magiques. L'incantateur et les autres personnages affectés doivent se mettre les bras en croix sur le torse pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima pila magicus

Immunité aux éléments

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima non-affecta elementum

Liberté de mouvement

Ce sort permet à l'incantateur de se déplacer et de combattre normalement, de se libérer de ses liens ou s'il est maintenu prisonnier, et même d'échapper aux sorts ou effets magiques qui contraignent normalement les mouvements de son corps, comme c'est le cas pour :

- Embroussaillement;
- Pied de roc;
- Paralysie;
- Vents de tempête;
- Cyclone;
- Les potions de pétrification.

Quand l'incantateur est sous l'effet de ce sort, il ne peut être immobilisé ou ralenti contre sa volonté d'aucune manière. Par contre il ne peut pas passer à travers des obstacles physiques ou magiques comme un mur, une personne qui bloque un chemin ou un sort ciblé sur quelqu'un d'autre.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima licentia motus

Protection astrale

Ce sort est un sort de protection magique. Permet d'ignorer un sort au choix. Ne peut pas être combiné avec protection astrale mineure, cage spirituelle, bâton protecteur.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium maxima helica spiritus

Répulsion d'objet de Taro

Créer un champ de force autour d'un objet inanimé pas plus grand que l'incantateur qui empêche tout le monde, incluant l'incantateur, de le saisir. Ne fonctionne pas sur les êtres vivants ou les morts-vivants. L'incantateur de ce sort doit laisser une note expliquant l'effet.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'objet touché

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum abjerium pila helica protecta

Niveau 4 (7)

Arène

Permet la création d'une sphère transparente de 5 mètres de rayon dont la moitié est à l'extérieur du sol et l'autre moitié est souterraine. Cette sphère laisse passer les sons et l'air respirable mais aucun objet, être vivant ou sort ne peut la traverser ni dans un sens, ni dans l'autre. De plus, tous les dommages reçus par les personnages situés à l'intérieur de cette sphère sont automatiquement annulés aussitôt que la sphère cesse d'exister. Au moment de la disparition de la sphère, tous les personnages qui étaient à l'intérieur devraient donc se retrouver exactement au même niveau de point de vie et au même nombre de vies qu'à la création de cette sphère. Les points de magie perdus restent perdus même après la durée du sort. Si l'incantateur se trouve à l'intérieur de la sphère, deux choses peuvent la faire disparaître : la décision volontaire et non forcée par des moyens magiques de l'incantateur, et l'écoulement de la durée limite du sort. Si l'incantateur est à l'extérieur de la sphère, trois choses peuvent la faire disparaître : la mort de l'incantateur, l'écoulement de la durée limite du sort et l'éloignement de l'incantateur d'au moins 10 mètres du bord de la sphère. L'incantateur de ce sort doit fournir une corde afin de délimiter l'arène et ne peut pas activer ce sort pendant un combat.

Durée : Maximum de 60 minutes

Aire d'effet : Sphère de 10 mètres de diamètre

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima circulum colisea magicus

Ingrédients : Une rune de la sphère d'abjuration

Bâton protecteur

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

Durée : 60 minutes, aussi longtemps que celui-ci est en contact avec ce bâton

Aire d'effet : Bâton porté par l'incantateur seulement

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium ventus protecta ramus magicus

Ingrédients : Une rune de la sphère d'abjuration

Cercle divin

Permet de faire un cercle (en sel) à l'intérieur duquel seuls les personnages autorisés par l'incantateur peuvent pénétrer. L'incantateur peut également expulser du cercle sans douleur tout personnage pendant la durée de ce sort. L'incantateur peut faire le cercle (avant l'incantation) autour de lui-même, autour de son campement, etc. Le sanctuaire doit avoir une longueur maximale de 30 mètres et le cercle doit être le plus parfait possible (c'est-à-dire pas carré ou en étoile). Le cercle bloque les coups magiques et physiques, et les sorts. L'incantateur ne peut pas méditer, dormir ou incanter d'autres sorts pendant qu'il maintient son sanctuaire en place à cause de l'effort nécessaire.

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

Aire d'effet : Variable, les dimensions du cercle

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima fas numen orbis magicus

Ingrédients : Une corde, 2 gemmes parmi saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Contingence

Permet à l'incantateur d'enchanter un réceptacle magique afin que celui-ci ait une contingence. Ce sort permet d'emmagasiner un sort incanté par l'incantateur dans la minute qui suit l'incantation du sort contingence sur le réceptacle. Cette contingence dure 24 heures et se déclenche lorsque le porteur passe sous 5 P.V.. N'importe quel sort de niveau 1 à 3 peut être emmagasinée, de n'importe quelle école de magie. N'importe quel personnage peut utiliser ce réceptacle contenant la contingence. Si ce réceptacle est porté, il est actif.

Durée : 48 heures ou le scénario

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima magicus mutare aetas

Ingrédients : Un topaze, saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Miroir spirituel

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium reflecto protecto spiritus magicus

Ingrédients : Un topaze, saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Mot de retour

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

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

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima ianua retractum magus

Ingrédients : 1 saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Prévention

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

Durée : 15 minutes

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum abjerium maxima prospicio anima spiritus

Ingrédients : Une opale noire ou topaze, et une rune de l'école de magie.

Altération (33)

Niveau 1 (10)

Arme de feu

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum arma ignis

Arme de glace

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum arma frigus

Arme d'acide

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum arma acerbus

Arme électrique

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum arma fulmen

Changement de l'eau en vin

Permet de changer une quantité d'environ 100 à 400 ml d'eau en vin. Pour ce faire, l'incantateur doit changer chaque portion d'eau en vin. Le vin est magique. Celui-ci peut être conservé pendant un maximum d'une journée à partir du moment où il est créé. Ensuite, il redevient de l'eau. Il provoque, chez celui qui le boit à chaque gorgé, une période d'ivresse non-violente de 15 minutes, où le joueur doit simuler un état d'ébriété avancée et ne peut en aucun cas commettre un acte agressif (coup, sort, etc.). À la fin des 15 minutes, le "vin" redonne 5 P.V. à celui qui l'a bu. Cet effet n'est pas cumulatif.

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

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum aqua vinum

Corrosion

Dégrade toutes sortes d'armures de 8 P.A.

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

Aire d'effet : Une armure touchée

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum absumo scutum

Eau de vie

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

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

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum aqua vita

Ensorcellement d'armes

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum arma magicus

Liens ensorcelés

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

Durée : 60 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum corda magicus

Lumière magique

Permet de produire de la lumière du bout des doigts de l'incantateur. Pendant toute la durée de ce sort, le joueur peut utiliser une lampe de poche portative qui ne dépasse pas les 50 lumens.

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

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum lumen magicus

Niveau 2 (5)

Aura magique

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

Durée : L'activité complète ou 48 heures

Aire d'effet : un objet transportable

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum mutare non-magicus arma

Cryptage magique

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

Durée : Permanent

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum mutare non-lectio magicus

Dégradation d'armure

Dégrade toutes sortes d'armure de 10 P.A. ou rend un bouclier inutile.

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

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum mutare absumo scrutum

Projection d'objets dans le temps

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

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'objet touché

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum suppellex amitto salvus

Transmogrification

Permet de modifier une rune d'une sphère de magie pour une autre sphère de magie ou une gemme en une autre à l'exception d'un diamant. Un objet ainsi transformé reprend sa forme d'origine après la durée de ce sort.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Une gemme ou une rune dans les mains de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum lignum mutatio

Niveau 3 (12)

Arme de feu améliorée

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma ignis

Arme de glace améliorée

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma frigus

Arme d'acide améliorée

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma acerbus

Arme électrique améliorée

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma fulmen

Bâton magique

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

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

Aire d'effet : Arme bâton de type long ou baguette que l'incantateur touche

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima arma magicus

Changement d'apparence

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

Durée : Jusqu'à ce que l'incantateur invoque de nouveau le sort pour retourner à son apparence originale, ou 24 heures.

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima non-veritas corpus

Changement de plan éthéré

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

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

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare maxima nemo aether

Ensorcellement d'armes avancé

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare arma magicus

Inversion de l'âme

Le sort permet d'inter-changer les P.M. restants (après incantation) avec les P.V. de l'incantateur. Ceci signifie que les P.V. deviennent les P.M. et les P.M. restants deviennent les P.V., pendant cinq minutes. Ceci ne s'applique pas aux Points d'armure. Après la fin du sort, les chiffres s'inter-changent à nouveau à leur nouvel état. Pendant la durée du sort, le personnage ne peut pas être guéri d'aucune façon (magique ou autre) ou gagner des points de vie d'aucune manière (ex : toucher vampirique). Ce sort ne peut pas être combiné non plus avec les sorts de peau d'écorce, de carapace d'escargot ou avatar de la nature.

EXEMPLE : George a 12 P.V. et 5 P.M.. Il incante «Inversion de l'âme» qui lui coûte 3 P.M. (parce qu'il n'est pas spécialisé). Lorsque le sort est incanté il se retrouve avec 2 P.V. et 12 P.M..

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : l'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare vita animus ad spiritus

Matière première

Lorsque l'incantateur touche une arme de métal pour l'incantation complet du sort, celle-ci se transforme en minerais de la matière dans laquelle elle fut fabriqué. L'arme devient inutilisable et doit être reforgé.

Par exemple, si le sort est utilisé sur une arme en argent, l'arme se transforme en un minerais d'argent. Notez que le mithril est immunisé contre ce sort.

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare arma primo natura

Pieds de roc

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

Durée : 1 minute

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

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

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

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

Réparation d'arme ou d'armure

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum mutare immobilis cruris manus

Niveau 4 (7)

Bandes de Mephisto

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

Durée : 5 minutes.

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

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

Formule naturelle : Quattuor cerebrum mutare maxima phylaca helica corpus

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Bâton magique majeur

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

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

Aire d'effet : Arme bâton de type long ou baguette que l'incantateur touche

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima arma magicus i aetas

Ingrédients : Une opale noire ou topaze, et une rune de l'école de magie.

Changement de plan éthéré amélioré

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

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

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima dos nemo aether

Ingrédients : Un topaze ou saphir, et une rune de l'école de magie.

Oblitération des protections

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

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

Aire d'effet : Une armure ou un bouclier touché

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima annihilare absumo scutum

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Regard de pierre

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

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

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima aspectus corpus rupes

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Réparation complète

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima immobilis cruris manus

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Sphère de capture selon Ethinax

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

Durée : 15 minutes.

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum mutare maxima pila phylaca spiritus

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Animal (27)

Niveau 1 (6)

Griffes temporaires

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Lueur féérique

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Œil de hibou

Permet de voir dans le noir, sort ayant le même résultat que la compétence « Vision nocturne ». Le joueur doit fournir une lampe de poche ne dépassant pas 50 lumens avec un filtre rouge.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Poison

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le maximum normal des P.V. du personnage empoisonné est réduit de 5 P.V. suivant un délai de 10 minutes après s'être fait toucher. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet.

Durée : 60 minutes suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

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

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

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

Régénération

L'incantateur gagne 1 P.V. à chaque minute pendant toute la durée du sort. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même. Cette régénération est interrompue lorsque le personnage tombe inconscient.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Tentacules temporaires

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Niveau 2 (9)

Amitié avec les animaux

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

Durée : Jusqu'à ce que l'incantateur fasse un geste hostile envers l'animal ou 60 minutes maximum

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

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

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

Carapace d'escargot

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Contrôle de la lycanthropie

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

Durée : 60 minutes

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

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

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

Flèche de poison

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant d'un catalyseur à distance. Le maximum normal des P.V. du personnage empoisonné est réduit de 5 P.V. suivant un délai de 10 minutes après s'être fait toucher. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet.

Durée : 60 minutes suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

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

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

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

Force d'ours

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Griffes

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Poison Lent

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le maximum normal des P.V. du personnage empoisonné est réduit de 2 P.V. par heure qu'il passe empoisonné. De plus, le personnage ne peut plus régénérer aucun P.V. en dormant, par contre le poison ne fait plus effet pendant la durée de sommeil du joueur. L'effet du poison reprend à son réveil. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet. Après la première heure, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes mineurs qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre, étourdissements, etc. apparaissent graduellement.

Durée : jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

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

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

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

Régénération longue

L'incantateur gagne 1 P.V. à chaque minute pendant toute la durée du sort. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même. Cette régénération est interrompue lorsque le personnage tombe inconscient.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Tentacules

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Niveau 3 (7)

Carapace de vieil escargot

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Forme de fauve partielle

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Nuée d'insectes

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Poison fort

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le maximum normal des P.V. du personnage empoisonné est réduit de 13 P.V. suivant un délai de 10 minutes après s'être fait toucher. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet.

Durée : 60 minutes suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

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

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

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

Protection terrestre

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

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Régénération avancée

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

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Sphère anti-créature

L'incantateur est protégé des créatures vivantes incluant toutes celles ne pouvant pas être jouées par un joueur. Les créatures ne peuvent pas approcher à moins de 1 mètre de rayon de l'incantateur. Si celui-ci avance vers elles, elles doivent se déplacer au mieux de leurs capacités pour rester en dehors de ce rayon. L'incantateur ne peut cependant que se déplacer lentement. Les morts-vivants ne sont pas affectés.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Niveau 4 (5)

Ancienne carapace d'escargot

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Force du Grizzly

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

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Forme de fauve totale

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

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune de l'école de magie.

Nuage Vénéneux

Un nuage d'un poison gazeux est créé autour de l'incantateur. Ce nuage empoisonne toute personne qui se trouve dans l'aire d'effet incluant l'incantateur. L'empoisonnement peut être contré par le sort Immunité aux poisons ingérés. Le maximum normal des P.V. des personnages empoisonnés sont réduit de 8 P.V. suivant un délai de 10 minutes après s'être fait toucher. Après 5 minutes, les personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet.

Durée : 60 minutes suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

Aire d'effet : 7 mètres de rayon

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Poison Mortel

Permet à l'incantateur d'empoisonner une personne en la touchant. Le maximum normal des P.V. du personnage empoisonné est réduit de 30 P.V. suivant un délai de 10 minutes après s'être fait toucher. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal des P.V. prendra effet.

Durée : 60 minutes suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

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

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Enchantement (27)

Niveau 1 (4)

Courage

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum cerebellum non-timere

Moquerie

L'incantateur réussit à se moquer efficacement d'un autre personnage. La personne visée par ce sort se sent tellement insultée qu'elle se rue immédiatement sur l'incantateur et tente de l'attaquer avec n'importe quelle arme. Si elle n'a pas d'arme sous la main, elle tentera de prendre n'importe laquelle située autour d'elle. Si elle n'a pas trouvé d'arme ou qu'elle est incapable d'attaquer l'incantateur pendant 10 secondes, elle se calme et ne veut plus attaquer. La victime ne peut en aucun cas jeter de sort pendant la durée du sort. L'incantateur n'a pas besoin de parler la langue de sa victime pour lancer ce sort.

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum ignominis insulta

Suggestion

Oblige la cible de faire une action simple qu'il aurait pu faire logiquement parmi celles-ci :

- Manger, boire ou consommer;
- Se déplacer vers ou s'enfuir d'une cible;
- Arrêter une action en cours;
- Ouvrir, fermer une porte/boîtier ou activer un objet.

Étant un sort télépathique, cette cible est certaine que l'action provient d'elle, et tous les autres le pensent aussi. Ne fonctionne pas lorsque cette action va dans le sens contraire à la mentalité du personnage (attaquer ses amis, se tuer, aider ses ennemis, etc.). N'est pas utilisable en combat.

Durée : 10 secondes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum verbum tangere

Malédiction : Surdité

La cible devient sourde (donc, doit ignorer ce qu'elle entend) pendant toute la durée de ce sort.

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum non-audire

Niveau 2 (9)

Aura de maladresse

Afflige les personnages exerçant les compétences:

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

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

Durée : 60 minutes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia fluctus manus

Aura de silence

Tous ceux dans l'aura ne peuvent plus parler (donc, ne peuvent pas invoquer des sorts non plus.)

Voir la définition d'une aura sur une autre cible.

Durée : 5 minutes

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

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

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

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

Confusion

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

Durée : 5 minute

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia memoria sopor

Maladresse

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia corpus fluctus

Malédiction : Aveuglement

La cible devient aveugle et doit se fermer les yeux à l'exception des combats pour ceux qui ont la compétence Combat aveugle pendant toute la durée du sort.

Durée : 5 minute

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia videre caecus

Malédiction : Mutisme

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

Durée : 5 minute

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia maxima non-loquere

Rire incontrôlable

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia verbum humor

Suggestion de masse

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

Durée : 10 secondes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia verbum tangere

Vérité

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum praebia veritas atis

Niveau 3 (9)

Amnésie

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima memoria sopor

Aura d'agilité

Permet aux personnages d'exercer les compétences,

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

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

Durée : 60 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima manus non-fluctus

Aura de paix

L'incantateur invoque une aura qui influence les actions de ceux et celles qui pénètrent. Ils ne peuvent entreprendre aucune action offensive ni offensante envers qui que ce soit. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur. Cette aura n'affecte pas les morts-vivants ni les créatures extra-planaires.

Action offensive : Toute action dirigée contre autrui et qui vise à limiter ses possibilités ou lui nuire (blesser, paralyser, suggérer, voler ses effets etc. sont des actions offensives).

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

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia orbis pax pacis

Aura de vérité

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia orbis veritas atis

Cécité de masse

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

Durée : 10 secondes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia complures videre caecus

Charme

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

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima duco dominiis

Danse irrésistible

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia corpus chorea

Paralysie

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

Durée : 3 secondes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia corpus immobilis

Peur

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum praebia maxima cerebellum timere

Niveau 4 (5)

Fausse mémoire

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

Durée : 60 minutes

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

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

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

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

Ingrédients : 1 Saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Jet de fatigue

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

Durée : 30 secondes

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima corpus fluctus sopor

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Sommeil

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

Durée : 5 minutes ou moins.

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia dominis corpus i crebellum sopor

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Souffrance

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima corpus timere dolor

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Voix de banshee

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

Durée : 1 minute

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum praebia maxima complures cerebellum timere

Ingrédients : 1 Opale noire et une rune de l'école de magie.

Évocation (25)

Niveau 1 (7)

Flèche de feu

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta ignis

Flèche de glace

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta frigus

Flèche d'acide

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta acerbus

Flèche électrique

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum sagitta fulmen

Missile magique

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum projector magicus

Main ardente

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum manus ignis

Toucher glacial

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum manus frigus

Niveau 2 (6)

Main ardente incendiaire

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum advocare manus ignis

Météore magique

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum advocare meteor magicus

Poigne électrique

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum advocare attrecto electrum

Toucher glacial meurtrier

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum advocare manus frigus

Pyre funèbre de Taro

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

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un cadavre touché

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum mutare corpus exuro

Vent de tempête

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum advocare ventus psittacus

Niveau 3 (6)

Boule de feu

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila ignis

Boule de glace

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila frigus

Boule d'acide

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila acerbus

Boule électrique

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare globo pila fulmen

Cyclone

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare psittacus ferox ventus

Poigne électrique foudroyante

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

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum advocare accumululo propago electrum

Niveau 4 (6)

Astéroïde fougueux de Ori

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

Durée : Instantanée

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

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'Astéroïde fougueux de Ori

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima lampas meteor magicus ignis

Ingrédients : Un topaz et une rune avec le symbole suivant

Pilier de feu

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna ignis

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Pilier de glace

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna frigus

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Pilier d'acide

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna acerbis

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Pilier électrique

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

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare maxima amplitudo colossicus columna fulmen

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

K.O.

Permet d'assommer la cible pendant cinq minutes

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

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

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum advocare fortis pertubo non cerebrum

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Négative (30)

Niveau 1 (4)

Aura de distorsion cérébrale

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

Durée : 5 minutes

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

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

Main maléfique

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

Durée : Instantanée

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

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

Malédiction d'arme

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

Durée : 5 minutes

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

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

Toucher vampirique

L'incantateur cause 3 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

Niveau 2 (9)

Aura de faiblesse mineure

Tous frappent de -2 dommages DANS l'aura de l'incantateur (minimum de 0.) Voir la définition d'une aura sur l'incantateur. Ceci dit, les flèches et les armes de jets lancés à partir de l'extérieur de l'aura font un dommage normal puisque leurs sources ne sont pas affectées par l'aura de faiblesse.

Durée : 15 minutes

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

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

Aura de noirceur

Rend les morts-vivants plus puissants (leurs P.V. sont doublés) et résistants à la compétence « Vade retro ». Voir la définition d'une aura sur l'incantateur.

Durée : 5 minutes

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

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

Aura de putréfaction mineure

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

Durée : 5 minutes

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

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

Charme des morts

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

Durée : 5 minutes

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

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

Coup affaiblissant de Günter

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

Durée : Instantanée

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

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

Main maléfique avancée

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

Durée : Instantanée

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

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

Perte de magie

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

Durée : Instantanée

Aire d'effet : À voix, doit entendre clairement

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

Sépulture

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

Durée : Instantanée

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

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

Toucher vampirique avancé

L'incantateur cause 6 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

Niveau 3 (13)

Animation des morts

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

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

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

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

Aura de faiblesse

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

Durée : 15 minutes

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

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

Aura de putréfaction

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

Durée : 15 minutes

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

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

Blast mental

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

Durée : Instantanée

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

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

Maladie : Faiblesse spirituelle

« Maladie » La cible perd 4 points de magie de son maximum normal. Ceux-ci ne peuvent pas être regagnés par une méditation, un transfert, en dormant ou par une potion. Une personne étant affectée par ce sort ne peut pas tomber plus bas que zéro points de magie. Ce sort n'est pas cumulatif avec lui-même.

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

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

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

Maladie : Faiblesse vitale

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

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

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

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

Malédiction : Interférence magique

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

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

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

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

Malédiction : Interférence maléfique

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

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

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

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

Main maléfique infernale

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

Durée : Instantanée

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

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

Malédiction d'arme avancée

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

Durée : 5 minutes

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

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

Putréfaction de membre

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

Durée : Instantanée

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

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

Rétribution divine

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

Toucher vampirique infernal

L'incantateur cause 12 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

Niveau 4 (4)

Aura de putréfaction majeure

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

Durée : 60 minutes

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Décomposition

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

Durée : Instantanée

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Toucher vampirique démoniaque

L'incantateur cause 20 points de dommage à la victime, mais ces points sont absorbés par l'incantateur et s'additionnent à ses propres P.V. Ce sort fonctionne 10 secondes ou moins après l'incantation de sa formule. L'incantateur ne peut dépasser son total de P.V. avec ce sort. Ne fonctionne pas sur les cadavres, sur les comateux ou sur les morts-vivants.

Durée : 10 secondes ou moins

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

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

Ingrédients : 1 Opale noire, et une rune de l'école de magie.

Vengeance divine

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

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

Ingrédients : 1 Opale noire, et une rune de l'école de magie.

Positive (28)

Niveau 1 (7)

Bénédition d'arme

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

Durée : 5 minutes

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

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

Bénédition de nourriture

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

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Un repas

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

Guérison de blessures mineures

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

Durée : Instantanée

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

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

Guérison de blessures sévères par imposition des mains

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

Durée : Instantanée (après les 30 secondes)

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

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

Main divine

Cause 10 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

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

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

Purification

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

Durée : Instantanée

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

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

Transfert magique

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

Durée : Instantanée.

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

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

Niveau 2 (5)

Aura régénératrice mineure

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

Durée : 5 minutes

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

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

Guérison de blessures critiques par imposition des mains

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

Durée : Instantanée (après les 30 secondes)

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

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

Guérison de blessures légères

Soigne un personnage de 6 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

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

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

Main divine avancée

Cause 15 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

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

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

Purification divine

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

Durée : Instantanée

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

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

Niveau 3 (10)

Aura de lumière

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

Durée : 5 minutes

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

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

Aura régénératrice

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

Durée : 15 minute

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

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

Bénédictio d'arme avancée

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

Durée : 5 minutes

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

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

Émanation divine

Ce sort dégage une énergie positive autour de l'incantateur causant 15 points de dommage à tous les morts-vivants dans un rayon de deux mètres.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Rayon de 2 mètres autour de l'incantateur

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

Enlèvement d'une malédiction

Enlève une malédiction (auras sur cible, etc.) sur une personne ou un objet (ne permet pas d'enlever la malédiction d'un objet maudit, mais de briser le lien de malédiction entre l'objet et un individu).

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une personne touchée, l'incantateur ou un objet

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'enlèvement d'une malédiction

Guérison de blessures mortelles par imposition des mains

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

Durée : Instantanée (après les 30 secondes)

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

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

Guérison de blessures sérieuses

Soigne un personnage de 10 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

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

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

Guérison massive de blessures légères

Un incantateur peut guérir un groupe de personnes de 5 P.V. chacun. Ne guérit pas l'armure. Chaque personne guérie doit être nommée dans la formule. Le sort ne prend pas effet avant que toutes les personnes soient nommées. Si l'incantateur se fait interrompre par un coup physique ou magique, le sort ne fonctionne pas. Les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : À voix sur une ou plusieurs personnes nommées et sur l'incantateur s'il se nomme

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison massive, (noms des personnages affectés), de leurs blessures légères

Main divine céleste

Cause 25 points de dommage à un mort-vivant.

Durée : Instantanée

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

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

Régénération accélérée

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

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

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

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

Niveau 4 (5)

Aura psychique

Permet aux personnes dans l'aura de méditer 2 fois plus rapidement. Voir la définition d'une aura sur l'incantateur

Durée : 10 minutes

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Aura régénératrice majeure

Redonne 1 P.V. à chaque minute pendant 60 minutes. Voir la définition d'une aura sur cible.

Durée : 60 minutes

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

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

Guérison massive de blessures sérieuses

Un incantateur peut guérir un groupe de personnes de 10 P.V. chacun. Ne guérit pas l'armure. Chaque personne guérie doit être nommée. Le sort ne prend pas effet avant que toutes les personnes soient nommées. Si l'incantateur se fait interrompre par un coup physique ou magique, le sort ne fonctionne pas. Les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : A voix sur une ou plusieurs personnes nommées et sur l'incantateur s'il se nomme

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de guérison massive, (noms des personnages affectés), de leurs blessures sérieuses

Ingrédients : Une gemme de couleur jaune (topaze) et une rune de l'école de magie.

Guérison totale

Soigne un personnage de 50 P.V. Ne guérit pas l'armure. Aucun effet sur les morts-vivants.

Durée : Instantanée

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

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

Ingrédients : Une gemme de couleur noire (opale noire) et une rune de l'école de magie.

Résurrection

Permet de redonner la vie à un personnage. Le prêtre qui incante « Résurrection » doit faire une cérémonie et prier pendant 30 minutes. La cérémonie doit comporter du sang d'un membre de la même race que le personnage défunt. Le prêtre doit également mentionner le nom de la personne à ressusciter. Ce sort ne peut pas être mis sur un parchemin.

Durée : 30 minutes de prière

Aire d'effet : Illimité

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

Ingrédients : 1 Saphir ou rubis, et une rune de l'école de magie.

Révélation (26)

Niveau 1 (8)

Détection

Permet de détecter diverses caractéristiques actuelles chez les autres personnages. Le personnage ciblé est obligé de révéler une des informations suivantes, aux choix de l'incantateur, sur la personne ciblée :

- Possède une connaissance de la magie quelconque;
- Est atteint de lycanthropie (qu'il le sache lui-même ou non);
- Est atteint de vampirisme;
- Son nombre de P.M. restants;
- Son nombre de P.V. restants;
- Sa race véritable;
- Si elle est charmée ou possédée;
- Ses intentions réelles immédiates (qu'elle s'apprête à faire à ce moment précis);
- Sa/ses divinités vénérées.

Note : Le sort doit être incanté une fois pour chaque caractéristique qu'on tente de détecter.

Durée : Instantanée

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum identificatio déctectia

Intuition

L'incantateur peut pressentir toute créature invisible dans un rayon de 7 mètres autour de lui. Il ne sait cependant pas où est celle-ci, ni dans quelle direction elle est. Tout ce qu'il sait c'est qu'il y a une créature invisible dans un rayon de 7 mètres.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum déctectia intuitus

Médiumnité

Permet de parler aux morts comme s'ils étaient vivants. L'incantateur récite sa formule, touche à un cadavre, et peut converser avec celui-ci dans l'au-delà. Le défunt peut mentir ou refuser de répondre aux questions s'il veut. Si l'incantateur est en mesure de voir les âmes errantes via le rituel de Vision de l'au-delà, il peut incanter ce sort sur ces-derniers.

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum revelatio non-vita

Objet invisible

Permet de rendre un objet invisible. Cinq pièces valent 1 objet. Un objet magique ainsi caché peut encore être utilisé. Si l'objet caché est une arme, elle redevient visible lors du premier coup donné.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : 1 objet touché

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum mater non-visibilis

Perception de la mort

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. L'incantateur sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, achevé il y a moins d'une minute, inconsciente et mourante, gravement blessées (1P.V. à 4P.V.), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Cet enchantement révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort, ainsi que la compétence « Métabolisme discret ».

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Tous les êtres à 5 mètres ou moins autour de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum vita detectum

Poche profonde

Permet de cacher sur soi un objet de la taille d'un oeuf de poule ou plus petit. Pour les besoins de ce sort, 5 écus ou pierres précieuses peuvent être considérés comme un seul objet. Ce sort fait disparaître l'ouverture d'une poche ou d'un contenant et en fait passer le contenu dans une autre dimension. Il devient donc impossible de détecter ce contenu au poids, au toucher ou au son. Non cumulatif avec lui même; ne peut être incanté qu'une seule fois par poche ou contenant à la fois. Chaque incantation de ce sort active une seule poche ou un seul contenant à la fois. L'accès au contenu par l'incantateur annule automatiquement l'effet du sort sur cette poche ou ce contenant.

Durée : Jusqu'à ce que l'objet soit sorti de sa cachette, ou au maximum 12 heures

Aire d'effet : Une poche ou un contenant touchés

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum mutare parco non-finis

Simulation de la mort

L'incantateur peut simuler sa propre mort. Pendant ce temps, il n'a pas de pouls et ne respire pas. La température de son corps diminue et le corps montre une pâleur extrême et une rigidité cadavérique. De plus, le corps peut montrer l'illusion de plaies ouvertes, de coulées de sang, etc. Le personnage doit rester immobile sinon le sort prend fin. Il peut en profiter pour méditer. Il peut se faire déplacer par quelqu'un d'autre mais, dans ce cas, il ne peut plus méditer. Ne protège pas des dommages, sorts, etc.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum abdo vita

Transformation des écus

Transforme les écus de bronze ou d'argent en écus d'or.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : 3 écus touchés

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

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

Formule psychique : Unus cerebrum metalia auris

Niveau 2 (8)

Communication

Permet à l'incantateur de comprendre et de parler tous les langages de la cible touchée et de communiquer avec elle à l'aide d'un de ses langages, tant et aussi longtemps que la cible est dotée d'intelligence et de la capacité à communiquer verbalement.

Durée : 15 minutes

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

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio verbum communicatia

Détection de la magie

Permet de détecter la présence d'objets magiques. Si l'objet est magique, l'incantateur le sent, s'il ne l'est pas, le sort a été utilisé en vain.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Pointer un objet visible dans un rayon de 3 mètres

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio indentificatio magicus

Détection des voleurs

Ce sort permet à l'incantateur d'identifier tout individu dans un rayon de 7 mètres qui aurait commis un vol, soit par les compétences « Vol à la tire 1 et 2 » ou qui aurait volé par ses propres moyens depuis les 10 dernières minutes. Ces personnes, si elles se trouvent dans un rayon de 7 mètres de l'incantateur quand celui-ci lance ce sort, doivent lever la main pendant 5 secondes.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Sur les êtres à 7 mètres de rayon autour de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio furis detectum

Détection des vols à la tire

Ce sort permet de détecter lorsque quelqu'un effectue un vol à la tire. Ce sort agit en tant qu'alarme. Si un personnage affecté de ce sort se fait faire « vol à la tire » avec succès (le voleur réussit le vol, et après avoir pris les items), une alarme se déclenche. Cette alarme est caractérisée par un cri strident à répétition pendant 10 secondes fait par le personnage affecté de ce sort.

Durée : 1 heure

Aire d'effet : Incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de détection des vols à la tire

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio furtum detectum

Grandes poches profondes

Permet de cacher sur soi trois objets de la taille d'un oeuf de poule ou plus petit. Pour les besoins de ce sort, 5 écus ou pierres précieuses peuvent être considérés comme un seul objet. Ce sort fait disparaître l'ouverture d'une poche ou d'un contenant et en fait passer le contenu dans une autre dimension. Il devient donc impossible de détecter ce contenu au poids, au toucher ou au son. Non cumulatif avec lui-même; ne peut être incanté qu'une seule fois par poche ou contenant à la fois. Chaque incantation de ce sort active une seule poche ou un seul contenant à la fois. L'accès au contenu par l'incantateur annule automatiquement l'effet du sort sur cette poche ou ce contenant.

Durée : Jusqu'à ce que l'objet soit sorti de sa cachette, ou au maximum 12 heures

Aire d'effet : Une poche ou un contenant touchés

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir des grandes poches profondes

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio parco non-finis

Invisibilité

Permet de devenir invisible. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » l'incantateur invisible durant un combat. Si le personnage invisible donne un coup physique, incante un sort, ou exécute une action (comme ouvrir un coffre, enfarger quelqu'un), l'invisibilité se dissipe. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio corpus non-visibilis

Mystification

Permet de déjouer TOUT les sorts de Vérité, Détection, Perception de la mort, Détection des voleurs, ainsi que la compétence torture et le sérum de vérité. La personne qui incante ce sort peut se faire passer pour un personnage de n'importe quelle divinité et mentir impunément sans être affecté par la torture ou le sort vérité.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio maxima non-veritas

Vision perçante

Ce charme permettra à l'incantateur de voir tous les personnages cachés par n'importe quel sort ou potion magique. La compétence « Camouflage dans l'ombre » et les sorts extra-dimensionnels ne sont pas affectés par le sort « Vision perçante ». Une personne qui est vue par l'incantateur de cette façon reste invisible mais peut être visée ou attaquée par l'incantateur

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur, rayon de 7 mètres autour de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Duo cerebrum revelatio fides specto

Niveau 3 (5)

Analyse de la magie

Permet de connaître avec précision les effets d'un objet magique.

Durée : Instantanée (ou jusqu'à ce que le joueur ait trouvé l'information auprès d'un organisateur)

Aire d'effet : L'objet touché

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'analyse de la magie

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent le pouvoir du cercle des fées

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima idenficatio magicus

Aura de vision véritable

Ceux qui entrent dans l'aura peuvent voir toute personne ou créature qui est invisible à 7 mètres ou moins d'eux

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio aura fides specto

Compréhension des langages écrits

Ce sort permet de lire une langue écrite qui lui est inconnue pendant la durée du sort. L'incantateur n'a pas besoin de savoir en quelle langue le texte est écrit pour que le sort fonctionne. Le sort permet simplement de lire un texte dans une des langues ci-dessous. Si c'est un texte crypté ou dans une langue rare le sort n'aura pas d'effet. Il ne permet pas de comprendre à l'oral. Ce sort permet seulement de comprendre les langues accessibles aux joueurs soit: commun, houlain, tauralien, hordish, reptilien, runique, elfique, sous-mondien, infernal, célestial, latin, ancien commun et draconique.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de compréhension des langages écrits

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

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio littera ceptum riptum

Invisibilité avancée

Permet de devenir invisible, même pendant un combat. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » le personnage invisible durant un combat. La personne invisible peut donner et recevoir des coups physiques et exécuter des actions (comme ouvrir un coffre, donner une poussée à quelqu'un) mais réapparaît au premier sort reçu ou lancé. Le joueur doit garder la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima corpus non-visibilis

Médiumnité avancée

Équivalant à « Médiumnité » avec un sort de « Vérité ». Permet de parler avec un cadavre mais le mort ne peut pas mentir à l'incantateur. Par contre, il peut encore refuser de répondre. S'il répond, il ne dit que des choses vraies. Fonctionne aussi avec les morts-vivants. Si l'incantateur est en mesure de voir les âmes errantes via le rituel de Vision de l'au-delà, il peut incanter ce sort sur ces-derniers.

Durée : 5 minutes

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

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

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

Formule psychique : Tres cerebrum revelatio maxima non-vita mortis

Niveau 4 (5)

Communication de masse

Permet à l'incantateur ainsi que 4 autres cibles de se comprendre entre eux à travers un langage magique unique engendré par le sort. Les 4 cibles doivent être dotées d'intelligence et de la capacité à communiquer verbalement. Les gens non-affectés par le sort ne comprendront pas la conversation.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : 4 personnes touchées et l'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima multi-verbum communicatia

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Invisibilité de masse

Permet de rendre invisibles cinq personnages cibles (incluant le mage, mais il peut décider de rendre cinq alliés invisibles et rester lui-même visible). Ces personnes invisibles possèdent les mêmes désavantages et avantages qu'avec le sort « Invisibilité » (pas de coups physiques, ni de sorts). Les joueurs doivent se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Les joueurs ne peuvent donc pas utiliser une de leur main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : Cinq personnes touchées et ou l'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima multi-corpus non-visibilis

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune de l'école de magie.

Invisibilité prismatique

Permet de devenir invisible, même pendant un combat. Les personnages ayant la compétence « Combat aveugle » peuvent « voir » le personnage invisible durant un combat. La personne invisible peut donner et recevoir des coups physiques, incanter des sorts et exécuter des actions. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes.

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima corpus non-visibilis elementum

Ingrédients : 1 Opale noire ou topaze, et une rune de l'école de magie.

Perception du mana

En incantant ce sort, le prêtre peut, en touchant un individu, savoir par combien (la quantité) d'effets magiques par lesquels il est affecté. Ceci inclus les sorts actifs (ex : mystification, bouclier magique, etc.), les items magiques qui affectent l'individu (pas si ça n'affecte que l'item), les maladies magiques, etc. Le sort fonctionne normalement même si l'individu est immunisé à la magie (dans ce cas la réponse est zéro) ou s'il est sous l'effet de mystification parce que le sort cible le mana qui entoure et influence le personnage.

Durée : Instantané

Aire d'effet : Une cible; seul l'incantateur peut voir le mana et le nombre d'effets

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima detectia aetas magicus

Ingrédients : Une gemme de couleur noire (opale noire) et une rune de l'école de magie.

Vision ultra perçante

Ce charme permettra à l'incantateur de voir tous les personnages cachés par n'importe quel sort ou potion magique (camouflage, camouflage dans l'ombre, sorts ou potions d'invisibilité, potion de discrétion, changement de plan éthéré). Les sorts extra-dimensionnels ne sont pas affectés par le sort « Vision ultra perçante ». En plus, une personne au choix de l'incantateur redevient visible (une personne dans le plan éthéré ne sort pas du plan éthéré et est donc toujours immatérielle).

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur, rayon de 7 mètres autour de l'incantateur

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

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

Formule psychique : Quattuor cerebrum revelatio maxima fides specto detectia

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Végétal (24)

Niveau 1 (4)

Bâton vivant

Bâton vivant Fait pousser instantanément des brindilles, des feuilles et des fleurs sur un bâton, une massue ou toute arme de bois. Les armes ainsi affectées font moins de dommage qu'en temps normal par -1 point de dommage.

Durée : 15 minutes

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

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

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

Bonnes mûres

Crée des mûres magiques (fournies par le joueur) qui donnent un point de vie chacune si elles sont mangées. Un personnage ne peut manger plus de 20 bonnes mûres par jour. Les autres ne lui font plus aucun effet.

Durée : 1 heure maximum

Aire d'effet : Une poignée de 5 mûres touchées

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

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

Camouflage

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons,...). Le joueur ne peut pas se promener, il doit cependant garder la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Détection des poisons

Permet de détecter toutes les sortes de poisons mais non de les identifier.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Niveau 2 (5)

Arme de bois

Les armes de métal sont transformées en bois et leur dommage normal diminue de 1. Ce sort n'affecte pas les armes déjà en bois et est non cumulatif.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : Toucher, une arme

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

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

Camouflage avancé

Permet de devenir pratiquement invisible et silencieux jusqu'au premier contact physique reçu. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons,...). L'incantateur peut également se déplacer lentement. Le joueur doit se promener avec la main levée et ouverte pour indiquer aux autres joueurs qu'ils ne le voient pas. Le joueur ne peut donc pas utiliser cette main.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Immunité aux maladies

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

Durée : 60 minutes

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

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

Neutralisation du poison

Permet d'annuler complètement les effets de n'importe quelle sorte de poison si le sort est lancé sur une personne qui en a ingéré, avant que le poison ne fasse complètement effet.

Durée : Instantanée

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

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

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

Peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle, qui peut dépasser le maximum que le personnage est normalement capable de porter. Ceci se traduit à une augmentation du total des P.V. de 10 P.V. Ce sort n'est pas cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la peau d'écorce

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

Niveau 3 (8)

Enlèvement de maladies

Guérit les maladies. Seul quelques rares maladies très graves peuvent résister à ce sort. Dans le cas d'une maladie rare, ce sort révélera les ingrédients nécessaire à la préparation d'un remède contre cette maladie.

Durée : Instantanée

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

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'enlèvement des maladies

Fusion végétale

Permet d'entrer dans l'essence même d'un arbre, ce qui rend l'incantateur complètement immunisé à tout coup physique et tout sort. De plus il ne peut être détecté d'aucune façon physique ou magique. Par contre, il faut 10 secondes avant de pouvoir pénétrer complètement l'arbre. Donc durant ces 10 secondes, l'incantateur est toujours vulnérable. Sous cette forme, l'incantateur peut tourner autour de l'arbre pour mieux voir ou mieux entendre s'il le désire.

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Identification des poisons

Permet d'identifier les poisons. Si nécessaire, le personnage qui incante ce sort doit aller demander à un organisateur de lui révéler l'effet d'un poison.

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Une potion touchée

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'identification des poisons

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

Immunité aux poisons

Permet de devenir immunisé à tous les poisons pendant la durée du sort.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Poison : Hallucinations

Le personnage affecté par ce sort commence à halluciner après 5 minutes. Les hallucinations durent 5 minutes. Les hallucinations peuvent être: voir des gens qui ne sont pas réellement là, voir des objets ou animaux exotiques, voir une figure divine (dieu, ange, démon, etc.) et agir en conséquence, halluciner que quelqu'un le pourchasse, croire qu'il est dans une forêt très dense, etc. Le choix de l'hallucination est à la discrétion du joueur affecté par le sort. Une neutralisation du poison ou un antidote de puissance III peut annuler les effets du sort.

Durée : Instantané, 10 minutes au total.

Aire d'effet : Une personne touchée

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

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

Racine d'arbre

Ce sort fait pousser des racines sur des armes de bois. Les racines poussent très rapidement et vont toucher le sol pour s'enraciner. Donc, si ce sort est utilisé sur une arme tenue par un personnage, des racines poussent de l'arme jusqu'au sol et l'arme se transforme en petit arbre.

Durée : Instantanée

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

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

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

Répulsion du bois

L'incantateur et ce qu'il porte sur lui se mettent à repousser le bois (sauf les objets avec lesquels il était en contact pendant l'incantation). Il peut même repousser tous les coups faits par des armes de bois (incluant les flèches et les carreaux d'arbalète s'ils sont en bois).

Durée : 15 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Vieille peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle. Ceci se traduit à une augmentation du total des P.V. de 20 P.V. Ce sort n'est pas cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de la vieille peau d'écorce

Formule naturelle : Que les forces de la nature me donnent les pouvoir du vieux bouleau

Niveau 4 (7)

Ancienne peau d'écorce

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, lui donnant une armure naturelle. Ceci se traduit par une augmentation du total des P.V. de 40 P.V. Ce sort n'est pas cumulatif avec le sort « Carapace d'escargot » et n'est pas cumulatif avec lui-même ni avec les sorts de même type de niveau différent. L'incantateur ne peut pas l'invoquer de nouveau avant que l'ancien se termine. Les P.V. supplémentaires peuvent être guéries s'ils sont perdus avant la fin du sort.

Durée : 60 minutes

Aire d'effet : L'incantateur

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

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

Ingrédients : Une gemme de couleur bleue (Saphir) et une rune de l'école de magie.

Avatar de la Nature

Transforme l'incantateur en une entité plus puissante pendant la durée du sort. L'incantateur perd l'usage de ses sorts pendant la durée de ce sort. L'incantateur gagne 1 point de dommage supplémentaires et 50 points de vie supplémentaires pendant la durée de ce sort. À la fin du sort, si l'incantateur est encore vivant, il retourne à son nombre maximal de points de vie habituel (même s'il en avait moins au moment de l'incantation ou juste avant la fin du sort). Ce sort ne peut être incanté qu'une seule fois par heures. Non cumulatif avec les sorts Carapace d'escargot et Peau d'écorce. (Ne peut être accumulé plus d'une fois sur la même cible).

Durée : 60 minutes maximum

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir d'avatar de la nature

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

Ingrédients : 1 Topaze ou saphir, et une rune de l'école de magie.

Embroussaillement

Des plantes entourent la cible et l'empêchent de bouger complètement. Elle peut cependant encore parler. Ces plantes ont 10 P.V. Elles doivent recevoir ce nombre de dommage au minimum pour libérer la cible (le dernier coup porté, même s'il dépasse le nombre de points de vie des plantes, n'affectera pas la cible). Ces plantes peuvent donc être détruites à l'aide de sorts et de coups physiques. La cible est protégée des assommages et des attaques sournoises pendant que les plantes l'entourent.

Durée : 1 minute

Aire d'effet : Une personne touchée

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

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

Ingrédients : Une rune de l'école de magie.

Poison : Flèche soporifique

Le récipiendaire du sort se voit immédiatement affecté par des étourdissements qui vont en s'aggravant pendant 5 minutes. Au bout des 5 minutes, le personnage tombe endormi pour 25 minutes. Il peut se faire réveiller par un onguent d'antidote niveau 3 ou un sort de neutralisation du poison

Durée : Instantané et pour 30 minutes au total (voir description)

Aire d'effet : Une personne touchée

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

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

Ingrédients : 1 Opale noire ou Topaze, et une rune de l'école de magie.

Poison : Hallucination de masse

Un nuage de spores toxiques émane des mains de l'incantateur affectant tous les personnages à l'intérieur de 2 mètres de l'incantateur. Ils commencent aussitôt à halluciner quelque chose au choix de l'incantateur. Les hallucinations durent 5 minutes. Les hallucinations peuvent être: voir des gens qui ne sont pas réellement là, voir des objets ou animaux exotiques, voir une figure divine (dieu, ange, démon, etc.) et agir en conséquence, halluciner que quelqu'un le pourchasse, croire qu'il est dans une forêt très dense, etc. L'hallucination est au choix de l'incantateur. Une neutralisation du poison ou un antidote niveau 3 peut annuler les effets du sort sur une personne.

Durée : 5 minutes

Aire d'effet : 2 mètres de rayon autour de l'incantateur

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

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

Ingrédients : Une rune avec le symbol suivant :

Racine vitale

Permet à d'affecter une personne d'un second souffle, tel certains arbres après des feux. Si le personnage affecté tombe inconscient, après 5 minutes, il recouvrera conscience et guérira 1 PV par minute pour 5 minutes. Le sort empêche également de mourir lorsqu'un personnage est « achevé ».

Durée : Jusqu'à ce que le sort soit utilisé, ou 24 heures maximum.

Durée : Jusqu'à ce que le sort soit utilisé, ou 24 heures maximum

Aire d'effet : Une personne touchée

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

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

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

Transport via les arbres

Permet à l'incantateur de se transporter d'un arbre à un autre. L'incantateur doit d'abord faire une cérémonie de 10 minutes autour d'un arbre. Il doit tracer un symbole sur cet arbre avec un crayon de cire, une craie ou un autre moyen (non polluant, permanent ou destructeur, NE PAS abîmer les arbres!). Une fois la cérémonie faite, l'incantateur peut ensuite retourner à cet arbre une seule fois, en touchant n'importe quel autre arbre. Pendant qu'il se déplace directement jusqu'à son arbre, il doit lever la main pour indiquer qu'il n'est pas physiquement présent.

Durée : Jusqu'à l'activation du sort, ou 24 heures maximum

Aire d'effet : L'incantateur

Formule divine : (Nom du dieu), accorde à ton disciple le pouvoir de transport via les arbres

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

Ingrédients : 1 Opale noire ou Topaze, et une rune de l'école de magie.